

Soldat	Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Coût	Notes
Chien de guerre	8	+1	+0	10	+2	8	10 co	Animal, ne peut pas porter d'objets ou de trésor
Brigand	6	+2	+0	10	-1	10	20 co	Arme de base
Voleur	7	+1	+0	10	+0	10	20 co	Dague
Archer	6	+2	+2	11	+0	10	50 co	Arc, dague, armure de cuir
Arbalétrier	6	+2	+2	11	+0	10	50 co	Arbalète, dague, armure de cuir
Fantassin	6	+3	+0	11	+0	10	50 co	Arme lourde, armure de cuir
Chasseur	7	+2	+2	11	+1	12	80 co	Bâton, arc, armure de cuir
Homme d'armes	6	+3	+0	12	+1	12	80 co	Arme de base, bouclier, armure de cuir
Chasseur de Trésor	7	+4	+0	11	+2	12	80 co	Arme de base, dague, armure de cuir
Chevalier	5	+4	+0	13	+1	12	100 co	Arme de base, bouclier, cotte de mailles
Templier	5	+4	+0	12	+1	12	100 co	Arme lourde, cotte de mailles
Ranger	7	+2	+2	11	+2	12	100 co	Arc, arme de base, armure de cuir
Barbare	6	+4	+0	10	+3	14	100 co	Arme lourde
Apothicaire	6	+0	+0	10	+0	12	100 co	Bâton, débute chaque partie avec une potion de soins
Tireur d'élite	5	+2	+3	12	+1	12	100 co	Arbalète, arme de base, cotte de mailles



## L'armement

Dans *Frostgrave*, les armes sont catégorisées en types décrits ci-dessous. La spécificité d'une arme au sein de son type ne revêt pas d'importance. Ainsi, en termes de jeu, il n'y aura pas de différence entre une épée et un gourdin, et tout deux compteront comme des armes de base. Vous aurez ainsi plus de liberté quant à l'emploi de figurines appropriées vis-à-vis de leur armement. Il est tout à fait possible au joueur de trouver une « épée » magique au sein des ruines, et de décider qu'il représentera celle-ci sous la forme d'une hache flamboyante sur sa figurine.

Les figurines équipées à la fois d'une arme de base et d'une dague sont considérées comme utilisant principalement leur arme de base. Néanmoins, elles bénéficient d'un bonus de +1 à leur Combat, qui, dans le cas des soldats, est déjà inclus dans leurs caractéristiques. Ces figurines pourront donc porter une arme de base magique ou une dague magique.

Certaines armes ont un modificateur de dommages. Ce modificateur s'ajoute ou se soustrait aux dommages infligés après avoir déterminé le gagnant d'un combat, comme expliqué dans le Chapitre 2 : Règles de jeu.

### DAGUE

Toute arme de base plus courte qu'une épée comme un couteau, un coutelas, une hachette ou un gant clouté sera traitée comme une dague. Ces armes subissent un modificateur de dommages de -1. Les figurines équipées à la fois d'une dague et d'une arme de base utiliseront principalement cette dernière, et la dague leur octroie un bonus au Combat, comme expliqué plus haut.

### ARME DE BASE

Cette catégorie inclut les armes maniées exclusivement de base comme les épées, les gourdins, les cimenterres, les masses et les lances... Elles ne bénéficient d'aucun modificateur au combat.

### ARME LOURDE

Il s'agit de toutes les armes puissantes et lourdes, nécessitant deux mains pour être maniées. Les épées bâtardes, les haches de bataille, les fléaux et les hallebardes rentrent dans cette catégorie. Ces armes bénéficient d'un modificateur de dommages de +2.

### BÂTON

Le bâton est l'arme la plus courante pour un mage et est connu pour ses qualités défensives. Les bâtons bénéficient d'un modificateur de dommages de -1 mais, lors d'un corps-à-corps, ils imposent aussi à l'adversaire un modificateur de dommages de -1. Les bâtons ne sont d'aucune utilité si leur porteur est la cible d'un tir, comme celui d'un arc, d'une arbalète ou d'un sort.

Je n'approcherai pas de cet endroit. Ils disent que quand la Cité était encore vivante, ils emmenaient les esclaves et les prisonniers là-bas. Ils entraient d'un côté, et des squelettes sortaient de l'autre...



### ARC

L'arc est l'arme de tir la plus courante dans *Frostgrave*. Le jeu ne fait pas de distinction entre les différents types d'arcs, et les joueurs sont donc libres de les représenter sous forme d'arcs courts, composites, etc... Le rechargement d'un arc ne nécessite pas d'action spécifique, et est inclus dans le tir. La portée maximale d'un arc est de 24", et de toute façon, il devrait être difficile de voir à plus de cette distance dans les ruines de la Cité ! Les arcs ne bénéficient pas de modificateur de dommages.

### ARBALÈTE

Bien que moins fréquentes que les arcs, il n'est pas rare de croiser un soldat avec une arbalète dans les ruines de *Frostgrave*. Les arbalètes nécessitent une action pour être chargées et une action pour tirer. Si une figurine le désire, elle pourra remplacer son action obligatoire de mouvement par un « rechargement ». Les arbalètes ont une portée maximale de 24" et un modificateur de dommages de +2. Nous partons du postulat que toutes les arbalètes commencent la partie chargée.

### DÉSARMÉ

Une figurine qui se retrouve sans arme peut se battre au corps-à-corps mais subira un malus de -2 à sa caractéristique optimale de Combat et aura un modificateur de dommages de -2.

Arme	Modificateur de dommages	Notes
Dague	-1	
Arme de base	-	
Arme lourde	+2	
Bâton	-1	-1 de modificateur de dommages au corps-à-corps (ami ou ennemi)
Arc	-	Tire et recharge en une seule action. Portée maximale de 24"
Arbalète	+2	Nécessite une action pour recharger, qui peut remplacer le mouvement obligatoire. Portée maximale de 24"
Désarmé	-2	-2 à la caractéristique optimale de Combat