

Evolution de FROSTGRAVE V1->V2

Le plus gros changement de la V2 est une mise à jour en profondeur des sorts. Le but étant de les rendre plus équilibrés et tous intéressants à jouer. Un fichier amateur les reprenants est disponible sur le groupe Facebook Frotgrave-communauté francophone -> plus -> Fichiers
PDFcartes sorts-VF-2nd.pdf · version 1

Pour monter son expédition on dispose de 400co.

L'apprentis coûte 100co (par rapport au mage il aura C-2, V-2, S-2) les lancés de sort ont un **-2 au jet de dè**

On peut embaucher jusqu'à 8 soldat et un maximum de 4 spécialistes (chien de guerre: pas d'emplacement d'objet et ne porte pas de trésor, tous les autres soldats ont 1 emplacement. L'Apothicaire commence la partie avec une potion qu'il peut donner à 1 pouce pour une action, le receveur la boira gratuitement, ils ne peuvent être engagés, une seconde potion peut être portée. Les autres membres ne peuvent pas donner leur potion)

équipement:

La dague n'occupe pas d'emplacement

L'arc et l'arbalète impose d'avoir un carquois qui prend un emplacement.

Le bouclier empêche d'avoir une arme lourde ou bâton.

Une valeur de 15 ne peut jamais être supérieure à 15, même par magie.

Mise en place:

5 trésors, dont 1 au centre. chaque joueur place un premier à 8 pouces du central, et un second à 9 pouces des bords de tables, les trésors doivent être à 6 pouces minimum les uns des autres. Choix du bord de table, on se déploie à 3 pouces du bord, ou à 6 pouces d'un coin à plus de 2 joueurs

Activation de groupe:

Toutes les figurines doivent faire partie de l'activation de groupe dans une phase où elle est utilisée.

Critiques:

20 est toujours un succès. +5 aux dommages infligés (critique simultanée au CàC = dommages mutuels. Pour un tir il rate)

1 est toujours un échec

Tout jet effectués par un membre de l'expédition ne peut pas avoir de bonus supérieur à +10

Porter un trésor :

Divise toujours par 2 le mvt, mais si le porteur a un bouclier ou une arme lourde, bâton, arc, arbalète il sera encombré et sa valeur de C sera diminuée de -1.

On peut poser le trésor en utilisant l'action de mouvement (comme pour l'arbalète).

Détaler:

Quelque soient les modificateur, un personnage peut faire 3 pouces de mouvement en s'activant, mais cela met fin à son activation, sauf s'il y a engagement au CàC.

Poison:

Une seule action par tour, annulé sur un soin

Lancement de sort:

Si le score de lancement est inférieur à 14, considérer qu'il est à 14 (idem pour les parchemins), particulièrement pour les tests de résistance sur la volonté (résister n'est pas une obligation).

Un sort reste actif jusqu'à la fin de la partie s'il n'a pas de durée limitée.

Créatures errantes:

Si elle a le choix elle attaquera celui qui a la santé la plus basse. La créature tirera ou se dirigera vers l'adversaire le plus proche visible, sans limite de distance, en franchissant les obstacles.

Si les joueurs le souhaitent, lorsqu'un trésor est ramassé pour la première fois, sur un 10+ une créature errante apparaît sur un bord de table déterminé aléatoirement

Fin de partie

Si tous les trésors sont sortis, un seul joueur a des figus sur la table, il sécurisera alors sur un 15+ les trésors non ramassés.

Expérience:

+5 pour un sort raté qui inflige des dommages.

+10 pour un sort lancé avec succès (d'une difficulté de 7+).

+40 pour une partie où le mage a participé.

+40 pour chaque trésor sécurisé hors de la table.

+5 pour chaque créatures tuée (+50 maximum par partie + Xp créature de scénario)

En cas de mort

Mage niveau 5 ou moins la bande est dissoute. l'apprentis deviendra le mage mais à niveau -6, gardera son profil. Un nouvel apprenti coûtera (niveau du mage -6)x10+160co

Grosse révision

en plus des sort, les potions, repère, 10 scénars supplémentaires

Lancement des sors hors jeu: Av avant la partie / AP après

Sorts au contact, à 1 pouce ou sur lui même

Table des soldats standards

Soldat	Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Coût	Notes
Brigand	6	+2	+0	10	-1	10	Gratuit	Arme de base
Voleur	7	+1	+0	10	+0	10	Gratuit	Dague
Chien de guerre	8	+1	+0	10	-2	8	10co	Animal
Fantassin	6	+3	+0	11	+0	10	50co	Arme lourde, armure légère
Homme d'armes	6	+3	+0	12	+1	12	75co	Arme de base, bouclier, armure légère
Apothicaire	6	+1	+0	10	+3	12	75co	Bâton, potion de soin

Table des soldats spécialistes

Soldat	Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Coût	Notes
Archer	6	+1	+2	11	+0	10	75co	Arc, carquois, dague, armure légère
Arbalétrier	6	+1	+2	11	+0	10	75co	Arbalète, carquois, dague, armure légère
Chasseur de trésor	7	+3	+0	11	+2	12	100co	Arme de base, dague, armure légère
Chasseur	7	+1	+2	11	+1	12	100co	Bâton, arc, carquois, armure légère
Chevalier	5	+4	+0	13	+1	12	125co	Arme de base, dague, bouclier, armure lourde
Templier	5	+4	+0	12	+1	12	125co	Arme lourde, armure lourde
Ranger	7	+2	+2	11	+2	12	125co	Arc, carquois, arme de base, armure légère
Barbare	6	+4	+0	10	+3	14	125co	Arme lourde, dague
Tireur d'élite	5	+2	+2	12	+1	12	125co	Arbalète, carquois, arme de base, armure lourde