Verletzungen

Jede *Verwundung*, die nicht durch einen *Schutzwurf* abgewendet wurde, bedeutet den Verlust eines *Lebenspunktes*. Sollten die *Lebenspunkte* dabei auf 0 fallen, würfelst du einmal mit einem W6 auf der unten stehenden *Verletzungstabelle*. Für ein Modell, das in einer Phase mehr als einmal auf 0 *Lebenspunkte* reduziert wurde, würfelst du entsprechend oft auf dieser Tabelle und wendest das höchste Ergebnis an. Beachte, dass alle Würfe auf der *Verletzungstabelle* zwar sofort durchgeführt werden sollten, wenn das Modell seinen letzten *Lebenspunkt* verliert, der Effekt aber erst am Ende der Phase eintritt.

Verletzungstabelle

1 bis 2 Zu Boden gegangen
Der Schlag befördert den Kämpfer zu Boden. Lege ihn mit dem Gesicht nach oben hin oder nutze einen Marker.

3 bis 4 Betäubt
Der Kämpfer steht kurz vor der Besinnungslosigkeit. Lege ihn mit dem Gesicht nach unten hin oder benutze einen Marker.

5 bis 6 Ausgeschaltet
Der Kämpfer hat eine so schwere Wunde erlitten, dass er nicht mehr am Kampf teilnehmen kann. Entferne ihn vom *Spielfeld*.

Zu Boden gegangen

Ein Modell, das *zu Boden gegangen* ist, darf bis zu seiner nächsten *Erholungsphase* nicht mehr *schießen*, *zaubern oder sich bewegen*. Außerdem darf er bis dahin nicht *attackieren* und reduziert sein *Kampfgeschick* auf 1, In seiner nächsten eigenen *Erholungsphase* darf es aufstehen und sich in diesem *Spielerzug* normal *bewegen* (gilt allerdings auch dann als *bewegt*, wenn es stationär bleibt), aber nicht *sprinten*, *schießen* oder *zaubern*.
Wenn sich der Kämpfer im *Nahkampf* befindet, während er aufsteht, wird er in der folgenden *Nahkampfphase* behandelt, als hätte er die Sonderregel *Schlägt immer zuletzt zu*.
Ein Modell, das bereits am Boden ist und dann erneut auf der *Verletzungstabelle* würfeln muss, wird automatisch *ausgeschaltet*.
Wenn sich ein weiteres eigenes Modell im selben *Nahkampf* befindet wie er und nicht *zu Boden gegangen* oder *betäubt* ist, darf das *zu Boden gegangene* Modell stattdessen erst zwei Zoll wegkriechen, bevor es aufsteht. In diesem Fall darf es sich in der entsprechenden *Bewegungsphase* nicht mehr *bewegen*, gilt aber nicht mehr als im *Nahkampf* gebunden.
Nach dem Aufstehen erhält das Modell einen einzelnen *Lebenspunkt* zurück (unabhängig davon, wie viele *Lebenspunkte* es im Profil hat).

Betäubt

Ein *betäubtes* Modell darf bis zu seiner nächsten *Erholungsphase* nichts mehr machen und wird bis dahin im Nahkampf automatisch *getroffen*. Ein bereits betäubtes Modell, das erneut auf der *Verletzungstabelle* würfeln muss, wird automatisch *ausgeschaltet*.
Ab seiner nächsten *Erholungsphase* gilt das Modell nur noch als *zu Boden gegangen*.

Ausgeschaltet

Ein *ausgeschaltetes* Modell hat keinen Effekt mehr auf die Schlacht und wird daher vom *Spielfeld* entfernt. Nach dem Spiel musst du schauen, ob es bleibende *Verletzungen* davon getragen hat, wie auf Seite 116 erklärt wird.

