

FROSTGRAVE

LA VOIE CORROMPUE



Du temps de la grandeur de Felstadt, des mages exploraient déjà les arcanes les plus obscures des arts ésotériques¹. Les ténèbres ont toujours été attrayantes pour ceux dont la vie est dominée par la soif de connaissance et de pouvoirs magiques, et nombreux sont ceux qui ont succombé à ses attraits, pour finir noyés dans la corruption engendrée par la manipulation d'énergie maléfique.

Ce mini-supplément pour *Frostgrave* va vous permettre d'explorer le côté obscur de la magie, en offrant la possibilité à votre mage d'obtenir des objets corrompus, extrêmement puissants, et de recruter des soldats maléfiques, qui offrent des avantages que des hommes plus intègres ne sauraient offrir.

Mais, chaque chose à son prix et sachez, dès à présent, que rares sont ceux qui ayant empruntés ces sentiers détournés, en sont revenus indemnes. Car, au fond des ténèbres n'attend que la damnation éternelle.

Note : ces règles, étant optionnelles, ne peuvent être mises en place que si tous les joueurs de la campagne y souscrivent.



¹ Certaines conséquences des agissements de mages devenus fous sont narrées dans la campagne du supplément "Le Réveil du Seigneur Liche"

Corruption

En utilisant les règles de ce fascicule, votre mage pourra gagner des points de corruption. L'accumulation de ces points entraînera une ascension dans l'échelle de corruption, qui s'exprime en niveau. Ainsi, par défaut, chaque mage débute avec 0 point de corruption et un niveau de corruption de 0.

Un mage gagne des points de corruption :

- S'il dispose à l'issue d'une partie de soldats corrompus dans son expédition (côté de sinistres individus vous expose à leurs vices).
- S'il possède ou utilise des trésors corrompus.

L'incidence en termes de corruption des soldats et des trésors sera détaillée plus loin, dans les paragraphes idoines.

Néanmoins, tout mage corrompu (i. e. un mage justifiant d'au moins un point de corruption avant une partie) gagne un minimum d'1 point de corruption après chaque partie et cela, même s'il n'a pas d'objet et/ou de soldat corrompu dans son expédition. Une fois que l'on a goûté aux ténèbres, elles laissent sur vous une trace indélébile.

Dès qu'un mage a accumulé 10 points de corruption, son niveau de corruption augmente. Il lance 1D20 sur la table de corruption en ajoutant au résultat son niveau actuel de corruption. Plus le niveau de corruption augmente et plus le mage subira les conséquences potentiellement désastreuses pour avoir choisi de cheminer du côté obscur.



D20 + niveau de corruption	Conséquences
1-10	Aucun effet.
11	Le mage gagne immédiatement 2 points de corruption.
12	Le mage gagne immédiatement 4 points de corruption.
13	Le mage gagne immédiatement 6 points de corruption.
14	Le mage subit une blessure permanente : <i>choc psychologique</i> *
15	Le mage subit une blessure permanente : <i>douleur lancinante</i> *
16	Le mage subit une blessure permanente : <i>malade</i> *
17	Pris de folie, le mage pense que certains objets en sa possession lui nuisent. Vous devez vous débarrasser de tous les grimoires, parchemins, armes, armures et objets magiques en possession de votre expédition. Les objets corrompus (issus de la table de trésors corrompus) sont conservés.
18	Dans un accès de crise paranoïaque, le mage est convaincu que son apprenti veut l'évincer. Votre mage tue son apprenti. Dorénavant, votre expédition ne peut plus avoir d'apprenti.
19	Tous les soldats non corrompus quittent immédiatement l'expédition. Désormais, le mage ne peut recruter que des soldats corrompus.
20	Le mage subit un malus de -4 à tout lancement de sort non-corrompu.
21 ou plus	Le mage s'enfonce dans des ténèbres sans fin et disparaît happé par la folie. Le mage est considéré comme étant mort, et ne peut pas revenir à la vie. Son apprenti peut mener l'expédition. Dans ce cas, il a le même niveau de corruption que son maître, et autant de points de corruption que ce dernier avant sa disparition.

* ces blessures permanentes ne peuvent jamais être guéries, même magiquement, et le sarcophage de cicatrisation n'a aucun d'effet sur elles.

Soldats corrompus

La table ci-dessous présente les soldats corrompus que votre mage pourra recruter. Elle est comparable à la table de soldats de la page 21 du livre de règles avec une colonne additionnelle indiquant la corruption émanant de la fréquentation de ces sinistres individus.

À l'issue de chaque partie, le mage ayant un ou plusieurs soldats corrompus dans son expédition gagne un nombre de points de corruption égal à la valeur de corruption du ou des soldats. La corruption est acquise même si le soldat n'a pas pris part à la partie (i. e. s'il était sujet à une blessure grave par exemple) ou s'il a été tué durant la partie.

Soldat	M	C	T	A	V	S	Coût	Notes	Corruption
Chien-loup	8	+2	+0	10	+2	10	10 co	Animal, ne peut pas porter de trésor. Compte comme un chien pour les améliorations de repaire.	1
Coupe-jarret	6	+2	+0	10	+0	12	15 co	Arme de base	2
Détrousseur	7	+1	+0	10	+1	12	15 co	Dague	2
Archer corrompu	6	+2	+3	11	+0	12	40 co	Arc, dague, armure de cuir.	2
Arbalétrier corrompu	6	+2	+3	11	+0	12	40 co	Arbalète, dague, armure de cuir.	2
Séide	6	+3	+0	11	+1	12	40 co	Arme lourde, armure de cuir.	2
Braconnier	7	+2	+3	11	+2	12	60 co	Bâton, arc, armure de cuir	3
Guerrier maudit	6	+4	+0	12	+2	12	70 co	Arme de base, bouclier, armure de cuir.	3
Chevalier noir	5	+5	+0	13	+2	14	100 co	Arme de base, bouclier, cotte de mailles.	3
Massacreur	5	+4	+0	12	+2	14	100 co	Arme lourde, cotte de mailles	3
Berserker	6	+4	+0	10	+4	16	100 co	Arme lourde.	3
Empoisonneur	6	+0	+0	10	+1	14	100 co	Bâton, débute chaque partie avec une potion de souffle noir	0
Tueur	5	+3	+4	12	+2	12	100 Co	Arbalète, arme de base, cotte de mailles.	3

Trésors corrompus

En utilisant ces règles, lors de l'étape "Rassembler les trésors" qui suit une partie de campagne, les mages auront la possibilité de découvrir un trésor corrompu.

Chaque mage peut décider, pour l'un de ses trésors, de faire un jet sur la table des trésors corrompus. Ce jet remplace le jet de trésor normal. On ne peut jamais faire plus d'un jet sur cette table après chaque partie.

Les trésors corrompus ne peuvent jamais être vendus, mais peuvent être abandonnés (effacez simplement le ou les trésor(s) de votre feuille d'expédition).



Table des trésors corrompus

D20	Trésor corrompu
1-3	Parchemin corrompu
4-6	Grimoire corrompu
7	Potion de souffle noir
8	Arme ou armure maudite
9	Cor de terreur
10	Anneau de damnation éternelle
11	Lame Vorpale
12	Orbe du tourment
13	Amulette sanglante
14	Flasque de lycanthropie
15	Masque de chair
16	Miroir de l'au-delà
17	Robe de détournement
18	Voile d'asservissement des morts
19	Poupée maudite
20	Bouclier hurleur

DESCRIPTION DES TRÉSORS CORROMPUS

PARCHEMIN CORROMPU

Un parchemin corrompu contient un sort déterminé aléatoirement, de la même manière que son équivalent non-corrompu. Il s'utilise de la même manière que son équivalent non-corrompu, avec les exceptions suivantes.

- Le jet de lancement est égal à la valeur de lancement de base du sort +4.
- Après avoir été utilisé, le joueur lance 1D20. Sur un résultat de 14 ou plus, le parchemin reste utilisable, et n'a pas à être effacé de la feuille d'expédition.

Après chaque utilisation d'un parchemin corrompu, le mage de votre expédition gagne 2 points de corruption.

GRIMOIRE CORROMPU

Un grimoire corrompu contient un sort déterminé aléatoirement, de la même manière que son équivalent non-corrompu. Il s'utilise de la même manière que son équivalent non-corrompu, mais le sort qu'il contient est appris avec une valeur de lancement de base égal à la valeur de lancement normale du sort -2. Ainsi, un grimoire contenant un sort de Projectile élémentaire permettra au mage d'apprendre ce sort avec une valeur de lancement de base de 10, au lieu de 12 normalement.

Après avoir appris le sort contenu dans un grimoire corrompu, le mage de votre expédition gagne 5 points de corruption.

POTION DE SOUFFLE NOIR

La potion de souffle noir contient un liquide répugnant qui, une fois ingéré, permet à l'utilisateur de cracher une bile sombre et hautement corrosive.

Au prix d'une action, le porteur peut boire la potion et immédiatement effectuer une attaque à distance ayant une portée de 8" avec un bonus de +6. Pour cette attaque, l'armure de la cible est considérée comme étant de 10 et cela, quelle que soit sa valeur réelle.

Après avoir bu la potion, l'utilisateur perd immédiatement 2 points de Santé. Chaque potion de souffle noir n'est utilisable qu'une seule fois. Elle est effacée de la feuille d'expédition après utilisation.

Après chaque utilisation d'une potion de souffle noir par un membre de son expédition, le mage gagne 3 points de corruption.



ARME OU ARMURE MAUDITE

Pour déterminer le type de l'arme ou armure maudite que vous avez trouvée, lancez 1D20 sur la table des armes et armures magiques (voir *Frostgrave*, Armes et armures magiques, p. 60).

Les armes et armures maudites sont en tout point similaire à leur équivalent non-corrompu, avec les exceptions suivantes.

- Les armes maudites octroient un bonus additionnel de +1 (en Combat, dommages ou Tir selon le bonus octroyé par l'équivalent non-corrompu)
- Les armures maudites octroient un bonus d'armure additionnel de +1.

À la fin de la partie, un mage gagne 2 points de corruption pour chaque arme ou armure magique en possession d'un membre de son expédition.

COR DE TERREUR

Cet immense cor, dont on dit qu'il a été fabriqué par une race de géants éteinte, produit un son capable de terrifier le plus brave des hommes.

Au prix d'une action, votre mage (et lui seul) peut souffler dans le cor, qui aura pour effet de lancer le sort Révéler la mort sur toutes les figurines de la table, amie et ennemie. La valeur de lancement est égale à la valeur de lancement de base du sort, soit 12.

Après avoir soufflé dans le cor, votre mage perd immédiatement 6 points de Santé car le cor absorbe sa force vitale.

Après chaque utilisation du Cor de Terreur, le mage gagne 8 points de corruption.

ANNEAU DE DAMNATION ÉTERNELLE

Cet anneau renferme l'âme d'un démon mineur qui n'a de cesse de demander au mage de le libérer.

Au prix d'une action, le mage peut utiliser l'anneau pour invoquer un diabolin, qui sera placé à son contact et sous l'effet du sort Lien démoniaque.

Si le diabolin est éliminé, il retourne dans l'anneau qui pourra être utilisé à nouveau.

Le diabolin ne peut jamais ramasser de trésor, se désintéressant ostentatoirement de ces puerilités !

Après chaque utilisation de l'anneau de damnation éternelle, le mage gagne 1 point de corruption. En outre, si le diabolin n'a pas été éliminé durant la partie, le mage gagne 3 points de corruption à la fin de la partie, représentant les efforts du diabolin pour pervertir le possesseur de l'anneau !

LAME VORPALE

Cette épée (une arme de base) dévore les âmes de ceux qu'elle abat et s'en nourrit pour accroître sa puissance. La Lame Vorpale ne peut être maniée que par un mage. Elle n'octroie aucun bonus initialement.

Si le mage élimine une figurine avec cette lame, il regagne 2 points de Santé et un nombre de points de corruption égal au double du bonus octroyé par la Lame (avec un minimum de 1). Après chaque "élimination", la Lame Vorpale voit ses bonus de Combat et de dommages augmenter définitivement de +1 (notez-le sur votre feuille d'expédition). Ainsi, vous débuterez avec une Lame Vorpale à +0, puis elle deviendra une Lame Vorpale +1, et ainsi de suite.

Comme indiqué ci-dessus, après avoir éliminé une figurine avec une Lame Vorpale, votre mage gagne autant de points de corruption que le double du bonus octroyé par la Lame Vorpale avec un minimum de 1 (4 points de corruption pour une Lame Vorpale +2).

ORBE DU TOURMENT

Cet orbe d'un noir de jais qui semble absorber la lumière se comporte comme un orbe de pouvoir, à ceci près qu'il contient une réserve magique illimitée. Le bonus maximum accordé par l'orbe lors du lancement d'un sort est de +4.

À chaque utilisation, le mage gagne un nombre de points de corruption égal au double du bonus qu'il s'est octroyé à l'aide de l'orbe (si un mage utilise la réserve de l'orbe pour gagner un bonus de +3, il gagne immédiatement 6 points de corruption).

AMULETTE SANGLANTE

Cette amulette, richement ornementée, suinte, en permanence, de sang qui pénètre les pores de la peau de son porteur.

En termes de jeu, le porteur de l'amulette se soigne automatiquement de 2 points de Santé au début de chacune de ses activations.

À la fin de la partie, un mage gagne 2 points de corruption pour chaque amulette sanglante en possession de l'expédition.

FLASQUE DE LYCANTHROPIE

Dans cette flasque se trouve une potion extrêmement rare, conçue selon des formules depuis longtemps oubliée et qui ont le pouvoir de changer un homme en bête.

Au prix d'une action, le porteur peut boire la potion ou la faire boire à une figurine amie (non-animale) à son contact. Le profil du consommateur devient immédiatement celui d'un loup garou (voir *Frostgrave*, Loups garous, p. 107) sous votre contrôle. La potion est immédiatement effacée de votre feuille d'expédition.

À l'issue de la partie, que le loup garou ait survécu ou non, il quitte votre expédition, s'enfonçant dans les ruines de *Frostgrave* à la recherche de proies...

Votre mage gagne 2 points de corruption par consommation de flasque de lycanthropie.

MASQUE DE CHAIR

Il s'agit d'un masque fait d'une matière dont nous taïrons l'origine qui provoque effroi et répugnance.

Le porteur de ce masque est considéré comme ayant le sort *Forme monstrueuse*, d'une valeur égale à 8 + sa Volonté, actif en permanence sur lui.

À la fin de la partie, un mage gagne 3 points de corruption si un membre de son expédition a porté le Masque de chair durant la partie.



MIROIR DE L'AU-DELÀ

En regardant dans cet imposant miroir, le mage peut deviner l'avenir et voir dans les autres dimensions pour y trouver les réponses à ses questions.

Le miroir de l'au-delà est toujours conservé dans l'entrepôt de l'expédition, et n'a pas besoin d'être porté par un membre de l'expédition.

Lors du lancement d'un sort hors-jeu, un mage peut, avant de lancer le sort, gagner un bonus pouvant aller jusqu'à +4 avec le miroir. S'il le fait, il gagne autant de points de corruption que le double du bonus octroyé par le miroir. Notez que l'apprenti ne peut pas s'en servir, jugé indigne d'un tel pouvoir (la corruption rend bête, parfois...)

À chaque utilisation du miroir, votre mage gagne autant de points de corruption que le double du bonus octroyé par le miroir.

ROBE DE DÉTOURNEMENT

Cette tunique a l'étrange capacité de détourner les traits visant son porteur vers les individus les plus proches.

Lorsque le porteur est ciblé par une attaque à distance, il peut désigner une figurine (amie ou ennemie) à 4" qui n'est pas engagée au combat, comme étant la cible du tir et cela, même si cette dernière est hors de ligne de vue ou de portée du tireur. Continuez la résolution du tir contre cette nouvelle cible.

À chaque utilisation de la capacité de détournement de la robe, votre mage gagne 2 points de corruption.

VOILE D'ASSERVISSEMENT DES MORTS

Il s'agit d'un voile, porté sur le visage, sur lequel danse des ombres, et qui subjugue les morts-vivants.

Au prix d'une action, ce voile permet à son porteur de lancer automatiquement le sort Contrôle des morts-vivants sur une créature mort-vivante à 6" ou moins. La valeur de lancement du sort est égale à 12.

À chaque utilisation du voile, votre mage gagne 2 points de corruption et cela, même si la cible a résisté au sort.

LA VOIE CORROMPUE

Auteur : Alex Buchel

Relecture : Arnaud Lapeyrade,
Boris Wisnicki, Laurent Bouilly

Mise en page et photographies :
Fred Machu, Kevin Dallimore

Illustrations : Dmitry Burmak

Figurines officielles *Frostgrave*
conçues par : Mark Copplestone,
Mike Owen, Mark Sims,
Nick Collier et Bob Naismith.

Studio Tomahawk voudrait remercier Osprey Publishing et North Star pour leur soutien et leur collaboration.

© Studio Tomahawk 2016

POUPÉE MAUDITE

Cet objet prend la forme d'une poupée de cire ou de tissu dans laquelle l'utilisateur plante des piques pour envoûter sa cible.

Au début de la partie, choisissez une figurine ennemie qui sera la cible de la poupée.

Une fois par phase d'activations, le porteur peut, au prix d'une action, utiliser la poupée contre la cible si cette dernière est en ligne de vue. Le porteur lance un D20 et y ajoute sa Volonté. La cible fait de même. Si le porteur de la poupée obtient le meilleur résultat, la cible perd autant de points de Santé que la différence entre les deux totaux.

À chaque utilisation de la poupée, votre mage gagne autant de points de corruption que la différence entre les deux totaux obtenus.

BOUCLIER HURLEUR

Ce bouclier dépeignant un visage grimaçant se met à hurler dès qu'il bloque un coup ou une flèche. Ce cri tonitruant peut aller jusqu'à étourdir les adversaires.

Ce bouclier n'octroie pas de bonus particulier. Cependant, à chaque fois que son utilisateur remporte un jet de combat (lorsqu'il est la cible d'un tir ou durant un combat au corps-à-corps) le bouclier hurle. En termes de jeu, ce hurlement se résout comme un sort Pétrifier lancé automatiquement sur toutes les figurines situées à 6" ou moins, hormis le porteur du Bouclier hurleur. La valeur de lancement de ce sort est égale à 12.

À la fin de la partie, un mage gagne 3 points de corruption si un membre de son expédition a porté le Bouclier hurleur durant la partie.

