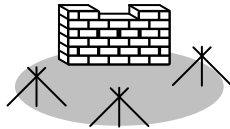


REGELÜBERSICHT FÜR DECKUNG & SICHTLINIE

Vor dem Spiel legen die Spieler gemeinsam und einvernehmlich fest, bei welchen Geländestücken folgende Regeln angewandt werden sollen!

Mauern und Geröll

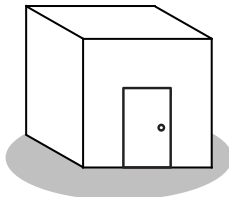
+1



- Leichte Deckung

Feste Gebäude

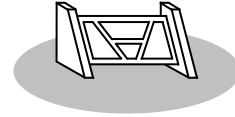
+2



- Schwere Deckung

Barrikaden

+2



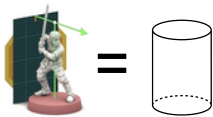
- Schwere Deckung
- Schwieriges Gelände für Truppler
- keine Deckung für Kreaturentruppler

Das Anwenden von Deckung wird im Grundregelheft auf Seite 32 genauer beschrieben. Für schwieriges Gelände auf Seite 12.



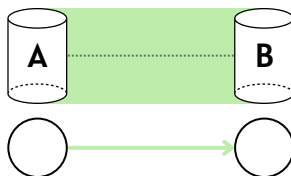
=

Rauchmarker verbessern während des Schrittes „Deckung bestimmen“ den numerischen Wert der Deckung um 1.



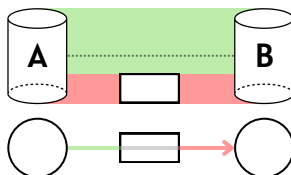
=

Zum prüfen einer Sichtlinie werden im kritischen Fall immer die Silhouettenschablonen genutzt!



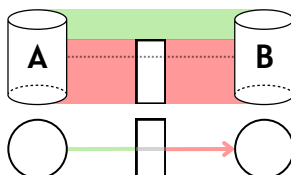
0%

B = Keine Deckung



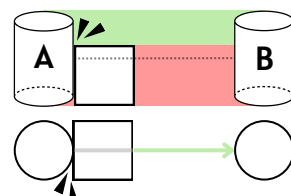
OBSCURED

B = Erhält Deckung



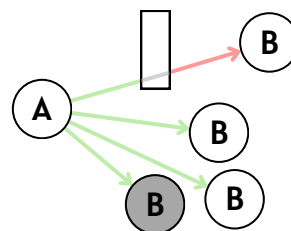
OBSCURED

B = Erhält Deckung



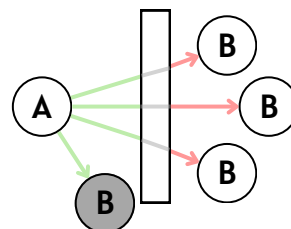
TOUCH

B = Keine Deckung



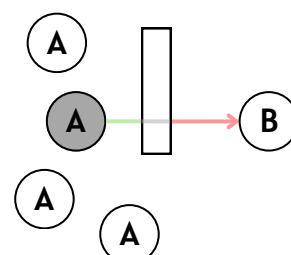
> 50%

B = Keine Deckung



< 50%

B = Erhält Deckung



OBSCURED

B = Erhält Deckung