

# Nahkampf

## Phase 0: Angriffsbewegung

Eines deiner Modelle **bewegt** sich mit seiner maximalen Reichweite in direkter Linie auf ein feindliches Modell zu. Das wiederholt sich so oft wie nötig. Schwieriges Gelände verlangsamt!

## Phase 1: Schliesst die Reihen!

**Optional:** Man opfert die Hälfte der Angriffswürfel, «rüstet» aber erfolgreich ab einer 4 und nicht erst bei einer 5 (Das ist auch bei harter Deckung so.). *Nicht möglich bei: Fernkampfaffen, schweren Waffen, Pferden*

## Phase 2: Kampfpool ermitteln (maximal 16 Würfel!)

Kriegsherr: 8 Angriffswürfel

Pro Veteran: 2

Pro Krieger: 1

Pro Bauer ohne Fernkampfaffen: 1/2

Pro Bauer mit Fernkampfaffe: 1/3

## Phase 3: Saga-Fähigkeiten und Ermüdung

Beginnend mit dem Angreifer setzen die Spieler **abwechselnd Saga-Fähigkeiten** und/oder **Ermüdungsmarker** ein, bis beide hintereinander passen. *Siehe Box.*

## Phase 4: Angriffswürfel werfen

Ein gegnerisches Modell wird getroffen, wenn die Augenzahl des **Würfels** mindestens der **Rüstung** der Zieleinheit entspricht. Es dürfen **nie mehr als doppelt** so viele Angriffswürfel wie zu Beginn der Würfelermittlung gewürfelt werden. **Das absolute Maximum ist 32.** Die Rüstung darf nie niedriger als 2 und höher als 6 sein. Die Angriffswürfel beider Seiten (Angreifer und Verteidiger) werden **gleichzeitig** geworfen. **Schwere Waffen reduzieren** die Rüstung um 1!

## Phase 5: Verteidigungswürfel werfen

Für jeden Treffer wirf einen **Verteidigungswürfel**. Bei einer **5** ist **das Modell gerettet**; **4** bei **geschlossenen Reihen** oder wenn in **harter Deckung**. Leichte Deckung zählt nicht.

## Abschluss

- **Verluste** entfernen
- Verlierer **zieht** sich **K zurück** (mehr Modelle als Gegenspieler verloren)
- beide Einheiten erhalten einen **Ermüdungsmarker**

### Ermüdung einsetzen (S.31f)

**Entferne eine Ermüdungsmarke des Gegners um:**

- ⊙ deine Rüstung um 1 zu erhöhen (im Nahkampf; im Fernkampf nur der Verteidiger),
- ⊙ die gegnerische Rüstung um 1 zu senken (Nahkampf),
- ⊙ die Bewegungsreichweite des Gegners auf **K** zu reduzieren.

**Entferne zwei Ermüdungsmarken des Gegners um:**

- ⊙ eine gegnerische Aktivierung zu verhindern.

Eine Einheit ist **erschöpft**, wenn sie drei Ermüdungsmarken hat. Ist dies der Fall, kann sie nur noch für ein *Ausruhen* aktiviert werden, und erleidet -1 auf ihre Angriffswürfel im Nahkampf. **Eine erschöpfte Einheit kann keine weiteren Ermüdungsmarken erhalten.**