

# FROSTGRAVE LA VOIE TRIBALE



Le supplément « Les Pactes Oubliés » a introduit dans Frostgrave les règles avancées de l'évocation ainsi que les barbares, en présentant les tribus qui vivent dans les chaînes montagneuses au nord de la Cité des Glaces.

Ce mini-supplément vous propose de continuer l'exploration de ces deux thématiques, en vous invitant à mener votre propre expédition de barbares dans le dédale de Feldstadt. Bien entendu, ces règles sont optionnelles et leur utilisation devrait être soumise à l'approbation de l'ensemble des participants.



## Les expéditions tribales

Comme décrit p. 54 des « Pactes Oubliés » depuis peu, des bandes de barbares s'aventurent dans la Cité des Glaces. Ces bandes sont souvent accompagnées par des créatures descendues des montagnes, dont la vision glace d'effroi le sang des mages adverses.

### Créer un mage barbare

La création d'un mage barbare suit la procédure normale, telle que décrite p. 10 du livre de règles de Frostgrave.

Les mages barbares ont développé une affinité avec certains types de magie durant leur histoire. Ainsi, lors du lancement des sorts de certaines écoles, ils bénéficieront d'un bonus de +1, mais à l'inverse, subiront une pénalité de -1 lors du lancement des sorts de certaines autres écoles, assez éloignées des coutumes ancestrales de leurs tribus. Ces bonus sont indiqués dans la table suivante :

+1	Invocateur, Nécromant, Sorcier
-1	Cryptomancien, Devin, Thaumaturge

### Rassembler l'expédition

L'apprenti d'un mage barbare suit les mêmes règles que les autres apprentis (en plus d'appliquer les modificateurs de sorts spécifiques à la culture barbare).

Certains soldats sont plus rares dans les expéditions barbares, leur culture n'étant pas propices au développement de telles vocations. Ces soldats ont un surcoût à acquitter lors de leur recrutement, tel qu'indiqué dans la table ci-dessous :

Soldat	Surcoût
Homme d'armes ou Apothicaire	+5co
Chasseur de trésor ou Tireur d'élite	+15co
Chevalier ou Templier	+25co
Chasseur de démon, Moine ou Guerrier mystique	+40co
Expert en pièges ou combattant des tunnels	+20co

Les expéditions barbares peuvent en outre recruter en tant que soldat certaines créatures de leurs montagnes, piochées dans la liste ci-contre. Néanmoins, une expédition de barbares ne peut avoir qu'un seul soldat de cette liste pour chaque multiple de 5 du niveau de son mage (ou animage). Donc un mage devra attendre le niveau 5 pour avoir une de ces créatures dans son expédition, pourra en accueillir deux au niveau 10, etc...

Aucun de ces soldats n'a d'emplacement d'objet.

Si une expédition adverse élimine l'un de ces soldats, son mage gagne immédiatement un nombre de point d'expérience égal à 10% du coût du soldat.



Soldat	Coût
Géant de givre	500co
Troll des neiges	300co
Loup-garou	200co
Rangifer*	200co
Léopard des neiges	50co

\* voir le supplément « Le Réveil du Seigneur Liche »

Notez que mis à part les exceptions ci-dessus, ces soldats suivent toutes les règles de soldats de votre expédition.

## Choisir un clan

Beaucoup de barbares appartiennent à l'une des confédérations de tribus des montagnes. Ces clans, comme on les appelle, s'identifient à un animal ou une créature choisie en adéquation avec leur mode de vie, leur tempérament et leurs coutumes.

Si vous le désirez, votre expédition peut appartenir à l'un des clans ci-dessous, et bénéficier des avantages qui en découlent. Mais elle en subira aussi les inconvénients.

Les avantages ne concernent que les membres de l'expédition (mage, apprenti, soldats) et pas les créatures qui la rejoignent.

### CLAN DE L'OURS

*Ces tribus vivent dans des grottes, se nourrissent exclusivement de la chasse, conspuant les tribus qui pratiquent la cueillette ou l'agriculture. Ils sont connus pour leur tempérament belliqueux.*

**Avantage :** Durant les combats au corps-à-corps, les membres de l'expédition barbare sont considérés comme remportant les égalités obtenues. Dans ce cas, on considère que le résultat de leur dé est supérieur de 1 point à la valeur affichée par le dé.

**Inconvénient :** L'expédition ne peut pas recruter de soldat ayant une arme à distance. Le mage, l'apprenti ou un éventuel capitaine ne peuvent pas être équipés d'armes à distance, même magiques.

### CLAN DU BOUQUETIN

*Les tribus du bouquetin vivent près des cimes des montagnes, et ont développé une agilité sans commune mesure, se déplaçant avec aisance sur des pentes abruptes.*

**Avantage :** Lorsqu'elles grimpent ou qu'elles descendent, les figurines de l'expédition ne déduisent que 1" de leur mouvement pour chaque pouce monté ou descendu (au lieu de 2" normalement). Elles peuvent de plus sauter jusqu'à 5" de distance (au lieu de 4"), et déduisent 2" de la hauteur d'une chute avant de déterminer les dégâts subis.

**Inconvénient :** L'expédition doit établir son repaire dans une tour.



### CLAN DE L'AIGLE

*Ce clan s'est spécialisé dans le dressage et l'élevage des oiseaux de proie, qu'ils gardent dans d'immenses volières au centre de leurs villages. Ils sont de formidables chasseurs, au regard perçant.*

**Avantage :** Lors d'un tir, tout membre de l'expédition bénéficie d'un bonus de +1 à son dé si la cible est obstruée ou à couvert.

**Inconvénient :** Les membres de l'expédition disposant d'une arme à distance ne peuvent jamais forcer le combat.

### CLAN DU LOUP

*Vivant en grands groupes familiaux ressemblant à des meutes, ces tribus sont souvent très restreintes, rejetant tout arrivant n'ayant pas avec elles des liens de sang. Elles ont développé une fraternité à nulle autre pareille, adoptant des attitudes voire un langage similaire, qui ne laisse planer aucun doute à leur appartenance à ce clan.*

**Avantage :** Lors d'un combat multiple, si les membres du clan du loup sont en supériorité numérique, ils bénéficient d'un bonus additionnel de +2 à leur jet de dé.

**Inconvénient :** Un membre du clan du loup qui débute une activation sans aucun autre membre de son clan à 6" ne dispose que d'une action au lieu de 2.

### CLAN DU RENARD

*Ces tribus ont élu domicile dans les grandes étendues boisées qui s'étendent aux pieds des montagnes, vivant de chasse et de cueillette. Contrairement aux autres clans, ils sont accueillants envers les étrangers, n'hésitant pas à faire de leurs villages des comptoirs commerciaux.*

**Avantage :** Si un membre de ce clan consacre ses deux actions à se déplacer, ils gagne un bonus de +2" sur son déplacement total.

**Inconvénient :** Aucun membre de l'expédition ne peut jamais avoir une valeur d'armure supérieure à 11.

### CLAN DU DÉMON

*Ces tribus sont craintes par leurs congénères des autres clans. Elles se sont vouées corps et âmes à l'adoration d'entités d'autres plans et leurs villages sont souvent à proximité des temples du nord.*

**Avantage :** Dès le début de la campagne, et même sans avoir atteint le niveau 10, votre mage a scellé un pacte avec un démon. Suivez les règles indiquées p. 8 des « Pactes Oubliés ». Il pourra choisir un second pacte et un second sacrifice au niveau 10, un troisième et quatrième aux niveaux 25 et 50, respectivement. Ce pacte ne peut jamais être rompu.

**Inconvénient :** Les dévotions rituelles auxquelles s'astreint le mage vous coûtent 50 co après chaque partie. Si vous ne pouvez vous acquitter de cette somme après une partie, votre mage est dévoré par le démon avec lequel il a pactisé, il est considéré comme perdu.

## CLAN DU ROC

Ces tribus sont très particulières, ayant développé au fil des siècles une détestation de la magie, cultivée au gré des cataclysmes causés par les pratiques des sorciers et de leur arrogance. Les barbares du roc ont développé une religion primitive, sorte de chamanisme inspiré. Ils s'aventurent aujourd'hui dans la cité pour la purger des maux magiques qu'elle renferme.

**Avantage :** Au début de la campagne, votre expédition est menée par un anilmage, dont les règles sont décrites plus loin.

**Inconvénient :** Votre expédition n'est pas dirigée par un mage !



## Les anilmages

Les anilmages sont les meneurs naturels des tribus du roc. Ces tribus vouent un culte à la Nature, et considèrent (certainement à raison) que la magie brise ces lois et les transgressent. Paradoxalement, leurs rituels complexes en appellent à des forces occultes et puissantes, qui se révèlent être l'antithèse de la magie. Ces anilmages sont les Elus de leur peuple, destinés à dissiper les énergies magiques, pour laisser la nature seule maîtresse indomptable.

### CRÉER UN ANILMAGE

La création d'un mage barbare suit une procédure similaire à celle de la création d'un mage.

Ses caractéristiques sont les suivantes :

Anilmage débutant					
M	C	T	A	V	S
6	+4	+2	10	+4	14

**Notes :** Aura d'anti-magie (4"/-2)

Un anilmage début avec les mêmes choix et options d'objets que le mage débutant. De plus, il peut s'équiper d'une armure de cuir pour 10co (ce qui augmente son Armure de +1) et d'un bouclier pour 10co (ce qui augmente son Armure de +1). S'il dispose d'un bouclier, il doit prendre une arme de base et ne peut pas choisir d'autre objet.

Bien entendu, un anilmage n'a pas de sorts et ne pourra jamais en lancer (même avec un parchemin). Il peut cependant utiliser tout autre objet magique qui ne lance pas de sort (combattant ainsi le feu par le feu !).

Néanmoins, il irradie d'une aura d'anti-magie. Au début de la campagne, son aura magique est de 4"/-2.

### L'aura d'anti-magie

L'aura d'anti-magie qu'irradient les Elus et les compagnons absorbe les énergies ésotériques nécessaires au lancement des sortilèges.

Une figurine dotée de la règle aura d'anti-magie aura pour cette dernière une valeur de rayon et une valeur de puissance, exprimé sous forme de deux chiffres séparés, comme : 6"/-3.

Le premier chiffre indique le rayon d'effet, mesuré autour de la figurine dotée de cette règle. Ayant une figurine avec une valeur de 5"/-1 affectera les sorts à 5" ou moins d'elle. Tout sort lancé dans le rayon d'effets ou dont la cible se trouve dans le rayon d'effet sera pénalisé.

Le second chiffre indique la pénalité à appliquer à tout jet de lancement de sort effectué dans le rayon d'effet de l'aura, ou dont la cible se trouve dans le rayon d'effet. Ainsi, si un sort est lancé dans la zone d'effet d'une aura d'anti-magie de 5"/-3, le jet de lancement de sort sera pénalisé d'un malus de -3. Considérez tout résultat inférieur à 1 comme étant 1.

L'aura d'anti-magie n'a pas d'effet sur les sorts déjà actifs. Les auras d'anti-magie ne se cumulent pas. Si un sort est lancé dans ou vers une zone couverte par deux effets d'anti-magie, n'appliquez que la pénalité la plus importante.



## LE COMPAGNON DE L'ANILMAGE.

Le compagnon est l'équivalent de l'apprenti. Il coûte lui aussi 200co et ses caractéristiques dépendent de celles de son maître anilmage, de la même manière que les caractéristiques d'un apprenti dépendent de celle de son mage.

Il dispose des mêmes options d'équipement qu'un anilmage.

Il dispose en outre d'une aura d'anti-magie. Le rayon de l'aura d'un compagnon est inférieur de 2" de celle de l'anilmage, tandis que sa valeur de pénalité est inférieure de 1 à celle de l'anilmage. Ainsi un compagnon débutant aura une aura d'anti-magie de 2"/-1.

## EXPÉRIENCE DE L'ANILMAGE

Un anilmage ne gagne jamais d'expérience pour le lancement de sort, en étant dépourvu. Néanmoins, après chaque partie, il peut procéder à un rituel d'annihilation sur l'un des objets magiques de son repaire. Il peut s'agir de n'importe quel objet magique disposant d'un prix d'achat (certains objets, comme les récompenses de campagne, en sont dépourvus et sont trop puissants pour être annihilés !).

L'objet est détruit, et doit être rayé de votre feuille d'expédition. En contrepartie, votre anilmage gagne immédiatement un nombre de points d'expérience égal à 10% du prix d'achat de l'objet. Cela peut l'amener immédiatement à gagner un niveau.

Lors d'un passage de niveau, votre anilmage peut, à la place d'augmenter une caractéristique augmenter soit : le rayon de son aura d'anti-magie de 1" (passant son rayon de 4" à 5", puis à 6", etc...), soit accroître sa pénalité de -1 (passant

la pénalité de -2 à -3, puis à -4, etc...). Le chiffre de pénalité ne peut jamais être supérieur au chiffre de la portée. La portée maximale de l'aura d'anti-magie est de 10" et la pénalité maximale est de -10.

Notez que les bonus d'expérience octroyés par un scénario pour un mage ou un apprenti peuvent être revendiqués par un anilmage ou son compagnon, comme s'ils étaient respectivement des mages ou des apprentis. L'adversaire d'un anilmage pourra de la même manière considérer l'anilmage comme un mage et son compagnon comme un apprenti lors des gains de points d'expérience.

*Exemple : dans le scénario « Le Ver Chasseur » il est indiqué que le mage gagne 100 points d'expérience si son expédition détruit le ver géant. Un anilmage dont l'expédition tue ce vers géant gagnera lui aussi ces 100 points.*

## LA VOIE TRIBALE

**Auteur :** Alex Buchel

**Relecture :** Laurent Bouilly

**Mise en p. et photographies :**  
Fred Machu

**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 octobre 2017