

Drakar och Demoner

Flödesdiagram för Avståndsattacker v1.5 (Alla regler)

av Mattias Svendsen 231220

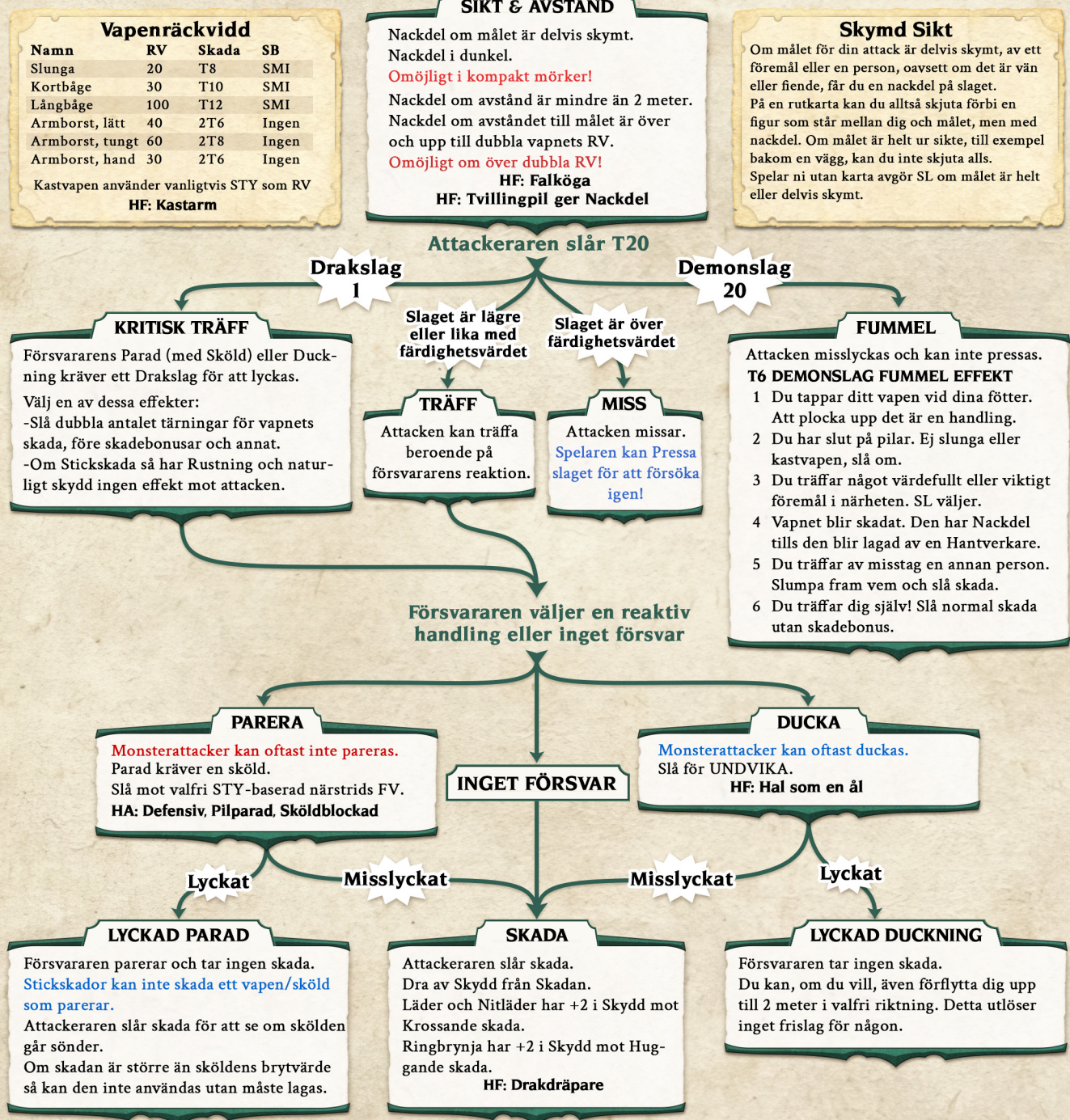
Legend:

Regel i rött är en viktig begränsning

Regel i blått är en viktig möjlighet

HF = Hjälteförmåga

Handling: Avståndsattack



Hjälteförmågor som används i avståndsstrid

DEFENSIV 3 Närstridsfärdighet I2
Ger dig ett extra försök att parera utan att använda din handling för rundan. Förmågan kan användas flera gånger i en runda.

PILPARAD 1 Närstridsvapen I2
Du kan parera en avståndsattack med ett närstridsvapen.

SKÖLDBLOCKAD 2 STY närstridsfärdighet I2
Du sköldparerar med fördel. Kan även parera monsterattacker.

KASTARM 2 Närstridsvapen I2
Du kan slunga iväg ett närstridsvapen med våldsam kraft mot en fiende upp till din STY meter bort. Slå för vanlig attack.

FALKÖGA 2 Upptäcka fara I2
Se detaljer upp till 200 m bort i en kvart. Ingen nackdel för att skjuta på mål bortom vapens effektiva räckvidd.

TVILLINGPIL 3 Pilbåge I2
Du skjuter två pilar i stället för en. Slå bara en gång för att träffa, med nackdel. Skadan slås separat. De båda pilarna kan riktas mot samma mål eller olika.

HAL SOM EN ÅL 3 Undvika I2
Du kan försöka ducka för en attack utan att det räknas som din handling. Kan bara försöka ducka samma attack en gång.

DRAKDRÄPARE 3 Vapenfärdighet I2
En attack som du utför mot ett monster gör T8 extra i skada.