

# Paraderegel

0. Pariert werden kann nur im **Nahkampf**.

1. Ein Angriff kann in eine Parade umgewandelt werden. Bonusfähigkeiten geben Paraden hinzu (Bsp. Klingengesang: Zahl der Angriffe in der Runde [ggf. -1] gleich **Zahl der Paraden**).

2. **Ankündigung**: Am Anfang der Runde ist anzukündigen, ob überhaupt pariert wird und ggf. wie häufig (Bsp. 3 Angriffe, 2 Paraden).

3. Bei **mehreren Gegnern** kann der Parierende zu Beginn der Runde ankündigen, von welchen Gegnern er Angriffe parieren will. Auf die Weise kann er versuchen, die Angriffe von gefährlicheren Gegnern zu parieren, um die von weniger gefährlichen zu kassieren. Dazu gehört auch, daß man sich für das Parieren von besonders gefährlichen Angriffen entscheiden kann, etwa bei manchem Monster den Angriff, der einen Giftschaden herbeiführen kann, aber die beiden vorangehenden Angriffe nicht.

4. Das **Paradesystem** selbst richtet sich nach dem Angriffswurf. Der Angreifer greift mit -4 (Angriffswurf 10, gewürfelt 14) an. Der Parierende wird, da ihn der Angriff treffen würde, versuchen zu parieren. Er muß ebenfalls mindestens -4 treffen (Angriffswurf von 12 Würfel 16 oder AW 8 Würfel 12; möglich ist auch, daß der Parierende mind. ein Punkt besser treffen muß, also -5). Dies gestattet die Einbeziehung von Waffenfertigkeiten und besonderen Waffen.

5. **Kritische Treffer**: Landet der Angreifende einen kritischen Treffer (normalerweise 18, 19, 20, später auch 16, 17), so kann nur mit einem kritischen Treffer pariert werden. Zusätzlich muß die Parade gelingen (Bsp. Angreifer würfelt 18, trifft kritisch. Angriffswert von 10, trifft also -8; Verteidiger trifft 19, ebenfalls kritisch; hat aber Angriffswert von 14, also -5: Parade geht schief). Eine 20 des Angreifers kann nur mit einer 20 und mindestens gleichrangigem Angriffswert pariert werden. Wird mit einer 20 pariert, steht dem Parierenden eine Extra-Parade zu.

6. **Waffengröße**: Die Parade ist desto schwieriger, je größer der Unterschied der angreifenden Waffe zur Waffe des Verteidigers ist. Ein Dolch kann mit einem Langschwert schwieriger pariert werden, als mit einem Dolch (Langschwert ist behäbiger, Dolch kann feiner geführt werden). Ebenso kann der Angriff eines Riesen mit einem Baumstamm schwerlich von einem Hobbit mit einem Kurzsword pariert werden. **-4** aufs Würfelergebnis pro Größenkategorie. (Diese Regel kommt selbstverständlich nur dem Angreifer zugute).

7. **Steigerung**: Die Paradenfähigkeit kann gesteigert werden. Auf Vorschlag des verehrten Herrn Lucius (auf den fast alles dieser Regel zurückgeht) Würfelergebnis in der Parade +1 für 3 CP, maximal +3 möglich (erscheint mir etwas teuer, empfehle 2 CP; ggf. Abstufung nach Kämpferklassen).