

[DSA 5] Beidhändiger Kampf ineffektiv?**Post by "Ubrot" of Sep 30th 2018, 11:18 am**

Mach keinen BHK mit einem Geweihten, dafür ist der Stil zu teuer.

Für einen nicht rein-Kämpfer würde ich immer Einhändiger Kampf + Klingens Sturm mit Schwertern empfehlen, eventuell noch Wuchtschlag und Sturmangriff und fertig. Einhändiger Kampf + Ausfall + Finte kommt auf ähnliche Schadenswerte EDITH: Funktionieren aber nur mit Fechtwaffen.

Variante 1 trifft härter EDITH: und kann alle Waffen parieren, Variante 2 hat mehr Chancen zu treffen EDITH: leidet aber unter den Paradeeinschränkungen der Fechtwaffen. Klinge Drehen ist gut, um den Schaden noch weiter zu steigern.

Noch als Ergänzung: Klingenfänger ist eine passive Fähigkeit, die funktioniert immer, genau wie Tod von Links. Klingens Sturm senkt den Schaden des zweiten Angriffs um 2.

Es sähe wie folgt aus:

Beidhändig + BHKI-II + Klingenfänger + Kreuzblock: AT+0/+0; PA +2; TP +0/+0 (mit Fedorino Stil und Tod von Links entweder PA oder Nebenhand-TP +2)

Einhändiger Kampf + Klingens Sturm + WS I: AT -3/-3; PA+1; TP +3/+1 (Ohne WS: AT -1/-1; PA+1; TP +1/-1)

Einhändiger Kampf + Ausfall* II + Finte II: AT -3/-5/-7; PA-1; TP +1/+1/+1 (mit Antäuschen*: AT -5/-7/-9; PA-1; TP -1/-1/-1)

EDITH: Dolchvariante: Finte II + Ausfall II : AT-4/-6/-8; PA-2; TP +0/+0+0 (Einhändiger Kampf und Antäuschen nicht nutzbar ,daher PA-Waffemöglich, mit Klingenfänger PA+0)

Meinen bescheidenen Berechnungen nach nimmt sich der Schaden über lange Strecken nicht viel, daher würde ich akut wohl - auch wenn ich den zwei Waffenkampf sehr mag, egal welches System und auch bei PC-Spielen - mich wohl eher für eine der beiden Einhändiger Kampfvarianten entscheiden. Wenn man nur ein bisschen was Kämpfen will, reicht für Variante 1 KK13 (WS I, Sturmangriff) und GE 13 (Einhändiger Kampf), Variante 2 braucht GE 15 (Finte II für Ausfall 2) aber keine KK.

*Ausfall und Antäuschen brauchen sehr hohe AT-Werte, machen wenig Schaden mit dem einzelnen Angriffen, langfristig zieht der Schaden aber gleich durch den dritten Angriff, solange/sobald der potentiell treffen kann. Aus dem Regeltext ist leider uneindeutig, wie sich Antäuschen mit Mehrfachangriffen verhält, ob obriges Beispiel dann potenziell -6 PA in der nächsten KR gibt, wenn alle 3 Finten treffen, oder ob die Klassifizierung falsch ist und Antäuschen ein Spezialmanöver sein soll und nicht passiv.

AP kosten:

Beidhändig + BHK 1+2 + Kreuzblock + Klingenfänger: $15 + 20 + 35 + 10 + 10 = 90$ AP (+ Fedorino Stil 20 AP + Tod von Links 10 AP = 120 AP)

Einhändiger Kampf + Klingensturm = $10 + 25 = 35$ AP (+ Wuchtschlag I 15 AP + Sturmangriff 25 AP + Vorstoß 10 AP = 85 AP)

Einhändiger Kampf + Finte I-II + Ausfall I-II = $10 + 15 + 20 + 25 + 25 = 95$ AP (+ Metessa-Galora-Stil 20 AP + Antäuschen 15 AP = 130 AP)

EDITH: Ausfall II + Finte II = $25 + 25 + 15 + 20 = 85$ AP (+ 10 AP Kreuzblock + 10 AP Klingenfänger = 105 AP)

Mittel- bis Langfristig sind Ausfall oder Klingensturm stärker, der Beidhändige Kampf oben hat noch kein einziges Basismanöver. Die Ausfallvariante funktioniert gar nicht gut mit EDITH: Präziser Stich, daher sind Kreaturen mit Hoher Rüstung immer ein Problem, gegen gepanzerte Kulturschaffende kann der Stil etwas abhilfe schaffen. Die BHK-Variante ist aber unverhältnismäßig teurer, lohnt sich daher nicht für Charaktere, die noch irgendetwas anderes machen wollen als Kämpfen.

EDITH: Wenn du ernsthaft etwas Kämpfen willst und noch ein Geweihter sein willst: Einhändiger Kampf + Klingensturm mit Schwert. Wenn es dir nur um den "Style" geht und es unbedingt Dolche sein sollen: Schwerer Dolch + Linkhand + Kreuzblock + Klingenfänger, aber nur mit einer Waffe angreifen pro KR. BHK ist zu teuer (grade als Geweihter) und Dolche sind zu schlecht, als dass du da jemals wirklich glücklich mit wirst.