

Bewegungsphase

Nahezu jede *Bewegung*, die deine Modelle auf dem *Spielfeld* vollführt, wird in der *Bewegungsphase* abgehandelt. Dabei gibt es es strikte Reihenfolge, in der diese *Bewegungen* durchgeführt werden:

1. Angriffsbewegungen

In dieser Unterphase werden alle Modelle, die in den *Nahkampf* gehen wollen, *bewegt*, wie später erklärt wird.

2. Pflichtbewegungen

Manchmal sind Modelle dazu gezwungen, eine bestimmte Form der *Bewegung* durchzuführen (meist ist dies eine *Fluchtbewegung*). Diese werden in dieser Unterphase abgehandelt.

3. Restliche Bewegungen

Nun kannst du alle Modelle *bewegen*, die dazu in der Lage sind und die in diesem *Spielerzug* weder eine *Angriffsbewegung* noch eine *Pflichtbewegung* durchgeführt haben.



Bewegen

Der Profilwert für die *Bewegung* gibt an, wie weit sich ein Modell in jedem eigenen *Spielerzug* in Zoll *bewegen* darf. Üblicherweise beträgt dieser Wert 4, so dass sich ein solches Modell bis zu 4 Zoll weit *bewegen* darf. Wie später erklärt wird, kann ein Modell dabei auch Leitern oder Wände hinauf *klettern*. Ein Modell darf während seiner *Bewegung* allerdings nicht dichter als 1 Zoll an gegnerische Modelle heran (mit Ausnahme eines *Angriffs*) und muss die *Bewegung* dementsprechend immer mindestens 1 Zoll von jedem feindlichen Modell entfernt beenden.

Im Normalfall ist ein Modell nicht gezwungen, sich die volle Distanz (oder überhaupt) zu *bewegen*.

Sprinten

Bei einer normalen *Bewegung* behält das Modell seine Umgebung im Auge und seine Schusswaffen bereit. Du darfst dich allerdings auch dazu entschließen, ein Modell *sprinten* zu lassen. Dabei verdoppelt es seine *Bewegung* (ein Modell mit einer *Bewegung* von 4 darf also bis zu 8 Zoll weit *sprinten*) und folgt den selben Regeln wie bei einer normalen *Bewegung*, mit folgenden Ausnahmen:

Ein Modell darf nur *sprinten*, wenn sich zu Beginn der *Bewegungsphase* kein gegnerisches Modell im Umkreis von 6 Zoll befinden. Ignoriere hierbei Modelle, die *zu Boden gegangen*, *betäubt* oder *versteckt* sind.

Ein Modell, das *gesprintet* ist, darf in diesem *Spielerzug* keine Schusswaffen (einschließlich *Wurfwaffen*) oder *Zauber* benutzen.

Ein Modell, das *gesprintet* ist, darf sich im selben *Spielerzug* nur *verstecken*, wenn es eine 4 bis 6 auf einem W6 würfelt.

Ein *gesprintetes* Modell erhält in der folgenden gegnerischen *Schussphase* einen *Rettungswurf* von 6+ gegen jede Schusswaffe (einschließlich *Wurfwaffen*). Beachte, dass dies nicht für *Zaubersprüche* gilt.