

Die Nahkampfphase ist eine blutige und hektische Angelegenheit, in der sich viele Schlachten entscheiden. In diesem Kapitel wird auf die Regeln dieser wichtigen Phase eingegangen.

Der Nahkampf

Sobald sich die Bases zweier verfeindeter Modelle berühren, gelten sie als im *Nahkampf* miteinander. Solange dieser *Nahkampf* anhält, dürfen sich die entsprechenden Modelle nicht *bewegen* und nicht *schießen*. Außerdem können sie keine *Sichtlinie* mehr aus dem *Nahkampf* hinaus ziehen. Jedes Modell schlägt pro *Nahkampfphase* (sowohl eigene als auch gegnerische) so oft zu, wie es *Attacken* im *Profil* hat, wobei du diese *Attacken* frei auf alle Feinde im Kontakt aufteilen kannst. Solltest du verschiede Waffen einsetzen, musst du bestimmen, wie viele *Attacken* du mit welcher Waffe durchführst. Du darfst dich nicht dazu entscheiden, diese *Attacken* nicht durchzuführen. Es mag zwar einige skurrile Situationen geben, in denen dies aus deiner Sicht sinnvoll wäre, aber du siehst dich, anders als deine Kämpfer, ja auch nicht einer scharfen Klinge oder einer wuchtigen Axt gegenüber.

Reihenfolge

Da ein kampfunfähig gewordener Kämpfer nicht mehr zurückschlagen kann, ist die Reihenfolge, in der die Modelle zuschlagen, sehr wichtig. Im Normalfall schlägt das Modell mit der höchsten *Initiative* zuerst zu, gefolgt von dem Modell mit der zweithöchsten und so weiter. Allerdings gibt es auch einige Sonderregeln, die diese Reihenfolge ändern können. Wenn zwei Modelle die gleiche *Initiative* haben (oder aus einem anderen Grund zeitgleich zuschlagen würden), attackieren sie zum selben Zeitpunkt. Du solltest der Übersicht halber zwar erst die *Attacken* einer Seite abhandeln und dann die *Attacken* der anderen, aber in diesem Fall darf ein Modell auch dann zuschlagen, wenn es beispielsweise *ausgeschaltet* wurde.

Trefferwurf

Ähnlich wie beim *Schießen* musst du auch im *Nahkampf* einen *Trefferwurf* mit einem W6 ablegen. Diesmal wird allerdings das *Kampfgeschick* des Attackierenden mit dem seines Zieles verglichen. Anhand der folgenden Tabelle kannst du sehen, welches Ergebnis du zum *Treffen* benötigst:

Gegnerisches KG

Eigenes KG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

Verwundungswurf

Der *Verwundungswurf* funktioniert genauso wie beim *Schießen*, nur dass du diesmal die *Stärke* aus dem *Profil* des Attackierenden benutzt. Beachte, dass einige Nahkampfwaffen diese *Stärke* modifizieren können. In allen anderen Punkten gibt es keinen Unterschied zum *Verwundungswurf* bei *Beschuss*. Der Übersicht halber siehst du hier nochmal die Verwundungstabelle:

Widerstand

Stärke	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
2	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+