



# Schussphase

Nicht alle Entscheidungen in den Gassen Mortheims werden von Angesicht zu Angesicht gefällt. Ein guter Bandenführer erkennt den Wert einer Schusswaffe und setzt sie dementsprechend ein. Dieses Kapitel befasst sich mit dem *Beschuss*.

## Schießen

Jedes Modell, das über eine eine oder mehrere Schusswaffen verfügt, darf in jeder eigenen *Schussphase* einmal *schießen*. Beachte, dass es dabei egal ist, wie viele Schusswaffen das Modell besitzt oder wie viele *Attacken* es im Profil hat: Es darf nur eine Schusswaffe pro Phase benutzen und damit jeweils einen *Schuss* abgeben, solange eine Sonderregel nichts anderes sagt.

## Wer darf schießen?

Prinzipiell dürfen alle Modelle in der eigenen *Schussphase* *schießen*, mit folgenden Ausnahmen:

Modelle, die sich im *Nahkampf* befinden, *gesprintet* sind, sich in diesem *Spielerzug* *gesammelt* haben, *zu Boden gegangen* oder *betäubt* sind oder in der letzten *Bewegungsphase* einen *Angriff* verpatzt haben, dürfen in dieser *Schussphase* nicht *schießen*. Modelle mit einer *Ballistischen Fertigkeit* von 0 dürfen ebenfalls nicht *schießen*.

## Sichtlinie

Um ein Modell als Ziel einer *Schussattacke* anzusagen, muss der Schütze es sehen können. Meist ist es einfach, die *Sichtlinie* zu bestimmen, aber hin und wieder ist es notwendig, sich auf Höhe der Miniaturen zu begeben, um zu prüfen, ob der Schütze eine *Sichtlinie* ziehen kann. Du solltest dabei ein wenig kulant sein und keine Modelle als potentiell Ziel ansehen, nur weil ein kleines Stück der Schwertspitze zu sehen ist (in der Realität wäre dies auch nicht von Bedeutung). Als Faustregel gilt, dass ein Modell nur dann gesehen werden kann, wenn ein Teil seines Körpers sichtbar ist. Waffen, Umhänge und dergleichen solltest du dabei ignorieren.

## Das nächste Ziel

Als Ziel für deinen *Beschuss* musst du normalerweise das nächste feindliche Modell bestimmen, da es die größte Gefahr darstellt. Du darfst dabei jedoch Modelle ignorieren, die *zu Boden gegangen* oder *betäubt* sind oder die aufgrund diverser Modifikationen schwerer zu *treffen* sind als ein weiter entferntes gegnerisches Modell.

## Erhöhte Position

Als *erhöhte Position* gilt alles, was sich wenigstens 2 Zoll über dem Bodenniveau befindet. Ein Modell in *erhöhter Position* ist nicht gezwungen, das nächststehende Ziel zu *beschießen*. Es darf alle Modelle ignorieren, die sich mindestens 2 Zoll unter seiner Höhe befinden.

## Reichweite

Das Ziel deines Schützen muss sich in der *Reichweite* deiner Schusswaffe befinden, damit du es *treffen* kannst. Die maximalen *Reichweiten* der einzelnen Waffen kannst du im Kapitel *Ausrüstung* einsehen. Beachte, dass der *Schuss* automatisch daneben geht, wenn sich das Ziel nicht in *Reichweite* befindet. Du musst allerdings gegebenenfalls trotzdem *Trefferwürfe* ablegen, da dies bei einigen Waffen eine weitere Bedeutung haben kann (beispielsweise bei Waffen mit der Sonderregel *Unzuverlässig*).

## Trefferwurf

Wenn du das Ziel deines Schützen bestimmt hast, würfelst du einen W6, um zu schauen, ob er *trifft*. Der benötigte Wurf ergibt sich hierbei aus der *Ballistischen Fertigkeit* des Schützen, wie in der folgenden Tabelle zu sehen ist:

BF des Schützen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nötiger W6-Wurf	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Beachte, dass der *Trefferwurf* niemals besser als 2+ werden kann. Eine BF von mehr als 5 hilft aber, Modifikationen auf den *Trefferwurf* auszugleichen (siehe gleich).