

Les Loups de guerre de Feldstadt

Une modification des règles de Frostgrave par Sylvain Mazoyer « Newlight » et Nicolas Martin



Introduction :

Nous proposons ici une modification des règles de création de bande pour le jeu Frostgrave d'Osprey Games. Il est possible en effet que certains joueurs n'aient pas envie de jouer avec la magie, ou très peu, soit pour gagner du temps à la création de bande, soit parce qu'ils veulent jouer des humains normaux, soit pour une raison qui leur appartient. Cela permet en outre d'utiliser les (très) bonnes règles de Frostgrave pour jouer dans d'autres univers fantastiques ou non.

Nous proposons donc de créer une bande sans Mage ni Apprenti, où un Capitaine (plus puissant et important que celui proposé par l'extension Sellsword de John Mc Cullough) et son Sergent jouent les rôles de Chef et Sous-Chef en terme de phase d'activation. On a ajouté à cela d'autres possibilités de membres de bande à recruter pour permettre à certains de la typer dans un esprit plus Héroïque-Fantaisie.

Ces modifications de règles sont principalement destinées pour des parties uniques mais il est envisagé de proposer un système d'expérience correspondant et fonctionnant aussi pour les membres normaux de la bande, pour permettre ainsi le jeu en campagne.

Recrutement du Capitaine et du Sergent :

Dans Les Loups de guerre de Feldstadt, la bande est créée de la même manière qu'à Frostgrave. A savoir que le Capitaine remplace le Mage et est donc gratuit en terme de recrutement et que le Sergent est optionnel et coûte 150 Couronnes d'or (CO).

En terme de règles, ni le Capitaine ni le Sergent ne peuvent utiliser la magie, mais ils remplacent respectivement le Mage et l'Apprenti en terme de phase d'activation. Toutes les règles de Frostgrave d'activation du Mage et de l'Apprenti, y compris celles d'activation groupée, s'appliquent au Capitaine et au Sergent.

Profils du Capitaine et du Sergent :

Les profils du Capitaine et du Sergent sont déterminés à la création de bande. Pour chacun on choisit une valeur de X comprise entre 0 et 6 pour le Capitaine, et 0 et 4 pour le Sergent.

Capitaine : Gratuit

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	X	6-X	11	4	14

Équipement : Arme de base, Armure de cuir

Sergent : 150 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	X	4-X	11	2	12

Équipement : Arme de base, Armure de cuir

Le Capitaine et le Sergent peuvent transporter jusqu'à respectivement 5 items et 4 items.

Capacités optionnelles :

Pour le coût indiqué entre parenthèses, le Capitaine et/ou le Sergent peut acquérir une et une seule des capacités optionnelles suivantes :

- Esquive (5 CO) : +3 en armure pour une attaque (à décider avant que le jet d'attaque, mêlée ou tir, ne soit effectué), une fois par partie seulement.
- Course effrénée (5 CO) : +2 en mouvement pour le reste du tour, une fois par partie seulement.
- Attaque furieuse (10 CO) : +3 au jet de mêlée (à décider avant que celui ci ne soit effectué), une fois par partie seulement.
- Main assurée (10 CO) : +3 au jet de tir (à décider avant que celui ci ne soit effectué), une fois par partie seulement.
- Arcane d'Invisibilité (15 CO) : la figurine ne peut ni attaquer, ni être attaquée ni être la cible d'un sort ce tour ci, une fois par partie seulement.
- Arcane d'auto-Guérison (15 CO) : la figurine récupère 4 PV perdus, une fois par partie seulement.
- Arcane de Répulsion (15 CO) : toutes les figurines autour de celle ci sont éloignées jusqu'à une distance de 7 pas, à moins de rencontrer un obstacle, auquel cas elles s'arrêtent à son contact, une fois par partie seulement.
- Arcane d'Explosion magique (15 CO) : ciblez un figurine ennemie à 8 pas ou moins, celle ci subit une attaque de tir magique de capacité de Tir +5 (indépendamment de la capacité de Tir de la figurine). Ne peut être utilisé si engagé en mêlée, une fois par partie seulement.

L'utilisation d'une Arcane compte comme une action.

Équipement optionnel :

Le Capitaine et le Sergent peuvent être équipés avec les armes suivantes au coût indiqué :

- Bâton (remplace l'arme de base) : gratuit
- Dague supplémentaire : 5 CO
- Arme à deux mains (remplace l'arme de base) : 5 CO
- Arc ou Arbalète : 5 CO
- Armure de mailles (remplace l'Armure de cuir) : 5 CO
- Bouclier : 5 CO
- Pistolet à poudre noire : 3 CO, 5 CO la paire
- Arbalète de poing à répétition : 3 CO, 5 CO la paire

Profils des armes :

Pistolet à poudre noire : arme de tir de portée 12 pas, Dégât +2, Rechargement

Arbalète de poing à répétition : arme de tir de portée 12 pas

Recrutement d'une bande :

Une fois le recrutement du Capitaine et du Sergent effectué, le recrutement d'une bande se fait de la même manière qu'à Frostgrave : Ghost Archipelago. Les hommes de main standards sont gratuits et ont le profil suivant :

Homme de main : Gratuit

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	2	0	10	-1	10

Équipement : Arme de base+Bouclier OU Bâton OU Arme de base + Dague OU Arme à deux mains

Un autre type d'homme de main peut être recruté gratuitement, il s'agit du voleur :

Voleur : Gratuit

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
7	1	0	10	0	10

Équipement : Dague

Chaque homme de main et voleur a en plus un emplacement à item magique.

Il est aussi possible de recruter jusqu'à cinq spécialistes dans la liste suivante au coût indiqué. Sauf indication contraire un spécialiste a en plus un emplacement à item magique.

Chien de combat : 10 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
8	1	0	10	-2	8

Équipement : Animal, Ne peut porter d'item ou de trésor.

Archer : 50 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	2	2	11	0	10

Équipement : Arc, Carquois, Dague, Armure de cuir

Arbalétrier : 50 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	2	2	11	0	10

Équipement : Arbalète, Carquois, Dague, Armure de cuir

Fantassin : 50 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	3	0	11	1	12

Équipement : Arme à deux mains, Armure de cuir

Homme d'armes : 50 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	3	0	12	1	12

Équipement : Arme de base, Bouclier, Armure de cuir

Guide : 75 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
7	2	2	11	1	10

Équipement : Bâton, Arc, Carquois, Armure de cuir

Chasseur de trésors : 75 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
7	3 (4)	0	11	2	12

Équipement : Arme de base, Dague, Armure de cuir

Guerrier : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
5	4	0	12	2	12

Équipement : Arme à deux mains, Armure de mailles

Chevalier : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
5	4	0	13	2	12

Équipement : Arme de base, Bouclier, Armure de mailles

Barbare : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	4	0	10	3	14

Équipement : Arme à deux mains

Ranger : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
7	2	2	11	2	12

Équipement : Arme de base, Arc, Carquois, Armure de cuir

Tireur d'élite : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
5	2	3	12	1	12

Équipement : Arme de base, Arbalète, Carquois, Armure de mailles

Herboriste : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	1	0	11	3	12

Équipement : Arme de base, Armure de cuir, 3 emplacements à item magique

Chasseur : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	2	2	11	3	12

Équipement : Arme à deux mains, Arc, Carquois, Armure de cuir

Spécial : +2 en Combat contre des animaux

D'autres spécialistes existent et permettent de typer la bande en fonction de caractères raciaux. Seul un unique spécialiste de ce type peut être pris dans chaque bande :

Moine Combattant : 75 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	4	0	11	4	12

Équipement : Bâton, Armure de cuir

Paladin : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
5	2	0	13	2	12

Équipement : Arme de base, Bouclier, Armure de mailles, Arcane de Guérison, Fureur du Juste

Arcane de Guérison : une figurine amie à moins de 2 pas ou elle même récupère 4 PV perdus, une fois par partie seulement.

Fureur du Juste : Cette figurine gagne +2 en Combat contre les figurines avec la règle Mort-Vivant ou Démon.

Assassin : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	3 (4)	0	11	2	12

Équipement : Arme de base, Dague, Armure de cuir, Arcane d'Invisibilité, Frappe furtive

Frappe furtive : Lors de la première phase de combat avec une figurine, cette figurine gagne +2 en Combat.

Prêtre : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	2	0	11	4	10

Équipement : Arme de base OU Bâton, Armure de cuir, au choix 2 Sorts de la liste des Thaumaturges, 3 emplacements à item magique

Cambricoleur Hobbit : 75 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	2	3	11	3	8

Équipement : Dague, Armure de cuir, Couteaux de lancer illimités, Arcane d'Invisibilité, Pas agile

Pas agile : Ignore les terrains difficiles.

Guerrier Nain : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
5	2	0	12	3	14

Équipement : Arme à deux mains, Armure de mailles

Éclaireur elfe : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
7	2	3	11	2	10

Équipement : Arme de base, Arc, Carquois, Armure de cuir, Pas agile

Assassin Elfe : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
7	3 (4)	2	11	2	10

Équipement : Arme de base, Dague, 3 Couteaux de lancer, Armure de cuir, Pas agile, Arcane d'Invisibilité

Enchanteur Elfe : 100 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
7	2	0	10	4	10

Équipement : Arme de base OU Bâton, au choix 2 Sorts de la liste des Illusionnistes ou Elementalistes, Pas agile, 3 emplacements à item magique

Expérience et progression de la bande :

La bande gagne des points d'expérience en accomplissant un des objectifs suivants :

Table d'expérience :

Expérience	Accomplissement
10	La bande a pris part à la partie.
10	La moitié au moins des membres de la bande ont fini la partie sans être réduit à une Santé de 0.
10	Pour chaque soldat ennemi ou créature PNJ tué par un membre de la bande.
20	Pour chaque trésor rapporté.
20	Pour avoir tué le Sergent de la bande ennemie.
30	Pour avoir tué le Capitaine de la bande ennemie.

La bande gagne un niveau tous les 100 points d'expérience. A chaque fois qu'elle gagne un niveau un soldat peut recevoir une des améliorations suivantes :

+1 en Mêlée, +1 en tir, +1 en Volonté, ou +2 en Santé (jusqu'à un maximum d'amélioration de +2).

Un même soldat ne peut recevoir une amélioration deux niveaux de suite.

De plus tous les 4 niveaux, c'est forcément au Capitaine ou au Sergent, alternativement, de recevoir une amélioration (jusqu'à un maximum d'amélioration de +4) ou de s'acheter une capacité optionnelle au coût normal (jusqu'à un maximum de une).

Table de survie :

Un Capitaine ou un Sergent dont la Santé est réduite à zéro lors d'une partie détermine son sort grâce à la Table de survie des Mages et Apprentis.

Bandes à Thème :

Une bande peut avoir un thème donné qui lui confère quelques spécificités (avantages et inconvénients, ainsi que particularité de l'équipement)

Bande de Chasseurs de Sorcières :

Pour un coût augmenté de 5 CO, le Capitaine et le Sergent de la bande gagnent la règle Au Bûcher. En outre si ils sont équipés d'un ou plusieurs pistolets à poudre noire ou Arbalète, celui ci est considéré comme ayant des munitions magiques. Ils ne peuvent être améliorés par une Arcane autre que celle d'auto-Guérison.

Au bûcher : La figurine disposant de cette règle gagne +1 en Combat et Tir contre toute figurine capable de lancer des sorts autres que Thaumaturgie ou dotée de la règle Démon ou Mort-Vivant.

La bande peut recruter un Chevalier, un Guerrier ou un Paladin à un coût de 80 CO. Les autres figurines de ce type là étant recrutées au prix normal. La bande peut comporter deux Prêtres. La bande ne peut comporter de Lanceur de sorts autres que Thaumaturgie, et doit comporter obligatoirement au minimum 4 Hommes d'armes, Fantassins ou Arbalétriers.

Bandes d'Aventuriers Elfes :

Pour un coût augmenté de 5 CO, le Capitaine et le Sergent de la bande doivent obligatoirement avoir une arme de tir. Ils ne peuvent être équipés de pistolets à poudre noire. Ils gagnent la règle Pas agile.

Pas agile : Ignore les terrains difficiles.

La bande ne peut recruter de Guerrier Nain et doit comporter au moins 2 spécialistes parmi Enchanteur Elfe, Éclaireur Elfe et Assassin Elfe, dont elle peut recruter jusqu'à 2 exemplaires de chaque (jusqu'au maximum de 5 spécialistes).

En outre elle doit comporter au moins 2 Archers, qui gagnent +1 en tir.

Bande de Chevaliers en Croisade :

Le Capitaine et le Sergent de la bande ne peuvent être équipés d'armes de tir et doivent obligatoirement avoir une armure de mailles. Ils ne peuvent être améliorés par une Arcane autre que celle d'auto-Guérison. Leur armes gagnent la règle Magique.

La bande doit recruter deux Chevaliers, Guerriers ou Paladins à un coût de 90 CO l'un. Les autres figurines de ce type là étant recrutées au prix normal. La bande peut comporter jusqu'à deux exemplaires de chacun de ces types là (jusqu'au maximum de 5 spécialistes).

La bande doit comporter obligatoirement un Prêtre à un coût de 90 CO.