

FROSTGRAVE



Règles optionnelles du Studio Tomahawk

Voici quelques règles optionnelles que nous avons adopté durant nos parties. Libre à vous de vous en inspirer, ou de les intégrer dans vos propres parties.

Défense héroïque

Dans une aventure comme celle-ci, il est de bon ton de récompenser la vaillance et la combativité. Ainsi, pour définir les dommages lors d'un combat ou d'un tir, vous pouvez utiliser la table ci-dessous.

Table de défense héroïque lors d'un combat	
Dé modifié du perdant	Dommages subis par le perdant
15-16	-1 dommage
17-18	-2 dommages
19-20	-3 dommages

Notez que le dé modifié est le résultat final obtenu par le perdant, après avoir ajouté son Combat et/ou les modificateurs à appliquer (comme le couvert lors d'un tir par exemple).

Note : Cette option permet de contrebalancer le hasard des combats dans Frostgrave, en récompensant les jets élevés, même si ces derniers ont été battus par l'adversaire. De plus, les personnages avec des caractéristiques élevées, ayant plus de chance d'obtenir de hauts résultats, deviennent plus résistants.

Le moral dans les chaussettes...

Lorsque le Mage et son Apprenti sont éliminés, le reste de la bande est retiré du jeu à la fin du tour en cours.

Note : L'absence du mage et de l'apprenti laisse les soldats quelque peu démunis et sans but réel, ce qui légitime cette règle optionnelle.

Rôdeurs

La Cité n'est vraiment pas sûre, de nombreuses créatures rôdent dans ses ruines, il est bien rare de ne pas en croiser dès que l'on y met les pieds.

Avant le début de la partie, mais après avoir déployé vos expéditions.

- Lancez 3 dés sur la table des rencontres aléatoires de Niveau 1 afin de déterminer quelles créatures rôdent sur la table. Si vous préférez, ou suivant votre Bestiaire personnel, vous pouvez choisir ces 3 créatures (attention de ne pas prendre des créatures trop puissantes, celles-ci ne rôdent pas elles attendent tapis dans l'ombre).
- Affectez 1 numéro à chaque trésor (1 à 6 si vous avez 6 trésors....)

- Pour chaque créature lancez 1 dés (suivant le nombre de trésor présent...) puis placez la créature sur le trésor défini par le dé. Lancez ensuite 1 D20 pour savoir de combien la créature se déplace (la créature se dirige dans une direction aléatoire voir p.44). Placez la créature à cet endroit. Si cela l'emmène hors de table, elle ne sera pas placée sur la table. Si elle se trouve au même endroit qu'une figurine placez la au contact.

Note : Cette option permet d'animer les début de partie en posant des problèmes dès les premiers tours.

Le temps passe incessamment...

Le temps est une mesure imprécise dans la Cité. De nombreuses expérimentations ont eu lieu afin de tenter de le dompter... En vain... Désormais, il n'est plus constant. Ainsi, une heure peut parfois s'achever en 30 min. Bien malin celui qui peut le mesurer.

Lorsque vous partez à la recherche des trésors de Frostgrave, il vous faudra apprendre à apprivoiser le temps qui passe pour ne pas vous faire surprendre par la nuit et toutes ses atrocités...

Ne comptez pas sur votre sablier

Il ne vous sera d'aucune utilité...

Fiez-vous plutôt à votre instinct

Et, surtout soyez malin...

A la fin de chaque tour, lancez 1D20 que vous additionnez avec les résultats précédents. Ajoutez, à ce décompte, 10 pour chaque trésor sorti de la table. Dès que le décompte atteint ou excède 100, la partie s'arrête immédiatement. Tous les trésors non ramassés sont perdus.

Pour chaque trésor ramassé par un aventurier et encore présent sur la table de jeu, jetez 1D20.

- Si le résultat est compris entre 1 et 3, la nuit se saisit de l'aventurier. Il est considéré comme éliminé (sa Santé est réduite à 0). Le trésor est perdu, et son sort devra être déterminé en accord avec les règles décrites page 50 de Frostgrave.
- Si le résultat est compris entre 4 et 12, l'aventurier, dans sa précipitation, a abandonné son trésor mais sort indemne de l'aventure.
- Si le résultat est compris entre 13 et 20, l'appât du gain a été le plus fort, l'aventurier s'est fait violence et a pu ramener le trésor.

Note : Cette règle optionnelle ajoute de la tension à la partie, et évite qu'elle ne s'éternise. C'est véritablement une course vers les trésors, avec la volonté de se débarrasser de l'expédition adverse qui vous barre le chemin ! Cela évite aussi que l'une des deux expéditions ne se concentre que sur l'élimination de l'adversaire, sans se soucier des trésors.

FROSTGRAVE

Règles optionnelles de campagne du Studio Tomahawk

Dans ces pages, nous allons vous présenter quelques règles optionnelles développées lors des campagnes menées dans le tipi du Studio Tomahawk, après des heures passées à mener nos expéditions dans les ruines de Felstadt. Comme leur nom le suggère, elles sont entièrement optionnelles, et ne devraient être utilisées que si l'ensemble des joueurs impliqués dans la campagne le désire.

Nous avons inclus quelques commentaires avec chaque option, pour expliquer les raisons qui nous ont poussé à les développer.

Expérience

Table d'expérience (page 54)

La table d'expérience ci-dessous remplace celle de la page 54 du livre de règles.

Table d'expérience	
Expérience	Fait d'armes
+5	Pour chaque sort lancé avec succès par le mage ou l'apprenti ayant une valeur de lancement de 8 ou moins
+10	Pour chaque sort lancé avec succès par le mage ou l'apprenti ayant une valeur de lancement comprise entre 9 et 13.
+15	Pour chaque sort lancé avec succès par le mage ou l'apprenti ayant une valeur de lancement de 14 ou plus
+10	Pour chaque soldat adverse que votre expédition a éliminé durant la partie.
+30	Pour chaque apprenti adverse que votre expédition a éliminé durant la partie.
+50	Pour chaque mage adverse que votre expédition a éliminé durant la partie.
+20	Pour chaque trésor en possession de l'expédition du mage à la fin de la partie.
+30	Si votre expédition a remporté la partie.

Note : cette table alternative met l'accent sur la capacité du mage à lancer des sorts ambitieux, et récompense les prouesses de l'expédition plutôt que celle de son mage individuellement. Elle tend à gommer l'avantage qu'avaient les mages « agressifs » par rapport à ceux ayant des sorts de soutien ou de mobilité, ces derniers n'ayant que peu de moyens d'éliminer les mages ou apprentis adverses.

Niveau des mages (page 54)

En utilisant cette option, le nombre de points d'expérience pour atteindre un nouveau niveau dépend du niveau actuel du mage. Ainsi, un mage de niveau 13 aura besoin de 150 points d'expérience pour atteindre le niveau 14, au lieu des 100 points habituels.



Niveau des mages

Niveau à atteindre	Nombre de points d'expérience nécessaires
1-5	100
6-10	150
11-15	200
16-20	250

Note : ce système a l'avantage de rendre la progression plus lente, mais surtout de permettre aux nouveaux venus (ou aux joueurs devant reprendre une expédition suite à la mort du mage) de gagner plus rapidement des niveaux que les mages les plus expérimentés, évitant par la même des fossés entre les expéditions aguerries et les plus récentes.

Rassembler les trésors (page 56)

Rajouter au Trésor de la première ligne de la table : (maximum 100 co).

Rajouter au Trésor de la deuxième ligne de la table : (maximum 200 co).

Rajouter au Trésor de la première ligne de la table : (maximum 250 co).

Note : en cas de résultat très élevé au D20 une inflation de la trésorerie des expéditions pouvait advenir, ce qui pouvait déséquilibrer la campagne. En limitant le nombre de couronnes d'or que le trésor peut offrir, on évite cet écueil.

Dépenser les trésors

Acheter des grimoires, parchemins et des objets magiques (page 66)

Avant de pouvoir acheter un grimoire, un parchemin ou un objet magique, un mage va devoir déterminer si l'objet de sa convoitise est disponible. Car si effectivement des échoppes spécialisées dans la revente des découvertes que les expéditions ont déterrées de Felstadt existent bien tout autour de la Cité, elles n'ont pas en permanence tous les artefacts mystiques dont les mages rêvent la nuit.

Par conséquent, avant de pouvoir acheter un objet, le mage va devoir vérifier sa disponibilité. Pour ce faire, il lance un dé, multiplie le score obtenu par 30. Si le résultat est inférieur au coût d'achat de l'objet en couronnes d'or, il est indisponible et ne pourra pas être acheté après cette partie (mais sera peut-être disponible après le prochain scénario !).

Comme un mage a autre chose à faire de son temps libre que de se livrer à un shopping ésotérique, il n'est

possible de vérifier la disponibilité que de 3 articles différents (grimoires, parchemins et/ou objets magiques) après chaque partie.

Exemple : une chronomancienne vient de finir une partie avec un pactole conséquent, et est bien décidé à trouver les artefacts qui l'aideront dans ses prochaines aventures. Dans un premier temps, elle voudrait trouver un grimoire contenant le sort de Réserve Temporelle. Elle lance le dé et obtient un 12, pour un coût maximal de 360 co (12x30=360). Malheureusement, un grimoire coûtant 500 co, ce grimoire spécifique n'est pas disponible.

Elle décide par dépit de se rabattre sur un parchemin contenant le sort d'Animation de Golem. Elle lance à nouveau le dé et obtient un 16. Le parchemin ne coûtant « que » 400 co (ce qui est inférieur à 480 (16 x 30)), il découvre donc le précieux parchemin sur les étals d'un boutiquier. Notre mage l'achète.

Enfin, pour sa troisième recherche, il voudrait acquérir un bâton magique octroyant +1 au Combat. Le score de son dé est de 8, et le coût du bâton (200 co) est inférieur au résultat obtenu en multipliant son score par 30, il s'empresse d'en faire l'acquisition.

Note : l'objet de cette restriction est de préserver quelques peu les mystères entourant les objets magiques. En rendant les plus puissants difficiles à acquérir, ils n'en gagneront que plus de valeur aux yeux des joueurs, qui seront réticents à s'en séparer. Cela évite aussi l'impression que Felstadt est un immense bazar aux objets magiques !

Vendre des grimoires, parchemins et des objets magiques (page 66)

Avant de vendre un grimoire, un parchemin ou un objet magique, un mage déterminera le prix que le tenancier de l'échoppe est prêt à donner pour le dit artefact. Pour cela, un dé est lancé et son résultat multiplié par 15. C'est la somme maximale que l'acheteur est prêt à débours, sans toutefois dépasser le prix de vente normal de l'objet (250 co pour un grimoire, 100 co pour un parchemin, la moitié du prix d'achat pour les objets magiques).

Bien entendu, une fois le prix d'achat potentiel déterminé, le mage peut décider de ne pas vendre l'objet en question. Mais s'il refuse de le vendre, il devra attendre la fin du prochain scénario pour relancer le dé et trouver un acheteur plus généreux (peut-être !).

Après chaque partie, le joueur est autorisé à faire un jet de dé pour chaque objet qu'il souhaite vendre.

Exemple : Notre chronomancien veut vendre un grimoire et une potion de téléportation. Pour le grimoire, il obtient un 12 pour une offre à 180 co. Il décide que, à l'avenir, il trouvera quelqu'un pour lui offrir un meilleur prix pour ce livre, et le conserve. Pour la potion de téléportation, il obtient un 18, qui normalement devrait lui donner

une offre à 270 co mais les acheteur ne propose jamais plus que la moitié du prix d'achat neuf de l'objet, soit dans notre cas 50 co. Notre mage vend donc sa potion.

Note : cette limitation va dans le sens de celle qui restreint les achats d'objets. Un mage n'est jamais sûr de vendre un objet à sa juste valeur, et cette option restreindra les rentrées d'argent de vos expéditions, ajoutant un peu de tension dans la campagne !

Le Temple (nouvelle version)

Autour de Felstad se trouve plusieurs lieux saints tenus par des moines ou des illuminés aux pouvoirs mystiques. Parmi ces pouvoirs, celui de ramener les hommes d'entre les morts, par le biais d'onguents mystérieux, de prières rituelles et de transes mystiques.

Mais tout cela a un prix, et pas uniquement financier. Tous ceux revenus de l'autre rive sont changés, et parfois même ne sont plus que l'ombre d'eux même.

Si votre mage ou votre apprenti est mort à l'issue d'un scénario, et que votre bande a au moins un lanceur de sort en vie, il peut amener auprès des prêtres le corps de celui qui est tombé au combat. Il faudra vous acquitter de 300 co pour les œuvres du culte.

Le lanceur de sort décédé revient à la vie automatiquement, mais doit lancer un dé sur la table suivante pour déterminer les séquelles que lui ont laissées cette expérience traumatisante :

Table des séquelles

Dé	Séquelles
1 ou 2	Le lanceur de sort revient à la vie, mais il n'est plus qu'un cadavre ambulatoire, doté cependant d'une conscience. Sa Santé est réduite définitivement de 4, son Tir, son Combat et sa Volonté de 2. Sélectionnez aléatoirement deux sorts, montez leur valeur de lancement de +4. Cela n'empêche pas son mage ou son apprenti (selon le cas) de continuer à lancer ce sort normalement.
3 à 5	L'expérience a ébranlé votre lanceur de sort qui en est ressorti quelque peu déstabilisé. Il souffre dorénavant de problèmes mentaux qui se traduisent par une pénalité de -1 à toutes les tentatives de lancement de sorts. De plus, sélectionnez aléatoirement un sort, montez sa valeur de lancement de +4. Cela n'empêche pas son mage ou son apprenti (selon le cas) de continuer à lancer ce sort normalement.
6 à 8	Le lanceur de sort est devenu plus chétif et malingre. Sa Santé est réduite de 2, son Combat et son Tir de -1.
9 à 12	L'expérience a traumatisé le lanceur de sort. Lancez deux fois le dé sur la table des blessures permanentes.
13 à 16	Le lanceur de sort va garder quelques séquelles de son passage dans l'au-delà : lancez une fois le dé sur la table des blessures permanentes.
17 ou plus	Miraculeusement, aucune séquelle n'est à déplorer.

Note : cette option pondère la malchance de lancer le fatidique 1 ou 2 pour déterminer le destin de son mage. Une expédition prévoyante gardera toujours 300 co pour pallier un revers de la fortune. Mais revenir d'entre les morts n'est pas à prendre à la légère, et le mage devra certainement payer de sa personne pour cela.