

[DSA 5] Beidhändiger Kampf ineffektiv?

Post by "x76" of Oct 1st 2018, 12:17 pm

[Quote from Ricordis](#)

Gerne vergessene Vorteile vom Beidhändigen Kampf: Man kann seine Attacken aufteilen und schiplose, nicht tierische NPCs können die zweite Attacke nicht verteidigen. Letzteres ist auch mit Klingens Sturm erreichbar, ich weiß. Ist aber dafür sehr speziell, Beidhändiger Kampf ist flexibler in der Waffenwahl. Ob zwei Dolche, Degen + Dolch, Schwert + Beil, Kettenwaffe + Schild, Speer + Schwert, etc.

Auch den Klingens Sturm darf man gegen verschiedene Ziele richten (also zwei verschiedene Ziele angreifen).

Die Flexibilität des BHK hört nicht bei Waffen im engeren Sinn auf. Während einhändiger Kampf eine freie Hand verlangt, können im BHK durchaus "waffenähnliche Objekte" als Waffen geführt werden (z.B. eine Fackel). Der einhändige Kämpfer verliert in so einem Fall seine Boni aus einhändigem Kampf, was natürlich beide Angriffe schwächt. Außerdem darf man nicht vergessen, dass auch die Faust (Raufen) eine Waffe im Sinn von BHK ist, also auch zwei Faustschläge erlaubt. Selbst wenn man gerade keine zweite Waffe zur Hand hat, kann man also BHK kämpfen (z.B. mit Schwert und Faust).

Normalerweise möchte man natürlich zwei Waffen benutzen. Zwei Waffen kosten mehr, wiegen mehr und brauchen länger bis sie gezogen sind (bis man Kampfbereit ist). Wo dem einhändigen Kämpfer eine magische oder geweihte Waffe reicht, braucht der BHK gleich zwei dieser Prachtexemplare usw.

Unter dem Strich bekommt man als BHK also sehr viel Mehrwert für den Aufpreis, hat aber neben den Kosten auch einige kleinere Nachteile. Ob das "Mehr" den Kauf rechtfertigt, musst Du selbst entscheiden. Sobald man häufiger nicht unter idealen Bedingungen kämpft (also nicht immer mit seiner Hauptwaffe+einhändiger Kampf+Klingens Sturm antritt) lohnt sich BHK. Schon wenn man ernsthaft Waffenlos kämpfen möchte oder bei gefährlichen Feinden lieber zum Schild als zur zweiten Waffe greift etc., sollte man auf jeden Fall auf BHK gehen.

"Einhand" ist die billige Lösung und damit für alle Kämpfer eine Lösung die nicht derartig

umfassend aufgestellt sein müssen oder sollen.

Mein Tipp:

Nimm die Einhandlösung für Gelegenheitskämpfer, Unterstützungskämpfer und Hybridklassen (Helden mit weiteren Fähigkeiten wie Magie oder Wundern). Gerade bei letzteren kommen die gesparten AP nämlich den wirklich wichtigen Dingen - dem übernatürlichen Plus zu gute. Selbst Kampfgeweihte oder Kriegszauberer brauchen mMn keinen BHK.

Für den Prügelknaben der Gruppe (Hauptkämpfer) darf es hingegen gerne der BHK sein.

Zu guter Letzt ist einhändig oder BHK nicht für jedes Konzept die erste Wahl. Besonders für weiche Ziele (Helden mit wenig Rüstung) ist ein Schild immer eine überlegenswerte Alternative. Passt aber natürlich nicht zu jeden Heldenkonzept oder Bild das man von seinem Helden hat. 😊

Wichtig:

BHK erfordert keine SF und keine Vorteile. Jeder normale Schläger kann im BHK kämpfen und mit zwei Fäusten zuschlagen und auch der Bauer kann sich mit Beil und Messer zur Wehr setzen (allerdings stets mit Abzügen). Einzige Bedingung ist, dass man geeignete "Waffen" (also Dinge die der BHK erlaubt) zur Verfügung hat. Natürlich kann auch der einhändige Kämpfer zum BHK übergehen, wenn er nicht mit seiner idealen Kombi kämpft. Er ist also nicht hoffnungslos im Nachteil, nur weil er kein BHK Profi ist. Kosten: 0 AP. 👍

@ Kampfstil

Zumindest formal sind diese an eine jahrelange Ausbildung gekoppelt. Mal schnell lernen ist also nicht vorgesehen und im laufenden Heldenleben muss man erst mal so viel Zeit finden (z.B. um nochmal ein paar Jahre an die Akademie zu gehen, um zu lernen). Bei Einsteigerhelden findet man die Stile deshalb auch bei entsprechenden Professionen und nicht bei irgendwelchen Typen mit Waffen. Ein Stil wirkt sich also sehr nachhaltig auf einen Helden aus und prägt im Normalfall sein Leben und seine Profession - in vielen Fällen "ist er sogar die Profession". Er sollte also nicht leichtfertig und nur mit Blick auf die Vor- und Nachteile gewählt werden.