

Parade !!!

Parade est une aide de jeu simple pour donner une "petite" option de combat supplémentaire : la parade !

Les règles sont les suivantes.

Le jet de parade se fait avec :

1D20 + 1/2 niveau + dex mod. + CA mod. + mod. cond.

Côût : 1 action de mouvement. Cible : 1 attaque d'un adversaire.

On prend le meilleur score entre la CA et le jet de défense pour déterminer si l'adversaire touche ou non.

1/2 niveau : l'expérience de l'aventure

dex mod : l'agilité est importante

CA mod : les modificateurs de chance, parade, déflexion, bouclier et caractéristique éventuelle (pour certaines classes, comme moine etc...)

Modificateurs conditionnels (cumulatifs) :

- maniement des armes courantes : +1
- maniement des armes de guerre : +1
- combat à deux armes : +2
- science du combat à deux armes : +1
- expertise du combat (prendre l'opposé du malus appliqué à l'attaque)
- don esquive (+1 contre l'adversaire désigné)
- don réflexes surhumains : +2
- don talent *parade* : +2
- BBA 6+ : +1, car savoir attaquer est important pour savoir parer.
- BBA 11+ : +1
- BBA 16+ : +1

Mais ! me direz vous, alors l'armure n'est pas prise en compte pour arrêter les coups quand on pare ?

En fait si. Si le jet de parade est supérieur à la CA, alors, un coup qui est en dessous de la CA aurait été dévié par l'armure. Un coup qui aurait été au dessus de la CA aurait pu pénétrer l'armure mais a été paré. Un coup au dessus du score de parade est au dessus de la CA, donc il peut pénétrer l'armure, et il est donné avec suffisamment de puissance et/ou de précision pour être "imparable".

Note : une arme peut être enchantée pour donner un bonus de parade : coût : (bonus)² x 2000 po.