

## **DSA 5** Gegenhalten und Betäubung vermeiden

**Post by "E.C.D." of Feb 6th 2019, 5:00 pm**

Ich sehe es wie Killerpranke. Brandungsleib hat während der gesamten WD Betäubung Stufe 0. Unerschöpflich bekommt wenigstens keine Betäubung hinzu.

OP? Naja...

Der Charakter, der mit AT parieren will, darf nicht versehentlich von mehreren Gegnern mit geringem Schaden angegriffen werden, weil nämlich gegenhaltend das Risiko steigt x-mal +2TP-Treffer einzufangen. Er muss auch damit rechnen, dass er die 8Aktionen (4 modifiziert) gar nicht hat, um sich zu buffen. Ergo: in nicht wenigen Situationen kann er seine Kombination nicht benutzen. Dafür ist sie teuer und macht keinen einzigen SP beim Gegner. Die Menge der Charaktere, die dafür in Frage kommen, ist überschaubar. Alle sind vermutlich mäßig gerüstet - aber sie haben eben eine magische Methode, selten zu bluten.

Den waffenlosen Raufbolden empfehlen wir derweil Blutgrätsche mit Basaltleib...

Da kann man sich gleich dazu überlegen, ob erzene Waffen (=ca. alle) halben Schaden machen.