

## LE TOUR DE JEU

Les parties de *Frostgrave* sont divisées en tours de jeu. Durant un tour, chaque joueur aura l'opportunité de faire agir toutes les figurines de son expédition.

### *Initiative*

Au début de chaque tour, chaque joueur lance un dé. Le joueur obtenant le score le plus élevé sera le premier joueur du tour. Le joueur ayant obtenu le second meilleur résultat sera le deuxième joueur, etc. Les égalités devront être relancées entre les joueurs concernés.

### *Phases*

Chaque tour est subdivisé en quatre phases : la phase du mage, la phase de l'apprenti, la phase des soldats et la phase des créatures. Une fois que toutes les phases ont été résolues, le tour prend fin. Si la partie n'a pas pris fin à ce moment-là, les joueurs débute un nouveau tour en commençant par l'initiative.

#### LA PHASE DU MAGE

Durant la phase du mage, le premier joueur peut activer son mage et jusqu'à trois soldats de son expédition si chacune de ces figurines a commencé la phase à 3" ou moins du mage. Puis le deuxième joueur pourra faire de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs impliqués aient résolu leur phase du mage. Si un joueur n'a plus de mage sur la table, il ne peut pas jouer durant cette phase.

#### LA PHASE DE L'APPRENTI

Dès la phase du mage résolue par chaque joueur, le tour continue avec la phase de l'apprenti, qui est extrêmement similaire à la précédente. Durant cette phase, le premier joueur active son apprenti et jusqu'à trois soldats se trouvant à 3" ou moins de son apprenti. Les soldats qui ont déjà été activés durant la phase du mage ne sont pas éligibles. **Une figurine ne peut être activée qu'une seule fois par tour**, à moins qu'un autre élément de jeu ne précise spécifiquement le contraire. Dès que le premier joueur a activé son apprenti, le deuxième joueur fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient résolu leur phase de l'apprenti. A l'instar de la phase du mage, un joueur n'ayant pas d'apprenti sur la table n'active aucune figurine lors de cette phase.

#### LA PHASE DES SOLDATS

Après la phase de l'apprenti vient celle des soldats, durant laquelle le premier joueur active ses soldats qui n'ont pas encore été activés. Puis le deuxième joueur fait de même et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient activé leurs soldats.

#### LA PHASE DES CRÉATURES

Finalement, le tour s'achève avec la phase des créatures. Durant cette phase, toutes les créatures qui ne sont pas sous le contrôle d'un joueur sont activées, et réagissent (voir Actions des créatures, p. 44).

## ACTIVATION

Quand une figurine est activée, elle peut résoudre jusqu'à **2 actions**, mais si la figurine choisit de résoudre deux actions, l'une d'entre elle doit être un mouvement. L'autre action peut être un second mouvement, une attaque au corps-à-corps ou au tir, un lancement de sort ou n'importe laquelle des actions spéciales que nous allons décrire dans ces règles. Une figurine peut résoudre ses deux actions dans n'importe quel ordre. Ainsi, par exemple, une figurine peut tirer puis se déplacer, ou se déplacer puis lancer un sort.

Sous certaines circonstances, une figurine peut être limitée à **1 action**. Dans ce cas, cette figurine peut choisir n'importe quelle action à résoudre. Elle n'aura pas à choisir le mouvement.

Une figurine peut aussi délibérément choisir de ne pas résoudre son mouvement, et ne faire qu'une seule action.

### *Activation de groupe*

Normalement les figurines sont activées une à la fois durant une phase, et chaque figurine doit compléter ses actions avant de passer à la figurine suivante. Il y a cependant une exception à cette règle. Durant la phase du mage ou celle de l'apprenti, un joueur peut utiliser **une activation de groupe** pour activer des soldats en même temps que son mage ou son apprenti.

Le mage ou l'apprenti peuvent activer jusqu'à trois soldats de leur choix, tant que ceux-ci se trouvent chacun à 3" ou moins du mage ou de l'apprenti, en ligne de vue et qu'ils n'aient pas été activés précédemment dans le tour.

Seuls les soldats situés à 3" avant que le mage ou l'apprenti n'ait bougé sont éligibles. Par conséquent, un joueur ne peut pas bouger son mage ou son apprenti pour activer avec lui un soldat qui ne se trouvait pas à 3" ou moins de son mage ou de son apprenti au début de la phase. Vous pouvez activer les figurines du groupe dans n'importe quel ordre, l'une après l'autre, ou recourir à une activation simultanée.



Dans le cadre d'une activation simultanée, les mouvements doivent être résolus avant la seconde action de chaque figurine. Il n'est pas possible de commencer par résoudre une action, puis d'effectuer son mouvement. Cependant, l'ordre de résolution de ces mouvements est laissé au choix du joueur. Ainsi, si un joueur active son mage et trois soldats, il commence par résoudre l'éventuel mouvement de chacune de ces figurines dans l'ordre de son choix.

... La chose pouvait traverser les murs comme un fantôme, mais quand elle vous touchait, elle aspirait votre vie. Elle a eu le pauvre vieux Renulf. Je l'ai vu se vider, jusqu'à ce qu'il ne reste de lui qu'un sac d'os...

Une fois que le mouvement de chaque figurine est résolu, la seconde action de chaque figurine est effectuée et cela, dans l'ordre désiré par le joueur.

Notez que certaines actions comme le rechargement de l'arbalète remplacent le mouvement. Ces actions peuvent aussi remplacer le mouvement dans le cadre d'une activation simultanée. L'intérêt d'une telle activation est de permettre à plusieurs figurines de finir leur mouvement au contact d'un ennemi et de combattre, l'une après l'autre, l'infortunée victime !

## MOUVEMENT

Si une figurine choisit de résoudre au moins 2 actions durant son activation, l'une de ces actions **doit** être un mouvement (mis à part quelques exceptions dûment mentionnées plus loin). La première action de mouvement d'une figurine durant une phase donnée lui permet de se déplacer d'un nombre de pouces égal à sa caractéristique de Mouvement. Si une figurine décide de consacrer d'autres actions à se déplacer durant la même phase, chacune de ces actions de mouvements ultérieurs lui permet de se déplacer d'un nombre de pouces égal à la moitié de sa caractéristique de Mouvement. Ainsi une figurine avec un Mouvement de 5" consacrant deux actions à son mouvement se déplacera de 7,5" et si elle bénéficiait d'une troisième action, elle pourrait les consacrer toutes les trois au mouvement pour une distance totale de 10".

Le mouvement n'a pas à être fait en ligne droite, et le chemin suivi par la figurine peut être aussi sinueux que désiré. La distance parcourue est mesurée à partir de la distance réellement parcourue : dans les ruines de *Frostgrave*, il va souvent falloir se faufiler entre les murs, les pierres et les obstacles.

Une figurine doit avoir un espace dégagé d'au moins 1" de large pour pouvoir passer entre deux objets obstruant le passage. Les figurines de la même expédition que la figurine se déplaçant ne bloquent pas le passage mais les créatures et les figurines ennemies le font (voir Forcer le combat, p. 31).

### *Obstructions*

Le mouvement est très simple dès lors que les figurines avancent dans les rues ou sur un terrain découvert, mais les choses peuvent se compliquer dans le labyrinthe de ruines qu'est *Frostgrave*.

Les figurines sont autorisées à grimper ou à descendre sur des surfaces verticales en déduisant 2" de leur mouvement pour chaque pouce monté ou descendu. Du fait de la nature de la ville qui sert de cadre au jeu, toutes les structures et bâtiments sont considérés comme pouvant être escaladés, à moins que le scénario ne précise le contraire, ou que les joueurs décident de limiter cette option à certains décors spécifiques. Cette règle peut occasionnellement mener à une situation où une figurine a commencé son escalade sans l'achever, et qu'il soit physiquement impossible de placer la figurine à l'emplacement qu'elle devrait occuper. Dans ce cas, laissez la figurine au pied de la structure, et placez un dé indiquant le nombre de pouces déjà parcourus.

## ZONES ACCIDENTÉES

En plus des murs et des surfaces verticales, *Frostgrave* contient bien des **zones accidentées**. Ce terme recouvre tous les terrains gênant et ralentissant le déplacement, comme des mares boueuses, des plaques de glace, une zone recouverte d'éboulis et même ponctuellement de la végétation dense. La nature précise des zones accidentées n'a pas d'incidence spécifique et elles suivent toutes les mêmes règles. Chaque pouce de déplacement d'une figurine au sein d'une zone accidentée compte comme 2" pour le déplacement. Ainsi, une figurine avec un Mouvement de 6 pourrait se déplacer de 1" en terrain découvert, puis avancer de 2" dans une zone accidentée (ce qui compterait comme 4") et finalement parcourir 1" à nouveau en terrain découvert.

## *Mouvement au combat*

Dès qu'une figurine arrive au contact d'une figurine ennemie (que ce soit un adversaire ou une créature incontrôlée) elle est considérée comme « au combat ». Les figurines au combat ne se battent pas automatiquement : l'une des figurines au combat doit consacrer une action à combattre. Quand une figurine est au combat, elle ne peut pas se déplacer.

## FORCER LE COMBAT

Dès qu'une figurine se déplace à moins de 1" d'une figurine ennemie libre de se déplacer (c'est-à-dire qui n'est pas au combat ou entravée par magie) cette figurine ennemie peut **forcer le combat**. La figurine ennemie est alors immédiatement déplacée au contact de la figurine active et les deux sont dès lors « au combat ». Cette interruption peut se produire à n'importe quel point du déplacement.

Cette règle empêche de passer impunément près d'un ennemi et permet de protéger l'accès d'une zone étroite ou d'empêcher l'ennemi de saisir un trésor. Les créatures incontrôlées forceront toujours le combat si elles en ont la possibilité.

## *Mouvement par magie*

Il existe plusieurs sorts, comme Téléportation et Saut, qui permettent à une figurine de se déplacer. Ces déplacements ne sont pas considérés comme des actions de mouvement, et ne sont pas sujets aux règles régissant les mouvements multiples, les obstructions ou « forcer le combat ». Néanmoins, si une figurine se déplace par magie et finit son mouvement à 1" ou moins d'un ennemi ou d'une créature incontrôlée, ce dernier pourra forcer le combat normalement.

## *Sortir de la surface de jeu*

Si une figurine décide de sortir de la surface de jeu, pour sécuriser un trésor par exemple, cette figurine restera hors-jeu pour le restant de la partie. Les figurines ne peuvent pas sortir de la surface de jeu involontairement, en étant repoussées au combat ou par les effets d'un sortilège. Dans les cas où cela devrait advenir, déplacez la figurine jusqu'au bord de la table et laissez-la dans cette position.

## *Sauter*

Un saut doit toujours être effectué en ligne droite. Une figurine peut sauter jusqu'à 4" tant qu'elle s'est déplacée d'au moins autant de pouces avant de faire son saut. Ainsi, une figurine se déplaçant en ligne droite de 2,5" pourra sauter de 2,5" dans le prolongement de son mouvement.

Il est cependant possible de sauter 1" avant un mouvement. Notez que la distance parcourue par le saut est déduite de la distance normale de mouvement que peut parcourir la figurine.



## Chuter

Il est possible qu'une figurine escaladant un mur chute, que ce soit sous les effets d'un sort ou parce qu'elle a été repoussée en combat. Si la chute est inférieure à 3", ses effets sont négligeables et la figurine ne sera pas affectée. Pour une chute de 3" ou plus, elle souffrira d'autant de dommages que la hauteur de la chute en pouces multipliée par 1,5 (arrondie à l'entier inférieur). Ainsi, une figurine chutant de 5" subira 7 dommages. Une figurine peut décider de chuter en se laissant tomber d'une hauteur.

## COMBAT

Dès qu'une figurine est au contact d'une figurine ennemie, elle peut dépenser l'une de ses actions pour combattre. Dans un combat, chaque figurine lance un D20 et ajoute sa caractéristique de Combat (plus tout modificateur approprié) pour déterminer son score total. La figurine ayant obtenu le score le plus élevé remporte le combat et peut potentiellement infliger des dommages à son adversaire. Pour déterminer ces dommages, soustrayez du score du vainqueur la caractéristique d'Armure du vaincu. Si le résultat est positif, le chiffre obtenu correspond au nombre de dommages subis par le perdant. Si le résultat est égal ou inférieur à 0, aucun dommage n'est infligé. Si des dommages ont été causés, le nombre de dommages est soustrait à la caractéristique de Santé du perdant (voir Dommages, p. 39). Dans l'éventualité où les deux scores de combat sont égaux, les deux figurines se sont frappées mutuellement : elles sont toutes les deux considérées comme vainqueurs et peuvent chacune potentiellement infliger des dommages à leur adversaire.

Par exemple, un mage (Combat +4, Armure 12 avec un bâton) est au combat avec un brigand (Combat +2, Armure 10 avec une arme de base). Le mage utilise une action pour combattre,

et les deux figurines lancent leur D20. Le mage obtient un 13 auquel il ajoute sa valeur de Combat, soit 17 (13 + 4). Le brigand obtient un 5 auquel il ajoute sa valeur de Combat, soit 7 (5 + 2), mais doit déduire 1 du fait que son adversaire est équipé d'un bâton. Comme le mage (avec son 17) a obtenu un score supérieur à celui du brigand (un 7), il gagne le combat. Pour déterminer les dommages subis par le brigand, le mage soustrait à son score l'Armure de son adversaire, 17 - 10, soit 7 points de dommages. Néanmoins, le bâton du mage lui donne un malus aux dommages de -1, que l'on déduit. Par conséquent, le brigand perd 6 points de Santé.

Une fois le vainqueur du combat déterminé et les éventuels dommages appliqués, le vainqueur doit faire un choix. Il peut décider que les deux figurines **restent au combat**, ou il peut **repousser** n'importe laquelle des figurines de 1". Dans ce dernier cas, le mouvement doit être fait à l'opposé de l'ennemi, mais n'est pas affecté par les zones accidentées (bien que les murs, barrières et autres obstructions le bloquent). Il est possible (et même parfois recommandé) de repousser l'adversaire dans le vide de cette manière. Si le vainqueur décide de repousser l'une des deux figurines, elles ne sont dès lors plus considérées comme étant au combat. Si la figurine ayant initié le combat a encore au moins une action de disponible, elle peut la dépenser immédiatement (rappelez-vous que vraisemblablement, cette action devra être un mouvement puisque la figurine aura déjà effectué une action autre qu'un mouvement obligatoire).

Si le combat s'est soldé par une égalité des scores de combat, aucune figurine ne bouge et elles restent en combat (en supposant qu'elles aient toutes les deux survécu !).

... On a fait une paire de descentes chez l'alchimiste, emmenant avec nous des vieilles fioles gelées avant que les créatures qui gardent l'échoppe ne se réveillent. Le plus drôle c'est quand tu reviens à ton repaire avec toutes ses potions dont tu ne connais pas les effets. C'est à ce moment-là que t'es content d'avoir quelques prisonniers sous la main...



## Combats multiples

Durant le jeu, il est possible qu'un groupe de figurines se retrouve engagé au combat, et que certaines figurines soient au contact de deux adversaires ou plus simultanément.

Bien que cette situation puisse paraître confuse de prime abord, elle est finalement simple à résoudre. Quand une figurine, au contact d'au moins deux ennemis, dépense une action pour combattre, elle doit d'abord désigner la figurine ennemie qu'elle attaquera. Le combat sera résolu normalement, en octroyant le bonus suivant :

Circonstances	Modificateur	Notes
Figurine en support	+2	Chaque figurine au combat avec votre adversaire et qui n'est pas au combat avec toute autre figurine que l'adversaire, donne un bonus de +2. Ce bonus est cumulatif, donc trois figurines en support donnent un +6. Seul une des deux figurines au combat peut bénéficier du bonus de support : on déduit de celle qui a le bonus le plus important le bonus de son adversaire. Si les deux bonus sont les mêmes, ils s'annulent.

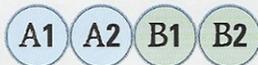
Pour éclaircir les modificateurs de combat multiples, voici quelques exemples en images :

### EXEMPLE 1



Ici, si A1 ou A2 dépense une action pour combattre B1, elle aura un bonus de +2 pour une figurine en support, puisque ni A1 ni A2 ne sont en combat avec une autre figurine que B1. B1 quant à elle pourra attaquer A1 ou A2, mais quelle que soit la figurine A attaquée, elle bénéficiera d'un bonus de +2 pour une figurine en support.

### EXEMPLE 2



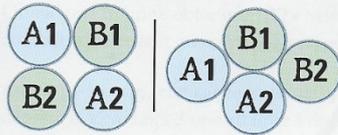
Ici, A2 et B1 sont en combat et l'une comme l'autre pourrait dépenser une action pour combattre. Aucune ne recevrait de bonus pour une figurine en support, puisque ni A1 ni B2 ne sont pas au combat, respectivement, avec B1 et A2.

### EXEMPLE 3



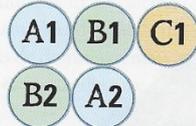
Cet exemple est un peu plus complexe, mais, à nouveau, aucun bonus pour une figurine de support ne sera octroyé. A1 peut combattre B1 mais puisque A2 est aussi au combat avec B2, elle ne pourra pas compter comme figurine en support. Si A2 attaquait B1, chaque figurine bénéficierait du +2 pour une figurine en support. Mais comme le bonus ne peut s'appliquer qu'à une seule figurine, les deux bonus s'annulent puisqu'ils sont de même valeur.

#### EXEMPLE 4



Dans ces deux schémas, le placement des figurines fait que quel que soit le combat résolu, aucun bonus de figurine en support ne sera octroyé, puisque chaque figurine pouvant venir en support d'un combat est toujours engagée contre un autre ennemi.

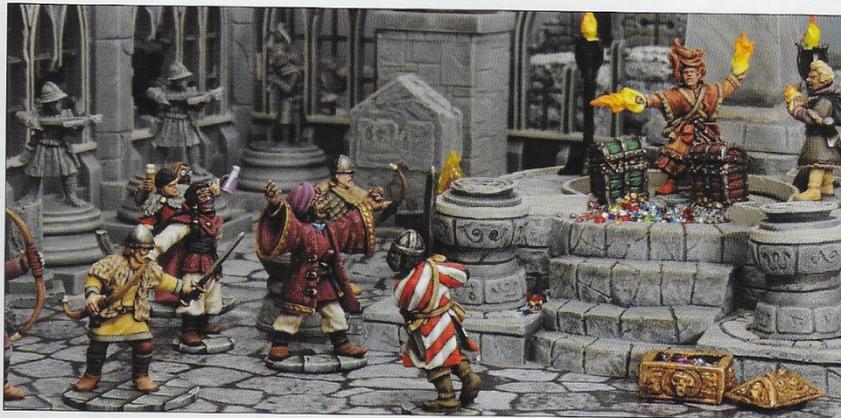
#### EXEMPLE 5



Dans cet exemple, nous avons compliqué les choses en ajoutant au combat une créature errante et incontrôlée (C1). Elle n'est du côté de personne, et compte comme un ennemi pour les figurines A et B. Si C1 attaque B1, elle ne peut pas bénéficier d'un bonus pour une figurine en support, puisque aussi bien A1 que A2 sont au combat avec B2. En fait, dans ce combat, le seul cas de figure où un bonus de figurine en support pourrait s'appliquer est si A1 ou A2 attaque B1. Dans ce cas, elles bénéficient d'un bonus de +2 pour C1 en figurine de support (puisque C1 est en combat avec B1 et n'est en combat avec aucune autre figurine).

Les combats dans *Frostgrave* peuvent devenir quelque peu confus et de grandes mêlées peuvent ponctuellement apparaître sur la table. Gardez à l'esprit les points suivants et vous n'aurez aucun mal à gérer toutes les situations :

- Seules deux figurines - celui qui dépense l'action de combat et sa cible désignée - combattent.
- Seules ces figurines peuvent gagner le combat et subir des dommages.
- Elles pourront être supportées par n'importe quelle figurine au combat avec leur adversaire, tant que lesdites figurines ne sont pas elles-mêmes au combat avec un tiers ennemi.
- Les modificateurs de figurines en support s'annulent, de sorte que seul le protagoniste avec le bonus le plus élevé pourra bénéficier de la différence entre son bonus et celui de son adversaire.



## Règle optionnelle : coups critiques

Quand une figurine obtient un 20 « naturel » (c'est-à-dire avant tout modificateur) à son dé lors d'un combat (que ce soit au corps-à-corps ou lors d'un tir) alors elle inflige un **coup critique**.

Au corps-à-corps, elle gagne automatiquement le combat, même si le score final de son adversaire dépasse le sien. Lors d'une attaque à distance un coup critique touche automatiquement l'adversaire, quel que soit son score. Dans un cas comme dans l'autre, les dommages infligés sont doublés.

Par exemple, un fantassin obtient un 20 lors de son combat contre un brigand. Il remporte le combat automatiquement, et calcule ses dommages : 20 + 3 (pour son Combat) +2 (le bonus de dommages de son arme lourde), pour un total de 25. Le brigand a une Armure de 10, et subirait normalement 15 points de dommage, mais le coup critique les double, pour un total de 30 points de dommages ! Le brigand est éparpillé aux quatre coins de *Frostgrave*.

Il est possible que les deux figurines au combat obtiennent un coup critique, et toutes deux infligeront des dommages doublés à leur adversaire.

... Les nuits sans nuage, vous pouvez voir une lumière verte briller au sommet de l'une des plus hautes tours de la Cité. Elle clignote comme une sorte de code, mais à qui cela s'adresse et ce que cela veut dire, personne ne le sait...

## TIR

Une figurine armée d'un arc ou d'une arbalète peut dépenser une action pour tirer durant son activation (et un seul tir est autorisé par activation). Avant de déclarer une action de tir, une figurine doit vérifier que sa cible est à **portée** et **en ligne de vue** (notez que les figurines "voient" à 360°).

Pour vérifier la portée, mesurez simplement la distance entre le tireur et sa cible. Si cette distance est égale ou inférieure à 24" (la portée maximale des arcs et arbalètes), elle est à portée.

Du fait de la nature d'une table de *Frostgrave* et de la multitude de ruines et d'obstacles qui la jonchent généralement, la ligne de vue peut être un peu plus difficile à déterminer. Bien que loin d'être indispensable, un pointeur laser ou une ficelle peut être utile pour déterminer la ligne de vue. À moins qu'une figurine soit complètement invisible au tireur, elle est considérée comme étant en ligne de vue.

Une fois que la portée et la ligne de vue sont établies, une attaque à distance est résolue de manière extrêmement similaire à un combat au corps-à-corps. Le tireur et sa cible lancent tous deux un D20, le tireur y ajoutant sa caractéristique de Tir tandis que la cible y ajoute sa caractéristique de Combat. Les modificateurs au tir (voir Modificateurs au Tir, p. 38) sont ajoutés au score de la cible avant de comparer les deux résultats obtenus. Si le tireur a obtenu un score supérieur à sa cible, cette dernière est touchée et peut potentiellement subir des dommages. Sinon, le tir a raté.

Les dommages sont déterminés exactement de la même façon que durant un combat. Le tireur soustrait de son total la caractéristique d'Armure de la cible et si le résultat est positif, cette différence est le nombre de dommages que subit la cible, et ces derniers sont soustraits à sa valeur de Santé. Si la différence est inférieure ou égale à 0, aucun dommage n'est causé.

Par exemple, un archer avec une caractéristique de Tir de +2 décoche une flèche sur un brigand avec une valeur de Combat de +2. Le brigand se trouvant à découvert, aucun modificateur au Tir ne s'applique. L'archer obtient un 8 et y ajoute son Tir de +2 pour un total de 10. Le brigand obtient un 2 et y ajoute son Combat pour un total de 4. L'archer ayant obtenu un score supérieur, il touche sa cible. Cependant, l'Armure de 10 du brigand est soustraite au score de l'archer, et comme le résultat est égal à 0 (8 + 2 - 10), le coup n'a pas occasionné de dommages. Apparemment, la flèche n'a fait qu'arracher le tissu de la tunique du brigand.

## Modificateurs au tir

Tous les modificateurs au tir s'additionnent ou se déduisent du résultat de la cible. Ces modificateurs s'appliquent à toutes les attaques à distance, qu'elles soient générées par l'utilisation d'armes de tir ou de magie.

Table des modificateurs au Tir		
Circonstances	Modificateur	Notes
Ligne de vue obstruée	+1	Ce modificateur s'applique pour chaque élément de terrain ou figurine que traverse la ligne de vue entre le tireur et sa cible. Ils sont cumulatifs : si la ligne de vue traverse 2 éléments de terrain et une figurine, la cible bénéficie d'un bonus de +3. Notez que si la cible est au contact d'un élément de terrain ou d'une figurine, celui-ci compte comme « couvert » et non comme « obstruction ». De la même manière, tout terrain avec lequel le tireur est en contact est ignoré.
Couvert léger	+2	La cible est au contact d'un élément de terrain ou d'une figurine qui la masque partiellement, mais la majorité de la cible est visible.
Couvert important	+4	La cible est au contact d'un élément de terrain ou d'une figurine qui la masque, et moins de la moitié de la figurine est visible.
Tir hâtif	+1	Le tireur s'est déplacé durant cette activation, avant de tirer.
Grande cible	-2	La cible est particulièrement grande ou imposante. Cela ne s'applique normalement qu'aux créatures ayant le trait « Grand ».

## Tirer dans un combat

Il est permis de tirer dans un combat, mais cela présente des risques, et même le meilleur des tireurs aura une chance non négligeable de toucher un ami plutôt qu'un ennemi. Il est impossible de choisir précisément une cible dans un combat, c'est le combat lui-même qui est la cible du tir. Lorsqu'un tireur cible un combat, il doit d'abord déterminer aléatoirement (avec un dé) qui parmi toutes les figurines engagées dans le combat sera finalement ciblée par son tir. Une fois la cible déterminée, il ne sera plus possible de revenir en arrière. Le tir sera résolu contre la cible déterminée, même s'il s'agit d'un personnage de la même expédition. Cette règle s'applique aussi aux attaques à distance magiques, comme les sorts.

## DOMMAGES

Quand une figurine subit des dommages et cela, quelle qu'en soit la raison ou la source de ces dommages, le total de dommages subis est soustrait à sa Santé actuelle et consigné, que ce soit en notant sa Santé actuelle sur la feuille du mage, ou par le biais de pions posés à côté de la figurine. Si la Santé de la figurine descend à 0 ou en deçà (donc que le total de dommages subis est égal ou supérieur à sa Santé), elle est éliminée et est retirée de la table. Durant une campagne, cela ne signifie pas que la figurine soit morte (voir Mort et blessure, p. 50) mais elle ne prendra plus part à la partie en cours.

### *Règle optionnelle : blessé*

Quand une figurine voit sa Santé actuelle réduite à 4 ou moins par des dommages, elle est blessée et cela, quelle que soit sa caractéristique de Santé de départ. Les figurines blessées ne peuvent plus effectuer qu'une seule action par tour, et n'ont donc plus l'obligation de dépenser cette action pour un mouvement. Par ailleurs, elles subissent un malus de -2 à tous leurs jets de dés.

Une figurine blessée qui voit, en raison de soins, sa Santé remonter au-delà de 4 n'est plus considérée comme blessée. Les figurines avec une caractéristique de Santé de 4 ou moins ne sont pas d'emblée considérées comme blessées ; en revanche, le moindre point de dommage subi les blesse.

Les morts-vivants, démons et golems ne peuvent jamais être blessés.



## LANCEMENT DE SORTS

Les mages et les apprentis peuvent utiliser une action pour lancer un sort. Si, de quelque manière que ce soit, ils venaient à disposer d'une troisième action, ils pourraient lancer deux sorts dans le même tour, mais il s'agit d'un maximum. Une figurine ne peut pas lancer de sort si elle est au combat (i. e. au contact socle à socle). Un mage ou un apprenti peut tenter de lancer n'importe quel sort qu'il connaît.

### *Succès et échec*

Pour lancer un sort, le joueur doit annoncer le sort que son mage ou son apprenti va tenter de lancer et le cas échéant, la cible du sort. Le joueur lance alors un D20. Le lancement du sort est réussi si le score obtenu est égal ou supérieur à la valeur de lancement. Notez que souvent, le score obtenu aura son importance, que le sort ait réussi ou non. Gardez donc le dé lancé sur la table jusqu'à la complète résolution du sort.

Si le résultat est inférieur à la valeur de lancement, le sort a échoué et l'action consacrée à son lancement est perdue. En outre, le lanceur du sort peut souffrir de dommages (voir Table d'échec des sorts).

Les sorts lancés hors-jeu n'occasionnent jamais de dommages.

<i>Table d'échec des sorts</i>	
<i>Différence entre la valeur de lancement et le résultat du dé</i>	<i>Dommages subis par le lanceur de sorts</i>
1-4	Aucun
5-9	1 dommage
10-19	2 dommages
20 ou plus	5 dommages

### *Renforcer un sort*

Après le jet de dé du sort, mais avant de déterminer ses effets, le lanceur de sorts peut décider de renforcer son sort. Il peut subir des dommages pour augmenter le score de son dé avec un rapport de 1 pour 1. Ainsi, un mage ou un apprenti peut augmenter le score de son dé de 3, s'il accepte de subir 3 points de dommages.

L'utilisation la plus fréquente du renforcement est de prendre assez de dommages pour passer de l'échec à la réussite. Ainsi, un mage ayant échoué de 1 son lancement de sort, peut décider de prendre 1 point de dommage pour réussir son lancement.

Un lanceur de sorts peut aussi décider de renforcer un sort ayant déjà réussi pour augmenter le résultat du dé. Cette tactique peut servir à rendre la résistance au sort plus difficile (voir Résister à un sort, p. 41) ou pour augmenter les effets du sort (par exemple l'Invocation démoniaque pourrait être renforcée afin d'obtenir un démon plus puissant). Tout renforcement doit être fait avant que la cible n'effectue son jet de Volonté.

La dernière raison de renforcer un sort est de réduire le nombre de dommages subis. Cela n'est utile que dans les rares cas où le sort échoue de 20 points ou plus, et afin de réduire l'échec à un seuil de 19.

Quelques objets magiques permettent aux lanceurs de sorts de renforcer des sorts sans prendre de dommages (voir La Campagne, p. 50).

... C'étaient des centaines de mains de pierre, comme si arrachées à toutes les statues de la Cité et agissant de concert. Elles déferlaient sur tous ceux qu'elles croisaient pour arracher leur vie...

## Résister à un sort

Les effets de certains sorts peuvent être contrés en réussissant un jet de Volonté. Si un jet de Volonté est autorisé par le sort, la cible peut, si elle le désire, lancer un D20 et y ajouter sa caractéristique de Volonté. Si le score obtenu égale ou excède le jet de lancement du sort (avec les augmentations dues à un renforcement), la cible a résisté au sort et celui-ci échoue. Le lanceur de sorts a perdu son action et garde les éventuels dommages subis du fait du renforcement.

En raison de leur affinité avec la magie, les lanceurs de sorts peuvent renforcer leur jet de Volonté de la même manière qu'ils renforceraient un sort (donc avec un ratio de 1 point d'augmentation au dé pour chaque dommage subi). S'ils disposent d'objets magiques permettant de renforcer un sort, ces derniers peuvent aussi être utilisés pour renforcer un jet de Volonté.



## RASSEMBLER LES TRÉSORS

Si une figurine est au contact d'un pion trésor, elle peut consacrer une action à le ramasser. Une figurine ne peut pas ramasser de trésor si une figurine ennemie, que ce soit le membre d'une expédition adverse ou une créature incontrôlée, se trouve à 1" ou moins du pion. Une fois le pion ramassé il se déplacera avec la figurine. Contrairement aux animaux, les démons et les morts-vivants (qui ne sont pas immatériels) peuvent ramasser des trésors.

Une figurine ne peut porter qu'un unique pion trésor, et ce faisant, est considérée comme encombrée : sa caractéristique de Mouvement est divisée par deux et son Combat est réduit de -1.

Une figurine transportant un pion trésor peut dépenser une action pour le reposer au sol. Si une figurine portant un pion trésor est éliminée, le pion trésor est placé là où se trouvait la figurine éliminée.



## ACTIONS DES CRÉATURES

Ce n'est pas parce que *Frostgrave* est une Cité en ruine, recouverte de glace depuis un millénaire, qu'elle n'est pas peuplée. En fait, de nombreuses créatures comme des morts-vivants, des golems, des démons et même quelques mages ont survécu au cataclysme qui l'a frappée et cela, jusqu'à nos jours. Le Chapitre 6 : Bestiaire, traitera de ces habitants, avec les descriptions et caractéristiques de nombres de ces créatures.

La dernière phase de chaque tour est la phase des créatures, durant laquelle toutes les créatures qui ne sont pas sous le contrôle d'un lanceur de sorts entreprendront leurs actions. Les créatures les plus puissantes, intelligentes et retorses ont des règles spécifiques décrites dans le scénario qui les met en scène, tandis que les créatures moins importantes, mais plus fréquemment croisées par les expéditions suivent un certain nombre de règles simples qui dictent leur conduite durant leur tour.

Les créatures incontrôlées (qui ne sont pas sous le contrôle d'un lanceur de sorts) n'attaquent jamais d'autres créatures incontrôlées. Si deux créatures incontrôlées se retrouvent en contact socle à socle, elles ne sont pas considérées comme étant au combat. Les créatures incontrôlées forcent toujours le combat à tout membre d'une expédition passant à 1" ou moins.

Durant la phase des créatures, pour chaque créature, les joueurs doivent déterminer leurs actions en suivant le procédé décrit ci-dessous. Considérez chaque étape l'une après l'autre, afin de déterminer si cela concerne la créature. Si tel n'est pas le cas, considérez l'étape suivante, jusqu'à trouver celle qui s'applique à la créature. Faites cela avant de résoudre chacune des deux actions de la créature, car après la résolution de la première action, la situation peut avoir changé, ce qui aura un impact sur sa réaction pour la seconde action (une créature peut avancer vers une cible pour une action rendant des cibles plus proches visibles. La seconde action ciblera donc ces dernières). N'oubliez pas que même les créatures ont un Mouvement divisé par deux dans le cadre d'une seconde action de mouvement.

### 1. LA CRÉATURE EST-ELLE AU COMBAT ?

Si la créature est au combat avec un personnage de n'importe quelle expédition, elle utilise son action pour combattre. Si elle gagne le combat, elle ne repousse jamais les adversaires, et reste donc engagée. Une fois le combat résolu, vérifiez de nouveau quelle réaction va avoir la créature pour sa seconde action, si nécessaire.

### 2. LA CRÉATURE A-T-ELLE UNE FIGURINE VISIBLE À 10" OU MOINS

Si la créature n'est pas au combat, elle se dirige par le chemin le plus court vers le membre d'une expédition se trouvant à 10" ou moins et visible. Si plusieurs figurines sont concernées, elle se dirige vers la plus proche. Une créature peut sauter, mais ne se jette jamais dans le vide !

### 3. AUCUNE DE CES SITUATIONS NE S'APPLIQUE ?

Dans ce cas, la créature se dirige dans une direction aléatoire. Utilisez n'importe quelle méthode pour déterminer à votre convenance une direction aléatoire : un stylo que vous faites tourner ou un dé avec des flèches imprimées sur ses faces. Si après ce mouvement, la créature n'a toujours pas de figurine d'une expédition à 10" ou moins et en ligne de vue, elle s'arrête là, et n'entreprendra pas de seconde action. Sinon, elle suivra le cas 2 décrit ci-dessus. Lors de ce mouvement aléatoire, la créature s'arrête si elle rencontre un mur, un obstacle ou le vide.

Une figurine quittant la surface de jeu en possession d'un pion trésor (en franchissant n'importe quel bord de table sauf celui à partir duquel s'est déployée une expédition ennemie) sécurise le pion trésor, empêchant quiconque de s'en emparer. La figurine ne reviendra plus en jeu de la partie. Seul le possesseur d'une figurine peut lui faire quitter, volontairement, la table. Toutefois, un joueur contrôlant à l'aide de la magie une figurine peut décider de lui faire quitter la table et cela, même si elle n'appartient pas à son expédition. Dans ce cas, à l'issue de la partie, le trésor ramassé revient au joueur ayant sorti la figurine qui retourne avec son expédition.

Les pions trésor n'ont aucun effet particulier durant le jeu : dans la frénésie de l'affrontement, les membres de votre expédition sont bien trop occupés pour se préoccuper de ce que renferme leur butin. Dans le Chapitre 3 : La Campagne, nous examinerons la manière dont votre expédition va pouvoir découvrir ce que contiennent ces mystérieux pions trésor.



## ACTIONS DES CRÉATURES

Ce n'est pas parce que *Frostgrave* est une Cité en ruine, recouverte de glace depuis un millénaire, qu'elle n'est pas peuplée. En fait, de nombreuses créatures comme des morts-vivants, des golems, des démons et même quelques mages ont survécu au cataclysme qui l'a frappée et cela, jusqu'à nos jours. Le Chapitre 6 : Bestiaire, traitera de ces habitants, avec les descriptions et caractéristiques de nombres de ces créatures.

La dernière phase de chaque tour est la phase des créatures, durant laquelle toutes les créatures qui ne sont pas sous le contrôle d'un lanceur de sorts entreprendront leurs actions. Les créatures les plus puissantes, intelligentes et retorses ont des règles spécifiques décrites dans le scénario qui les met en scène, tandis que les créatures moins importantes, mais plus fréquemment croisées par les expéditions suivent un certain nombre de règles simples qui dictent leur conduite durant leur tour.

Les créatures incontrôlées (qui ne sont pas sous le contrôle d'un lanceur de sorts) n'attaquent jamais d'autres créatures incontrôlées. Si deux créatures incontrôlées se retrouvent en contact socle à socle, elles ne sont pas considérées comme étant au combat. Les créatures incontrôlées forcent toujours le combat à tout membre d'une expédition passant à 1" ou moins.

Durant la phase des créatures, pour chaque créature, les joueurs doivent déterminer leurs actions en suivant le procédé décrit ci-dessous. Considérez chaque étape l'une après l'autre, afin de déterminer si cela concerne la créature. Si tel n'est pas le cas, considérez l'étape suivante, jusqu'à trouver celle qui s'applique à la créature. Faites cela avant de résoudre chacune des deux actions de la créature, car après la résolution de la première action, la situation peut avoir changé, ce qui aura un impact sur sa réaction pour la seconde action (une créature peut avancer vers une cible pour une action rendant des cibles plus proches visibles. La seconde action ciblera donc ces dernières). N'oubliez pas que même les créatures ont un Mouvement divisé par deux dans le cadre d'une seconde action de mouvement.

### 1. LA CRÉATURE EST-ELLE AU COMBAT ?

Si la créature est au combat avec un personnage de n'importe quelle expédition, elle utilise son action pour combattre. Si elle gagne le combat, elle ne repousse jamais les adversaires, et reste donc engagée. Une fois le combat résolu, vérifiez de nouveau quelle réaction va avoir la créature pour sa seconde action, si nécessaire.

### 2. LA CRÉATURE A-T-ELLE UNE FIGURINE VISIBLE À 10" OU MOINS

Si la créature n'est pas au combat, elle se dirige par le chemin le plus court vers le membre d'une expédition se trouvant à 10" ou moins et visible. Si plusieurs figurines sont concernées, elle se dirige vers la plus proche. Une créature peut sauter, mais ne se jette jamais dans le vide !

### 3. AUCUNE DE CES SITUATIONS NE S'APPLIQUE ?

Dans ce cas, la créature se dirige dans une direction aléatoire. Utilisez n'importe quelle méthode pour déterminer à votre convenance une direction aléatoire : un stylo que vous faites tourner ou un dé avec des flèches imprimées sur ses faces. Si après ce mouvement, la créature n'a toujours pas de figurine d'une expédition à 10" ou moins et en ligne de vue, elle s'arrête là, et n'entreprendra pas de seconde action. Sinon, elle suivra le cas 2 décrit ci-dessus. Lors de ce mouvement aléatoire, la créature s'arrête si elle rencontre un mur, un obstacle ou le vide.



## FIN DU JEU

Les parties de *Frostgrave* peuvent se conclure de différentes façons. Si un seul des joueurs a encore des figurines sur la table (parce que toutes les autres ont été éliminées et/ou ont quitté la surface de jeu avec des trésors), la partie prend fin immédiatement, et ce joueur reçoit immédiatement tous les pions trésor restant sur la table. Dans le cas extrêmement peu probable où les dernières figurines sur la table sont éliminées simultanément, les trésors restant sur la table sont perdus pour tous les joueurs.

La partie s'achève aussi dès que le dernier pion trésor quitte la table de jeu.

Certains scénarios décrivent d'autres objectifs qui mettent fin à la partie dès qu'ils sont accomplis (voir *Les Scénarios*, p. 89).

À moins que le contraire ne soit indiqué par le scénario choisi, le joueur avec le plus de pions trésor en sa possession remporte la partie.