

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.

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