

Drakar och Demoner

Flödesdiagram för Avståndsattacker v1.5 (Alla regler)

av Mattias Svendsen 231220

HF = Hjälteförmåga

Handling: Avståndsattack

Vapenräckvidd

Namn	RV	Skada	SB
Slunga	20	T8	SMI
Kortbåge	30	T10	SMI
Långbåge	100	T12	SMI
Armborst, lätt	40	2T6	Ingen
Armborst, tungt	60	2T8	Ingen
Armborst, hand	30	2T6	Ingen

Kastvapen använder vanligtvis STY som RV

HF: Kastarm

SIKT & AVSTÅND

Nackdel om målet är delvis skynt.
Nackdel i dunkel.
Omöjligt i kompakt mörker!
Nackdel om avstånd är mindre än 2 meter.
Nackdel om avståndet till målet är över och upp till dubbla vapnets RV.
Omöjligt om över dubbla RV!

HF: Falköga
HF: Tsvillingpil ger Nackdel

Skymd Sikt

Om målet för din attack är delvis skynt, av ett föremål eller en person, oavsett om det är vän eller fiende, får du en nackdel på slaget. På en rutkarta kan du alltså skjuta förbi en figur som står mellan dig och målet, men med nackdel. Om målet är helt ur sikt, till exempel bakom en vägg, kan du inte skjuta alls. Spelar ni utan karta avgör SL om målet är helt eller delvis skynt.

Attackeraren slår T20

Drakslag

1

Demonslag

20

KRITISK TRÄFF

Försvararens Parad (med Sköld) eller Duckning kräver ett Drakslag för att lyckas.

Välj en av dessa effekter:

- Slå dubbla antalet tärningar för vapnets skada, före skadebonusar och annat.
- Om Stickskada så har Rustning och naturligt skydd ingen effekt mot attacken.

Slag lägre eller lika med färdighetsvärdet

TRÄFF
Attacken kan träffa beroende på försvararens reaktion.

Slag över färdighetsvärdet

MISS
Attacken missar. Spelaren kan Pressa slaget för att försöka igen en gång!

FUMMEL

Attacken misslyckas och kan inte pressas.
T6 DEMONSLAG EFFEKT

- 1 Du tappar ditt vapen vid dina fötter. Att plocka upp det är en handling.
- 2 Du har slut på pilar. Ej slunga eller kastvapen, slå om.
- 3 Du träffar något värdefullt eller viktigt i närlheten. SL väljer.
- 4 Vapnet blir skadat. Den har Nackdel tills den blir lagad av en Hantverkare.
- 5 Du träffar av misstag en annan person. Slurpa fram vem och slå skada.
- 6 Du träffar dig själv! Slå normal skada utan skadebonus.

PARERA

Monsterattacker kan oftast inte pareras. Parad kräver en sköld.
Slå mot valfri STY-baserad närrstrids FV.
HF: Defensiv, Pilparad, Sköldblockad

Lyckat

LYCKAD PARAD

Försvararen parerar och tar ingen skada. Stickskador kan inte skada ett vapen/sköld som parerar.
Attackeraren slår skada för att se om skölden går sönder.
Om skadan är större än sköldens brytvärde så kan den inte användas utan måste lagas.

INGET FÖRSVAR

SKADA

Attackeraren slår skada. Dra av Skydd från Skadan.
Läder och Nitläder har +2 i Skydd mot Krossande skada.
Ringbrynya har +2 i Skydd mot Huggande skada.
HF: Drakdräpare

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.

Hjälteförmågor som används i avståndsstrid

DEFENSIVE 3 Any melee weapon skill I2

Try to Parry an attack without using your action for the round.

EAGLE EYE 2 Awareness I2

See persons or objects up to 200 meters away for a stretch. Shoot at a target beyond the weapon's effective range without bane.

DEFLECT ARROW I Any melee weapon skill I2

You can try to Parry any ranged attack with a melee weapon.

TWIN SHOT 3 Bows I2

When attacking with a bow (not crossbow), you shoot two arrows instead of one. Roll just once to hit, with a bane.

SHIELD BLOCK 2 Any STR-based melee weapon skill I2

Parrying with a shield rolls with a boon. You can also parry physical monster attacks (not area effects) that normally cannot be parried.

FAST FOOTWORK 3 Evade I2

Try to Dodge an attack without using your action for the round.

THROWING ARM 2 Any melee weapon skill I2

Throw a melee weapon at an enemy within your STR meters. It must be a onehanded weapon.

DRAGONSLAYER 3 Any weapon skill I2

Attack aimed at a monster deals an additional D8 damage.