

# Frostgrave Referenzblatt

## Reihenfolge einer Runde (S.28)

- Initiative: Würfle wer als erstes in den folgenden Phasen beginnt.
- Wizard Phase: Jeder Spieler aktiviert seinen Zauberer und bis zu 3 Soldaten innerhalb 3 Zoll
- Apprentice Phase: Jeder Spieler aktiviert seinen Lehrling und bis zu 3 Soldaten innerhalb 3 Zoll
- Soldier Phase: Jeder Spieler aktiviert alle seine Soldaten die bisher noch nicht aktiviert wurden.
- Creature Phase: Alle „nicht-durch-Spieler-kontrollierte-Figuren“ ( NPC) werden aktiviert.

## Aktivierung (S.30)

Alle Figuren haben normalerweise 2 Aktionen.

### Aktionen

- Bewegen (muss eine Aktivierung Benutzen)
- 2te Bewegung ( mit halber Reichweite)
- Kämpfen
- Schießen
- Zaubern
- Schatz aufnehmen/fallen lassen
- Szenario bedingte Fähigkeiten benutzen

## Gruppenaktivierung

- In einer Gruppenaktivierung muss die erste Aktion eine Bewegung sein

## Bewegung (S.32)

- Kletten oder Bewegen durch unwegsamen Grund: Bewegung wird halbiert und aufgerundet
- Springen: Figuren können bis zu 4 Zoll weit springen, dürfen aber nur so weit springen wie sie zuvor Anlauf genommen haben.
- Kampf: Eine Figur die im Kampf steht kann sich nicht bewegen.
- Kampf erzwingen: Eine Figur die nicht im Kampf steht kann eine gegnerische Figur abfangen die sich innerhalb eines Zolls um ihn bewegt.
- Herunter Fallen: Weniger wie 3 Zoll-kein Effekt. Größer wie 3 Zoll-nimmt Schaden= 1,5x Fallhöhe in Zoll.

Waffen	Schaden	Erklärung
Dolch	-1	
Handwaffe	-	
Zweihandwaffe	2	
Stab	-1	-1 Schaden im Nahkampf wenn der Gegner gewonnen hat
Bogen	-	Lädt und feuert mit einer Aktion, max. Reichweite 24 Zoll
Armbrust	+2	Laden und Feuern sind separate Aktionen. Kann nachladen anstatt der verpflichtenden Bewegung. Max. Reichweite 24 Zoll.
Unbewaffnet	-2	-2 zum Kampfwert

## Nahkampf (S.35)

- Beide Spieler Würfeln einen W20.
- Beide Spieler Addieren ihren Kampfwert und weitere Kampfboni zum Wurf(+2 für unterstützende Figuren).
- Ermittle den Gewinner des Kampfes (Bei Gleichstand bekommen beide Figuren Schaden).
- Addiere Schadensbonus oder magische Waffen zum Ergebnis des Gewinners.
- Ziehe von diesem Ergebnis den Rüstungswert des Verlierers ab.
- Berechne weitere Schadensmultiplikatoren (wie z.B. die Eiskröte x3 Schaden)
- Wenn dieses Ergebnis Positiv ist, ziehe das Ergebnis von den Lebenspunkten des Verlierers ab. Bei 0 oder negativ wird kein Schaden gemacht.
- Der Gewinner entscheidet, ob er im Nahkampf bleibt oder alle anderen Figuren 1 Zoll zurückschiebt.

		<b>Beschusstabelle</b>		
		<b>Umstand</b>	<b>Faktor</b>	<b>Erklärung</b>
<b>Beschuss (S.38)</b>  Genau gleich wie im Nahkampf, außer das der Schütze seinen Beschusswert und der Verteidiger seinen Kampfwert benutzt. Bei gleichstand wird kein Schaden ausgeteilt.	<b>Hindernis Gelände</b>		<b>+1</b>	Jedes Hindernis, das die Linie des Schusses zwischen dem schützen und dem Ziel unterbricht gibt dem Beschossenem +1. Dieser Bonus ist kumulativ und wird addiert. Beachte: ist das Ziel in Basekontakt mit dem Geländestück zählt es als Deckung und nicht als Hindernis. Ist der Schütze in Basekontakt mit einem Geländestück zählt es nicht als Hindernis und nicht die Sichtlinie.
	<b>Schätze Sammeln (S.44)</b>  Schätze können nicht aufgenommen werden, wenn sich Gegner innerhalb eines Zolls befinden. Eine Figur kann nur einen Schatz tragen. Eine Figur, die einen Schatz trägt halbiert ihre Bewegung und Kämpft mit -1.	<b>Leichte Deckung</b>		<b>+2</b>
	<b>Schwere Deckung</b>		<b>+4</b>	Das Ziel ist im Kontakt mit der Deckung, die fast den ganzen Körper verdeckt. Das Zählt auch für weitere Figuren.
	<b>Hastiger Schuss</b>		<b>+1</b>	Der Schütze hat sich in dieser Aktivierung zuvor bewegt.
	<b>Großes Ziel</b>		<b>-2</b>	Das Ziel ist sehr groß oder ungewöhnlich breit. Das zählt nur für Kreaturen, die den Titel „large“ (groß) als Merkmal in ihrer Beschreibung stehen haben.

### **Zaubersprüche sprechen (S.43)**

Wirf einen W20. -2 für den Lehrling. Rechne den Malus für Zaubersprüche aus fremden Schulen mit dazu.  
Der Wurf muss gleich oder höher wie die angegebene Ziffer sein um den Spruch erfolgreich zu sprechen.  
**Verstärken:** Erhöhe deinen Würfelwurf um 1 für jeden Lebenspunkt den der Sprecher des Zaubers ausgibt.

### **Tabelle für verpatzte Zaubersprüche**

Wert um den der Wurf verpatzt wurde	Schaden den der Sprecher dieses Zaubers erhält
1-4	Keine Wirkung
5-9	1 Schaden
10-19	2 Schaden
20	5 Schaden

### **Aktionen der Kreaturen (S.45)**

Kreaturen greifen niemals andere Kreaturen an und erzwingen immer einen Nahkampf.

<b>Situation</b>	<b>Erste Aktion</b>	<b>Zweite Aktion</b>
Ist die Kreatur im Nahkampf?	Kämpfen	Bewegt sich in den Nahkampf
Ist eine Figur innerhalb 10 Zoll und besteht eine Sichtlinie?	Bewegt sich auf die Figur zu.	Kämpft oder Bewegt sich weiter
Nichts von dem oben genannten	Bewegung in eine zufällig ausgewürfelte Richtung.	Bewegen oder nichts