

## PARADA

Esta regla se utiliza en el combate para parar el arma del adversario antes de que te alcance, al principio parece complicada pero al final es facil de utilizar. Primero con esta regla solo se puede parar armas, no ataques naturales como garras. Segundo, tienes que ver venir el golpe y tener un arma o algo parecido para poder parar, no puedes parar con la mano. Tercero, debes tener ataques parar poder parar si los has gastado no puedes parar.

El sistema para parar es restando del Gac0 del atacante el Gac0 que tiene el defensor, despues el defensor hace una tirada de ataque (aunque no este atacando) con su Gac0 y contra una clase de armadura igual al numero resultante, si impacta consigue parar el arma enemiga, de este modo es mas dificil parar a un adversario que sabe manejar mejor el arma. Aunque parezca dificil parar hay algunos modificadores que pueden mejorar tu parada, los modificadores positivos se suman a tu tirada de parada:

Se dedica solo a parar en este round	+3
Para a un arma una categoria mas grande que la suya	-2
Para a un arma dos categorias mas grande que la suya	-4
Para a un arma una categoria mas pequeña que la suya	+2
Para a un arma dos categorias mas pequeña que la suya	-2
Para con un objeto inadecuado	-2
Modificadores normales en combate	Varía
Para con dos armas	+2

Puedes añadir o quitar los modificadores que creas necesarios, si hay alguna situacion que no salga improvisa. Tambien si un guerrero muy fuerte es parado por un mago con una daga puedes hacer que solo se coma parte del daño, asi ocurre cuando paras con un arma normal a una magica esgrimida por alguien muy fuerte puede romperse.

Ejemplos: Thinsel la paladina es atacada por un pirata con su gran sable, esta decide parar con su espada larga el ataque y con el ataque que la queda atacar al pirata. El pirata tiene Gac0 15 y Thinsel tiene Gac0 10, tendria que tirar contra clase de armadura 5 ya que no hay mas modificadores. Tira y saca un 6, para por muy poco ya que tenia que sacar 5 o mas, despues ensarta al pirata con su segundo ataque.

Karsundre el ladron anda por las calles de Aguaprofunda cuando un asesino sale de un callejon e intenta atacarle por la espalda. El asesino no es tan silencioso y Karsundre se da cuenta, se gira e intenta parar el ataque con una madera que estaba en el suelo. El asesino tiene Gac0 14 y Karsundre Gac0 16, gasta todo el round en parar (+3) pero para con un objeto inadecuado (-2), el resultado es -1. Karsundre tira y saca un 15, buena tirada pero no suficiente ya que tenia que sacar un 17 no consigue parar el arma del asesino pero este tambien falla al atacar, Karsundre tiene suerte hoy.