

Gegenhalten und Betäubung vermeiden

Post by "Killerpranke" of Feb 7th 2019, 1:38 pm

[Quote from DesertRose](#)

nerschöpflich (Magie III, S.18) ist in dieser Kombination kaum zu gebrauchen, da man eine Aktion, also eine KR, aufwenden muss um Animistenkraft zu wirken, und sie danach nur für QS KR aktiv ist.

sehe ich anders. Es wird gebraucht, wenn man wirklich alles parieren muss oder aber mehrere Gegner auf einmal hat. Dann flugs den Patron angerufen und man kann die nächsten QS KR sehr viel parieren. (Welcher Kampf dauert schon länger als 4-6 KR?) Ja man hat die eine KR keine AT, dafür aber eine sehr hohe PA für folgende Runden.

[Quote from DesertRose](#)

Ein weiteres Problem für solch ein Charakterkonzept ist das Gegenhalten Wuchtschlag II und damit KK 15 erfordert.

Da KK die Leiteigenschaft ist und das ganze auf AT-lastige Konzepte zugeschitten ist, wird KK sowieso recht zeitnah auf 15 gesteigert sein (bereits bei Erfahren möglich) Kostet zwar einige AP aber die kann man als Offtank verkraften...

[Quote from DesertRose](#)

Interessant ist, dann man anscheinend RAW Gegenhalten mit Beschützerkombinieren kann.

das liest sich für mich anders:

[Quote from Beschützer](#)

Die Abenteurerin kann gegnerische Attacken für Gefährten parieren. Dazu muss der Gegner in Angriffsdistanz sein und die Heldin eine ihrer **eigenen Reaktionen als PA nutzen**. Sollte die PA misslingen, kann der ursprünglich angegriffene Gefährte immer noch versuchen, den Angriff zu verteidigen.

wogegen

[Quote from Gegenhalten](#)

[...]**statt auf PA zu würfeln**, ein Gegenhalten- Manöver zu starten (beim Ausweichen ist dieses Manöver nicht einsetzbar). Dazu muss **eine Probe auf AT** gewürfelt werden.[...]

Beschützer verlangt eine PA um den Angriff abzufangen. Gegenhalten verlang einen Wurf auf AT. RAW sind sie nach meinem Verständnis nicht kombinierbar.