

Angriffsbewegungen

Wenn du in den *Nahkampf* mit einem Gegner gehen möchtest, musst du vorher eine *Angriffsbewegung* durchführen. Du darfst ein Modell nur dann *angreifen*, wenn auf dem kürzesten Weg zu ihm keine anderen Modelle stehen und du es sehen kannst. Modelle im Umkreis von 4 Zoll, die nicht *versteckt* sind, darfst du auch ohne Sichtlinie *angreifen*, wenn du vorher einen *Initiativetest* bestehst. Wird dieser Test verpatzt, darfst du ein anderes Modell als Ziel deines *Angriffes* wählen oder ganz auf den *Angriff* verzichten (dies gilt nicht als *verpatzter Angriff*).

Um eine *Angriffsbewegung* durchzuführen, wirfst du 2W6 und wählst den höchsten dieser Würfe. Dazu addierst du die *Bewegung* des Modells. Sollte sich das Ziel deines *Angriffes* innerhalb dieser Distanz befinden, hast du es *angegriffen* und befindest dich nun im *Nahkampf* mit ihm. Beachte, dass du dabei den kürzesten Weg zum Gegner nehmen musst.

Modelle, die sich im *Nahkampf* miteinander befinden, werden so gedreht, dass sich die Kanten ihrer Bases berühren.

Beispiel: Dein Reikländer Jüngling (Bewegung 4) sagt einen Angriff auf einen Chaoskultisten an, der sich 8 Zoll entfernt befindet. Er würfelt 2W6 und erhält eine 2 und eine 5. Seine Angriffsbewegung beträgt also 9 Zoll (Bewegung 4 plus die 5, da sie der höhere der beiden Würfe ist). Der Angriff ist somit geglückt und die beiden Modelle befinden sich nun im Nahkampf miteinander.

Verpatzter Angriff

Wenn die *Angriffsdistanz* nicht ausreicht, um das Ziel zu erreichen, hast du den *Angriff* verpatzt. In diesem Fall *bewegst* du dein Modell eine Distanz, die seiner *Bewegung* entspricht, auf kürzestem Weg in Richtung des Zieles. Ein Modell, das einen *Angriff* verpatzt hat, darf sich in diesem *Spielerzug* nicht mehr *bewegen* und weder *schießen* noch *zaubern*.

Mehrere Modelle angreifen

Es kann vorkommen, dass sich zwei oder mehr gegnerische Modelle so dicht beieinander befinden, dass du sie beide gleichzeitig erreichen kannst. Es ist zwar nicht immer eine gute Idee, sich mehreren Modellen gleichzeitig zu stellen, aber es ist durchaus legitim, beide anzugreifen.

Abfangen

Solltest du dich während der *Angriffsbewegung* einem anderen Modell bis auf 2 Zoll nähern, das der gleichen Bande angehört wie das Ziel deines *Angriffs*, kann sich der angegriffene Spieler entscheiden, dein Modell *abzufangen*. Dabei bewegt er das entsprechende Modell so auf die Angriffsroute deines Modells, dass er im Weg steht. In diesem Fall beendest du deine *Angriffsbewegung*, sobald du mit dem *abfangenden* Modell in Kontakt bist. Du befindest dich nun im *Nahkampf* mit dem *abfangenden* Modell (statt dem ursprünglichen Ziel).

Beachte, dass dein Gegner diese *Abfangbewegung* nicht durchführen muss, sondern sich auch dafür entscheiden kann, dein Modell durchzulassen.

