

Schutzwürfe

Auch die *Schutzwürfe* funktionieren im *Nahkampf* genauso wie bei *Beschuss* (siehe Seite 20), wenn man mal davon absieht, dass bestimmte *Schutzwürfe* nur im *Nahkampf* oder nur gegen *Beschuss* wirken. Dies wird allerdings in der Beschreibung des entsprechenden Gegenstandes oder der *Fertigkeit* erläutert.

Verletzungen

Verletzungen funktionieren im *Nahkampf* genauso wie auf Seite 21 beschrieben. Beachte jedoch, dass ein Modell, das zu Beginn der *Nahkampfphase* bereits zu *Boden gegangen* ist, sein *Kampfgeschick* auf 1 reduziert und dass du ein entsprechend *betäubtes* Modell automatisch *triffst*.

Beachte außerdem, dass ein solches Modell automatisch *ausgeschaltet* wird, wenn du es *verwundest* und es seine *Schutzwürfe* verpatzt.

Parieren

Einige Ausrüstungsgegenstände wie Schwerter oder Parierschilde erlauben es dir, die Schläge des Gegners zu *parieren*. Wenn dein Modell einen entsprechenden Gegenstand trägt und im *Nahkampf getroffen* wird, wirfst du einen W6. Ist dein Wurf höher als der höchste *Trefferwurf* deines Gegners, hast du einen einzelnen Schlag *pariert* und er wird ignoriert. Wie dir vielleicht aufgefallen ist, bedeutet dies, dass du nicht mehr *parieren* kannst, wenn dein Gegner wenigstens eine 6 bei einem seiner *Trefferwürfe* gewürfelt hat. Außerdem darfst du keine Schläge *parieren*, deren *Stärke* mindestens doppelt so hoch ist wie deine eigene unmodifizierte *Profilstärke*. Pro *Nahkampfphase* darfst du auf diese Art nur einen Schlag *parieren*, selbst wenn du dich mit mehreren Gegnern im *Nahkampf* befindest (in diesem Fall sagst du vor dem ersten *Trefferwurf* des *Nahkampfes* an, wessen Schlag du *parieren* möchtest).

Ein Modell, das zwei Gegenstände mit der Sonderregel *Parieren* trägt, darf zwar weiterhin nur maximal eine *Attacke parieren*, darf den Wurf dafür jedoch wiederholen.



Aus dem Nahkampf bewegen

Wie bereits eine Seite zuvor beschrieben, darfst du ein Modell, das im *Nahkampf* gebunden ist, normalerweise nicht *bewegen* (und somit auch nicht den *Nahkampf* verlassen). Eine Ausnahme hierzu stellt ein *Nahkampf* dar, in dem alle feindlichen Modelle zu *Boden gegangen* oder *betäubt* sind. In diesem Fall darfst du den *Nahkampf* zu Beginn deines nächsten *Spielerzuges* verlassen und normal agieren. Du darfst in diesem *Spielerzug* allerdings keine *Angriffe* auf die Modelle ansagen, mit denen du dich gerade noch im *Nahkampf* befindest.

Eine weitere Möglichkeit, sich aus dem *Nahkampf* zu *bewegen*, stellt eine freiwillige *Flucht* dar. Wenn du dich dazu entscheidest, legst du, nachdem alle *Attacken* dieser *Nahkampfphase* abgehandelt wurden, einen *Initiativetest* ab. Wenn er gelingt, darfst du aus dem *Nahkampf fliehen*, wie im nächsten Abschnitt erklärt wird.

Panik und Nahkampf

Ein Modell, das freiwillig *flieht* oder einen *Paniktest* verpatzt, während es sich im *Nahkampf* befindet, *flieht* direkt von seinem Nahkampfgegner weg. Befindet es sich im *Nahkampf* mit mehreren Modellen, bestimmst du mit einem W6 zufällig, von welchem Modell es weg *flieht*.

Wenn ein Gegner aus dem *Nahkampf* flieht, darf jedes feindliche Modell, das sich bis dahin im *Nahkampf* mit ihm befand, sofort eine *Attacke* durchführen (ungeachtet der Anzahl an *Attacken* in seinem *Profil*), die automatisch *trifft*. Handle den Schaden ab, der dabei entsteht und *bewege* das *fliehende* Modell dann, sofern es durch diese *Attacken* nicht zu *Boden gegangen*, *betäubt* oder *ausgeschaltet* wurde.

Kritische Treffer

Wie bereits im Kapitel *Schussphase* angemerkt, kann ein Modell einen *kritischen Treffer* verursachen, wenn es beim *Verwundungswurf* eine 6 würfelt (es sei denn, das Modell hätte eine 6+ zum *Verwunden* benötigt). Anhand der Tabellen auf der folgenden Seite siehst du, was ein *kritischer Treffer* für Auswirkungen hat. Dazu bestimmst du zuerst die Art der Waffe, die diesen *Treffer* verursacht hat, wirfst einen W6 und schaust auf der entsprechenden Tabelle nach, welche Auswirkungen der *Treffer* hat.