

## Vorteil: Herausragende Kampftechnik

Post by "x76" of Feb 5th 2019, 4:09 pm

### [Quote from DesertRose](#)

Nur bei Waffen, die bei einem bestätigtem Patzer Schlimme Dinge tun, wie z.B. Kettenwaffen, lohnt sich dieser Vorteil.

Ergebnisse wie Selbst (schwer) verletzt oder Waffe zerbrochen finde ich nicht gerade harmlos, wenn man nicht mit einem Buttermesser kämpft. Aber selbst ein vergleichsweise harmloses Ereignis wie ein Sturz kann erhebliche Konsequenzen nach sich ziehen und selbst im günstigsten Fall verliert man immer noch eine Handlung und ist für einige Zeit besonders verletzlich. Sollte man dann auch noch einen gefährlichen Gegner haben...

Meiner Erfahrung nach beeinflussen Patzer und kritische Treffer häufig einen Kampf nachhaltig.

Neben den von Earendil genannten Ansagen gibt es außerdem noch Umgebungsmodifikationen, Statureffekte, Zustände und vieles mehr, welche die eigentlich guten Kampfwerte reduzieren. Ein Ausgleich mag unter idealen Bedingungen fast garantiert sein, aber nicht in einem laufenden Kampf.

### [Quote from DesertRose](#)

Generell möchte man unterm Power-Gaming Aspekt die Leiteigenschaft einer Nahkampf-Waffe entweder auf 11,14, oder 17 haben für jeweils +1 PA, oder auf 13, 15, oder 17 um neue Kampfsonderfertigkeiten frei zu schalten.

Wobei es generell auch auf die Spielhäufigkeit und die vergebenen AP ankommt. Je weniger AP es gibt, desto eher lohnt sich auch der Vorteil. Mal "schnell" auf 15 oder 17 steigern, ist dann eine langwierige Sache und erfolgt i.d.R. auch nicht in einem Rutsch. Es kann also durchaus echte Monate oder Jahre dauern, bis man wieder auf einen optimalen Wert kommt. Im Bezug auf die Endstation hast Du natürlich Recht, aber die Reise dorthin kann sehr lang sein und eine schnellere Zwischenlösung ist dann nicht verkehrt.