

Ces Règles ne sont valables que dans le cadre de parties sur l'extension Frigost. Pour des soucis de clarté et de facilité à les retrouver, nous avons choisis de les mettre dans un document à part. Ces règles n'ont pas à vocation d'être autonome, et sont complémentaires aux Comprehensive Rules pour les parties dans l'extension Frigost.

## MARQUEURS GELÉS

Sur un Plateau de Jeu Frigost, un personnage peut recevoir des marqueurs +1/-1 **PM** et +1/-1 **PA** gelés. Ces marqueurs sont considérés comme des marqueurs +1/-1 **PM** et +1/-1 **PA** normaux lorsqu'on détermine la quantité de **PM** et de **PA** d'un Krosmaster dans la phase préliminaire.

Néanmoins, un marqueur +1 **PM** gelé n'annule qu'un marqueur -1 **PM** gelé, et inversement. Un personnage peut donc avoir, par exemple, un marqueur +1 **PM** et un marqueur -1 **PM** gelé.

Une pièce de jeu ne peut toutefois pas avoir un total de malus cumulés -1 **PM** gelés et -1 **PM** normaux supérieur à ses **PM MAX**.

De même, un marqueur +1 **PA** gelé n'annule qu'un marqueur -1 **PA** gelé, et inversement. Une pièce de jeu ne peut toutefois pas avoir un total de malus cumulés -1 **PA** gelés et -1 **PA** normaux supérieur à ses **PA MAX**. Un personnage peut donc avoir, par exemple, un marqueur +1 **PA** et un marqueur -1 **PA** gelé.

## CUBES DE GLACE

Sur un Plateau de Jeu **Frigost**, les personnages peuvent interagir avec un Cube de Glace pour le déplacer.

Voici quelques règles supplémentaires pour résoudre les cas de poussées complexes :

- Un Cube de Glace ne gêne pas la Ligne de Vue, et une case contenant simplement un Cube de Glace est considérée comme une case libre. La PO MAX des Sorts à Portée modifiable d'un personnage présent sur une case contenant un Cube de Glace est augmentée de 1 case. Un Cube de Glace ne possède pas le Pouvoir Insensible.
- Le Sort Pousse-Glaçon ne peut être lancé que par un Krosmaster adjacent au Cube de Glace. Si le Sort Pousse-Glaçon est lancé sur une case contenant un Cube de Glace, il n'affecte directement que le Cube de Glace, puisque son effet additionnel est « Repousse le cube de glace ciblé ». Le Cube de Glace se déplace alors sur un nombre de cases variable (dans les cases Patinoire uniquement) tel que décrit dans le livret de règles spécifiques à l'extension Frigost.
- Si un Krosmaster ou une invocation se trouve sur la même case que le Cube de Glace ciblé par le Sort Pousse-Glaçon, il est déplacé d'autant de cases que le Cube de Glace, et ce même si ce personnage ou cette bombe a le Pouvoir Insensible. Ce déplacement spécial est uniquement généré par le Cube de Glace qui se déplace suite à l'effet additionnel du Sort Pousse-Glaçon.
- Un Cube de Glace peut être déplacé grâce à l'effet additionnel d'un Sort (notamment Attire ou Repousse), mais devra toujours rester sur la patinoire. Si une autre pièce de jeu est aussi dans la case où se trouve le Cube de Glace ciblé, elle est aussi affectée normalement par ce Sort car elle est aussi une cible.

- Exemple : Luk Ylook lance le Sort Flèche Repoussante (avec effet additionnel Repousse 2) sur une case contenant un Cube de Glace et le Comte Harebourg. Il y a trois cases Patinoire vers lesquelles le Cube de Glace peut être repoussé. Le Cube de Glace est repoussé de 2 cases par la Flèche Repoussante et le Comte Harebourg n'est pas déplacé car il possède le Pouvoir Insensible.
- Exemple : Luk Ylook lance le Sort Flèche Repoussante (avec effet additionnel Repousse 2) sur une case contenant un Cube de Glace et Bad Aboum. Il y a une seule case Patinoire vers lesquelles le Cube de Glace peut être repoussé. Le Cube de Glace est repoussé de 1 case « seulement » par la Flèche Repoussante (il ne peut pas Sortir de la Patinoire) et Bad Aboum est déplacé « normalement » de 2 cases.

## POUVOIRS

Frigost ajoute aussi quelques pouvoirs dont certains ne sont pas utilisés en dehors du cadre de Frigost :

### Feu Intérieur

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « Le personnage ne peut pas recevoir de nouveaux marqueurs Blessure gelée, PM gelé ou PA gelé ; s'il devait en recevoir, il reçoit autant de marqueurs normaux à la place. De plus, ses Sorts de Soins peuvent soigner les Blessures gelées comme si c'étaient des Blessures normales. »

### Endurance

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Étape 6 du lancement d'un Sort dont cette pièce de jeu est une cible, les Dégâts infligés par le Sort à cette pièce de jeu sont réduits de 2 points si ce Sort est un Sort **EAU, AIR, TERRE, FEU** ou **NEUTRE** ».

### Aveuglement

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Avant de vérifier les pré requis d'un Sort que cette pièce de jeu s'apprête à lancer, vous pouvez uniquement désigner une case adjacente à la pièce de jeu ayant ce Pouvoir ». Voir **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**

Il est impossible à une pièce de jeu ayant ce Pouvoir de lancer des Sorts donc la cible principale serait la case qu'elle occupe, comme un Sort personnel par exemple. Seul un Sort de Corps à Corps ou un Sort capable de cibler une case à PO 1 peut être lancé par une pièce de jeu ayant ce Pouvoir.

### Gelure

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Les sorts d'attaque de ce personnage deviennent des sorts gelés. Lors de l'Étape 6 du lancement d'un Sort, placez des marqueurs blessure gelée à la place de marqueurs blessure normaux. » Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les cibles ayant le pouvoir Feu Intérieur.

### Kazage

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Si l'effet additionnel d'un sort devait placer un ou plusieurs marqueurs +1 **PM** sur les cibles du sort, utiliser des marqueurs +1 **PM** gelé à la place ». Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les cibles ayant le pouvoir Feu Intérieur.

#### Dékazage

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Si l'effet additionnel d'un sort devait placer un ou plusieurs marqueurs -1 **PM** sur les cibles du sort, utiliser des marqueurs -1 **PM** gelé à la place ».

Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les cibles ayant le pouvoir Feu Intérieur.

#### Aksélération

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Si l'effet additionnel d'un sort devait placer un ou plusieurs marqueurs +1 **PA** sur les cibles du sort, utiliser des marqueurs +1 **PA** gelé à la place ». Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les cibles ayant le pouvoir Feu Intérieur.

#### Kongélation

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Si l'effet additionnel d'un sort devait placer un ou plusieurs marqueurs -1 **PA** sur les cibles du sort, utiliser des marqueurs -1 **PA** gelé à la place ». Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les cibles ayant le pouvoir Feu Intérieur.

#### Farmer

Ce pouvoir doit être lu ainsi : « A la fin du tour d'un Krosmaster possédant ce pouvoir, si ce Krosmaster a ramassé au moins 1 Kama durant son tour, prenez 1 Kama supplémentaire depuis la réserve et ajoutez-le à votre stock. »

#### Fragilité

Ce Pouvoir doit être lu ainsi : « Lors de l'Etape 6 du lancement d'un Sort dont cette pièce de jeu est une cible, les Dégâts infligés par le Sort à cette pièce de jeu sont augmentés de 1 point si ce Sort est un Sort **EAU, AIR, TERRE, FEU** ou **NEUTRE** ».