

# FROSTGRAVE

## Referencia Rápida

Powered by ¡Cargad!

### Orden del turno (p.28)

- **Iniciativa:** Elegir el jugador inicial del turno mediante una tirada de dados.
- **Fase del Mago:** Cada jugador activa su Mago y de 0 a 3 soldados que al inicio de la fase estuvieran a 3" o menos de él.
- **Fase del Aprendiz:** Cada jugador activa su Aprendiz y de 0 a 3 soldados que al inicio de la fase estuvieran a 3" o menos de él.
- **Fase de los Soldados:** Cada jugador activa los soldados que no se han activado en este turno.
- **Fase de las Criaturas:** Se activan todas las criaturas no controladas por jugadores.

### Activación (p.30)

Las figuras suelen tener 2 acciones, y se puede elegir no hacer nada o no gastar todas las acciones.

#### Acciones

- Mover (uso obligatorio por activación, si es posible).
- 2º Movimiento (1/2 de Movimiento normal).
- Combatir.
- Disparar.
- Recargar.
- Lanzar hechizo.
- Recoger / Soltar tesoro
- Especial.

#### Activación por grupo

Solo en fases del Mago y del Aprendiz: Todas las figuras del grupo han de Mover como primera acción.

### Movimiento (p.32)

- **Trepar o Terreno Dificil:** Cuesta 2" de movimiento por cada 1" completa o parcial.
- **Saltar:** Máximo 4" en horizontal, moviendo antes en línea recta la distancia del salto. Se puede usar la distancia total de dos acciones de Movimiento.
- **Combate:** Una figura en combate no puede moverse.
- **Forzando el Combate:** Una figura que no esté en combate puede interceptar una figura que pase a 1" de él.
- **Caída:** 3" o menos – Sin efecto.  
Más de 3" – Heridas = 1'5 x Distancia en pulgadas.

### Recoger Tesoros (p.44)

No se puede recoger un tesoro si hay un enemigo (incluidas las criaturas) a menos de 1" de la figura. Los animales no puedes recoger tesoros. Una figura solo puede cargar con un tesoro. Una figura cargando Tesoros mueve la mitad y sufre un -1 a la habilidad de Combate.

Arma	Modif. al daño	Notas
Daga	-1	
Arma 1 mano	-	
Arma 2 manos	+2	
Bastón	-1	-1 al daño del enemigo en Combate.
Arco	-	Recargar y Disparar es una única acción. Alcance 24".
Ballesta	+2	Recargar y Disparar son dos acciones separadas. Se puede Recargar en lugar de la acción de obligatoria de Mover. Alcance 24"
Desarmado	-2	-2 a la habilidad de combate.

### Combate (p.35)

- Ambos jugadores tiran un dado.
- Cada figura suma su habilidad de Combate y los bonificadores que disponga (+2 por cada apoyo que tenga).
- Determinar el ganador del combate (en caso de empate, los dos sufren daño).
- Añade los bonificadores de daño al resultado final del atacante.
- Resta a este valor la armadura del oponente.
- Aplica los multiplicadores de daño (como el x3 del sapo de hielo).
- Si el resultado es positivo, sufre esa cantidad de heridas. Si es 0 o negativo, no se sufre ninguna herida.
- Si no hay empate, el ganador puede elegir entre mantenerse en combate o desplazar cada figura 1" hacia atrás (ignorando terreno difícil).

### Disparo (p.38)

Igual que en Combate pero el Tirador usa la habilidad de Disparo y el Objetivo la de Combate. En caso de empate o ganar el Objetivo, nadie sufre ninguna herida.

#### Modificadores al disparo (aplicables a la tirada del Objetivo)

Condición	Mod.	Notas
Obstáculos	+1	Cada obstáculo o figura entre el Tirador y el Objetivo da un +1. Si el Objetivo está en contacto con un obstáculo, se considera Cobertura en lugar de Obstáculo. Si el Tirador está en contacto con un obstáculo, este no se tiene en cuenta, aunque puede bloquear la línea de visión.
Cobertura ligera	+2	El Objetivo está en contacto con un obstáculo (incluido otras figuras) que le cubre la mitad del cuerpo o menos.
Cobertura pesada	+4	El Objetivo está en contacto con un obstáculo (incluido otras figuras) que le cubre más de la mitad del cuerpo.
Disparo precipitado	+1	El Tirador ha movido antes de disparar en este turno.
Objetivo grande	-2	El Objetivo es particularmente alto o ancho. Esto se aplica normalmente a criaturas con la dote "Grande".

### Lanzamiento de Hechizos (p.43)

Se ha de igualar o superar la dificultad en una tirada de dado (-2 al Aprendiz).

**Potenciar:** Aumenta en 1 el resultado por cada herida que sufras voluntariamente.

#### Tabla de Fallo de Hechizos

Cantidad por la que se ha fallado	Daño sufrido
1 – 4	Nada.
5 – 9	1 Herida.
10 – 19	2 Heridas.
20+	5 Heridas.

### Acciones de las Criaturas (p.45) Las criaturas nunca atacan a otras criaturas, y siempre fuerzan el combate.

Situación	Primera acción	Segunda acción
La criatura está en combate.	Luchar.	Entrar en combate.
Hay alguna figura en línea de visión a menos de 10".	Mover hacia la figura.	Luchar o mover.
Ninguna de las anteriores.	Movimiento aleatorio.	Mover o nada.