

FROSTGRAVE

FEUILLE DE RÉFÉRENCE

Table d'échec des sorts	
Différence entre la valeur de lancement et le résultat du dé	Domages subis par le lanceur de sorts
1-4	Aucun
5-9	1 dommage
10-19	2 dommages
20 ou plus	5 dommages

Actions des créatures

1. La créature est-elle au combat ?

Si la créature est au combat avec un personnage de n'importe quelle expédition, elle utilise son action pour combattre. Si elle gagne le combat, elle ne repousse jamais les adversaires, et reste donc engagée. Une fois le combat résolu, vérifiez de nouveau quelle réaction va avoir la créature pour sa seconde action, si nécessaire.

2. La créature a-t-elle une figurine visible à 10" ou moins ?

Si la créature n'est pas au combat, elle se dirige par le chemin le plus court vers le membre d'une expédition se trouvant à 10" ou moins et visible. Si plusieurs figurines sont concernées, elle se dirige vers la plus proche. Une créature peut sauter, mais ne se jette jamais dans le vide !

3. Aucune de ces situations ne s'applique ?

Dans ce cas, la créature se dirige dans une direction aléatoire. Utilisez n'importe quelle méthode pour déterminer à votre convenance une direction aléatoire : un stylo que vous faites tourner ou un dé avec des flèches imprimées sur ses faces. Si après ce mouvement, la créature n'a toujours pas de figurine d'une expédition à 10" ou moins et en ligne de vue, elle s'arrête là, et n'entreprendra pas de seconde action. Sinon, elle suivra le cas 2 décrit ci-dessus. Lors de ce mouvement aléatoire, la créature s'arrête si elle rencontre un mur, un obstacle ou le vide.

Soldat	M	C	T	A	V	S	Notes
Chien de guerre	8	+1	+0	10	+2	8	Animal, ne peut pas porter d'objets ou de trésor
Brigand	6	+2	+0	10	-1	10	Arme de base
Voleur	7	+1	+0	10	+0	10	Dague
Archer	6	+2	+2	11	+0	10	Arc, dague, armure de cuir
Arbalétrier	6	+2	+2	11	+0	10	Arbalète, dague, armure de cuir
Fantassin	6	+3	+0	11	+0	10	Arme lourde, armure de cuir
Chasseur	7	+2	+2	11	+1	12	Bâton, arc, armure de cuir
Homme d'armes	6	+3	+0	12	+1	12	Arme de base, bouclier, armure de cuir
Chasseur de Trésor	7	+4	+0	11	+2	12	Arme de base, dague, armure de cuir
Chevalier	5	+4	+0	13	+1	12	Arme de base, bouclier, cotte de mailles
Templier	5	+4	+0	12	+1	12	Arme lourde, cotte de mailles
Ranger	7	+2	+2	11	+2	12	Arc, arme de base, armure de cuir
Barbare	6	+4	+0	10	+3	14	Arme lourde
Apothicaire	6	+0	+0	10	+0	12	Bâton, débute chaque partie avec une potion de soins
Tireur d'élite	5	+2	+3	12	+1	12	Arbalète, arme de base, cotte de mailles

LE TOUR DE JEU

INITIATIVE

LA PHASE DU MAGE

LA PHASE DE L'APPRENTI

LA PHASE DES SOLDATS

LA PHASE DES CRÉATURES



Règle optionnelle : coups critiques

Quand une figurine obtient un 20 « naturel » (c'est-à-dire avant tout modificateur) à son dé lors d'un combat (que ce soit au corps-à-corps ou lors d'un tir) alors elle inflige un coup critique. Au corps-à-corps, elle gagne automatiquement le combat, même si le score final de son adversaire dépasse le sien. Lors d'une attaque à distance un coup critique touche automatiquement l'adversaire, quel que soit son score. Dans un cas comme dans l'autre, les dommages infligés sont doublés. Il est possible que les deux figurines au combat obtiennent un coup critique, et toutes deux infligeront des dommages doublés à leur adversaire.

Table de modificateur de combats multiples

Circonstances	Modificateur	Notes
Figurine en support	+2	Chaque figurine au combat avec votre adversaire et qui n'est pas au combat avec toute autre figurine que l'adversaire, donne un bonus de +2. Ce bonus est cumulatif, donc trois figurines en support donnent un +6. Seul une des deux figurines au combat peut bénéficier du bonus de support : on déduit de celle qui a le bonus le plus important le bonus de son adversaire. Si les deux bonus sont les mêmes, ils s'annulent.

Table des modificateurs au Tir

Circonstances	Modificateur	Notes
Ligne de vue obstruée	+1	Ce modificateur s'applique pour chaque élément de terrain ou figurine que traverse la ligne de vue entre le tireur et sa cible. Ils sont cumulatifs : si la ligne de vue traverse 2 éléments de terrain et une figurine, la cible bénéficie d'un bonus de +3. Notez que si la cible est au contact d'un élément de terrain ou d'une figurine, celui-ci compte comme « couvert » et non comme « obstruction ». De la même manière, tout terrain avec lequel le tireur est en contact est ignoré.
Couvert léger	+2	La cible est au contact d'un élément de terrain ou d'une figurine qui la masque partiellement, mais la majorité de la cible est visible.
Couvert important	+4	La cible est au contact d'un élément de terrain ou d'une figurine qui la masque, et moins de la moitié de la figurine est visible.
Tir hâtif	+1	Le tireur s'est déplacé durant cette activation, avant de tirer.
Grande cible	-2	La cible est particulièrement grande ou imposante. Cela ne s'applique normalement qu'aux créatures ayant le trait « Grand ».

Table des règles spéciales des armes

Arme	Modificateur de dommages	Notes
Dague	-1	
Arme de base	-	
Arme lourde	+2	
Bâton	-1	-1 de modificateur de dommages au corps-à-corps (ami ou ennemi)
Arc	-	Tire et recharge en une seule action. Portée maximale de 24"
Arbalète	+2	Nécessite une action pour recharger, qui peut remplacer le mouvement obligatoire. Portée maximale de 24"
Désarmé	-2	et -2 à la caractéristique optimale de Combat

Table de défense héroïque lors d'un combat

Dé modifié du perdant	Domages subis par le perdant
15-16	-1 dommage
17-18	-2 dommages
19-20	-3 dommages

