Drakar och Demoner Närstridsflödesdiagram v1.4

av Mattias Svendsen 230829

Handling: Närstridsattack

Gör en Specialattack?

Ja

AVVÄPNA
Kan inte Duckas eller Pareras.
Motståndsslag mellan bådas Vapen FV.
Fiende med Tvåhandsvapen ger Nackdel.
Om lyckat så flyger vapnet T6m i valfri riktning

FÄLLA
Kan inte Duckas eller Pareras.
Motståndslag mot Attack och UNDVIKA.
Vapen med Fällande ger Fördel.
Lyckat: Fienden är nu Liggande.

HITTA GLIPA
Ett lyckat anfall med ett Stickvapen med Nackdel gör så att rustning inte skyddar.

Ja

GREPPA
Fungerar bara på humanoida fiender.
Kan inte Duckas eller Pareras.
Motståndslag mot SLAGSMÅL för båda.
Lyckat: Ni blir båda Liggande och fienden är fast i ditt grepp.
Misslyckat: Du blir Liggande.
En greppad person kan inte göra något annat än att försöka bryta sig fri med Motståndslag mot SLAGSMÅL.
Knäcka: Den som greppar kan göra en obeväpnad attack med Fördel.
HA: Iron Grip

Nej

VÄLJ SKADETYP
Hugg, Stick
eller Krosskada

Attackeraren slår T20

Drakslag
1

KRITISK TRÄFF
Försvararens Duckning eller Parering kräver nu ett Drakslag för att lyckas.
Välj en av dessa effekter:
-Slå dubbla antalet tärningar för vapnets skada, före skadebonusar och annat.
-Gör ytterligare en attack mot en annan fiende. Denna attack är en fri handling.
-Om Stickskada så har Rustning och naturligt skydd ingen effekt mot attacken.

Normalt slag

Slaget är över din FV

Attacken missar
eller
Pressa slaget
och slå igen

Demonslag
20

Attacken misslyckas och kan inte pressas

D6 DEMONSLAG EFFEKT

1 Du tappar ditt vapen vid dina fötter. Att plocka upp det är en handling.
2 Fienden får ett gratis frislag på dig som du inte kan Ducka eller Parera
3 Vapnet fastnar i något. Att dra loss det kräver en handling och STY-slag
4 Du hystar i väg vapnet T3+3 meter
5 Vapnet blir skadat. Den har Nackdel tills den blir lagad av en Hantverkare
6 Du träffar dig själv! Slå normal skada utan skadebonus

Försvararen väljer en reaktiv handling eller inget försvar

Reaktiva handlingar kräver att du inte redan har utfört din handling i rundan.
När du har parerat/duckat är din handling i rundan förbrukad.

Parera

PARERA
Monsterattacker kan oftast inte pareras.
Kräver ett draget vapen eller sköld.
Slå mot Vapen FV eller för en sköldparad slå mot valfri STY-baserad närstrids FV.
HF: Defensiv, Sköldblockad

Lyckat

LYCKAD PARAD
Försvararen tar ingen skada.
Du kan, om du vill, även förflytta dig och din fiende upp till 2 meter i valfri riktning. Detta utlöser inget frislag.
En Drakparad gör en automatisk motträff på fienden, slå skada direkt.
Om skadan är större än vapnets/sköldens brytvärde så kan det inte användas längre utan måste lagas.
Stickskador kan inte skada ett vapen/sköld som parerar.

Misslyckat

Inget försvar

SKADA
Attackeraren slår skada.
Stående mot Liggande +T6 Skada.
Dra av Skydd från Skadan.
Läder och Nitläder har +2 i Skydd mot Krossande skada.
Ringbrynja har +2 i Skydd mot Huggande skada.
HF: Järnnäve, Kraftslag, Drakdräpare

Är Attackerarens STY skadebonus större eller lika med Motståndarens STY Skadebonus?

KNUFFA
Monster kan inte knuffa eller knuffas.
Du kan välja att knuffa motståndaren 2m i valfri riktning.
Denna förflyttning räknas inte mot fiendens totala förflyttning i rundan och utlöser inte ett frislag för någon.

Misslyckat

Ducka

DUCKA
Monsterattacker kan oftast duckas.
Slå för UNDVIKA.
HF: Hal som en ål

Lyckat

LYCKAD DUCKNING
Försvararen tar ingen skada.
Du kan, om du vill, även förflytta dig upp till 2 meter i valfri riktning. Detta utlöser inget frislag för någon.

VAPEN STY-KRAV
Nackdel om lägre än STY-krav.
Mindre än halva, kan inte alls.
-3 STY-krav om 1H i 2H
+3 STY-krav om avig hand

Legend:
HF = Hjälteförmåga

Närstridsregler på sida 45-48