

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.

Création de la bande :

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	1	4	14

Équipement : Arme de base, Armure de cuir

Sergent : 150 CO

Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé
6	X	4-X	1	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 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 (10 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 (10 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 de capacité de Tir +5 (indépendamment de la capacité de Tir de la figurine utilisant cette capacité). Ne peut être utilisé si engagé en mêlée, une fois par partie seulement.

Équipement optionnel :

Le Capitaine et le Sergent peuvent être équipés avec les armes suivantes au coût indiqué (Voir règles correspondantes dans le livre de règles Frostgrave) :

- Bâton (remplace l'arme de base) : gratuit
- Dague supplémentaire : 5 CO
- Arme lourde (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

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