

## Beidhändiger Kampf

**Falsche-Hand-Regel** Diese Regel ist eigentlich keine BHK-Regel, sondern gilt allgemein bei Kämpfen mit der falschen Hand. Die Falsche-Hand-Regel ist unabhängig davon mit wie vielen Waffen ich angreife oder pariere. Der Vollständigkeit halber habe ich sie dennoch einmal angesprochen. Sie bleibt bestehen.

**Beidhändiger Kampf** Die folgenden Regeln gelten immer. Erschwernisse, die durch den beidhändigen Kampf entstehen, sind nicht kumulativ. Die höchste Erschwernis zählt. Die Erschwernisse gelten für die gesamte KR (also auch bevor die eigentliche Handlung begangen wird).

**BHK** Man befindet sich im beidhändigen Kampf, sobald zwei Waffen aktiv getragen/geführt werden. Dass man sich im beidhändigen Kampf befindet, hat keine regeltechnischen Auswirkungen. Jedoch sind die folgenden Regeln nur relevant für dich, falls du dich im beidhändigem Kampf befindest.

**Tragen** Zweihändige-Waffen und Kettenwaffen können nicht aktiv getragen/geführt werden. Wenn die Waffen dennoch (passiv) getragen werden, ist man zu keiner Kampfleistung mit ihnen fähig. Normales Raufen mag vom Meister dennoch erlaubt sein.

**Erlaubnis** Wenn du zwei Waffen aktiv trägst und angreifen kannst, dann kannst du zwei Angriffe in einer Aktion ausführen als hättest du zwei Aktionen. Weitere Einschränkungen folgen.

**Einschr.** Wenn du mit zwei Waffen in einer Aktion angreifst, dann kannst du keine Spezialmanöver mit diesen Angriffen ausführen.

**Mali-1** Wenn du mit zwei Waffen in einer Aktion angreifst, dann erhältst du eine Erschwernis von -2 auf AT und VT für die gesamte KR außer auf Schildparaden.

**Mali-2** Wenn du mit Waffe-1 angreifst und mit nicht-Schild Waffe-2 parierst, erhältst du eine Erschwernis von -2 auf AT und VT für die gesamte KR außer auf Schildparaden.

Xaver Stiensmeier

