

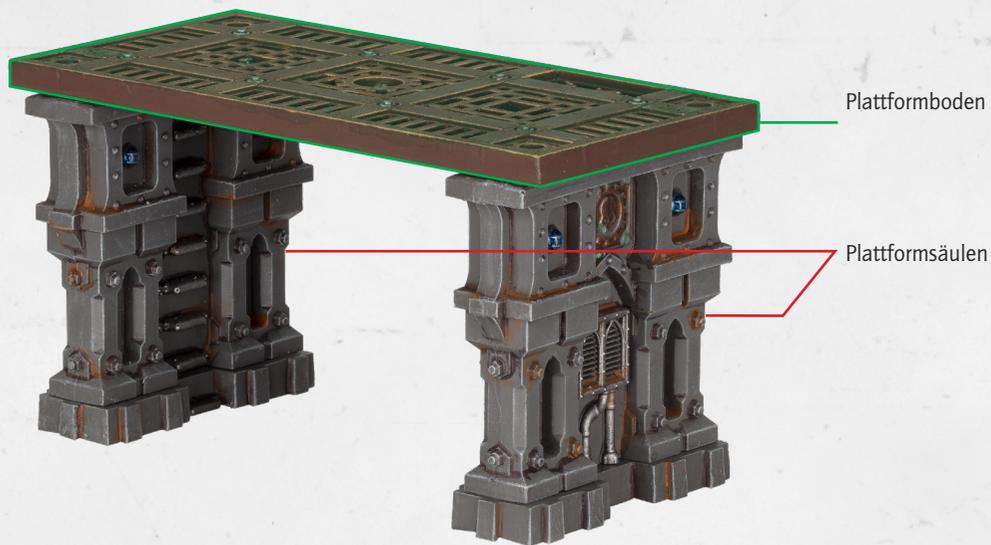
KILLZONE: BHETA-DECIMA

Killzone: Bbeta-Decima ist eine Killzone, die auf einer Spielfläche gespielt wird, welche die Regeln für gefährliche Bereiche verwendet. Gefährliche Bereiche befinden sich auf dem Spielplan und schränken Bewegung und Sichtlinie ein, weshalb Kämpfer auf Plattformen klettern und über sie springen müssen, um in bessere Positionen auf hart umkämpften Aussichtspunkten zu gelangen.

Killzone: Bbeta-Decima besteht aus den folgenden Geländestücken, deren Eigenschaften auf den folgenden Seiten im Detail behandelt werden:

- 2 lange Plattformen
- 4 mittlere Plattformen
- 2 kurze Plattformen
- 1 Ferratonischer Schmelzofen

PLATTFORMEN



- Plattformböden haben die Eigenschaften Betretbar, Vorsprünge, Aussichtspunkt.
- Plattformsäulen haben die Eigenschaft Hart.
- Plattformen gibt es in drei Größen: Lang, mittel und kurz. Wenn sie verbunden sind (d. h. ihre Böden berühren sich), werden sie als ein einzelnes Geländestück behandelt.

Betretbar: Ein Kämpfer kann sich durch den Boden dieses Geländestücks bewegen, als wäre er nicht da (stell dir vor, dass er entlang der Vorsprünge hochklettert oder die Luken im Boden nutzt). Er muss die Bewegung an einem Ort beenden, an dem er platziert werden kann.

Vorsprünge: Ein Kämpfer kann beginnen, zu diesem Aussichtspunkt hinaufzuklettern, wenn ein beliebiger Teil seines Bases innerhalb von ▲ horizontal und eine beliebige Distanz vertikal um diesen Aussichtspunkt ist (d. h. er muss nicht innerhalb von ▲ um einen Bereich sein, den er physisch tatsächlich klettern kann, wie etwa eine Plattformsäule).

FERRATONISCHER SCHMELZOFEN



Anmerkung: Ignoriere den geringen Höhenunterschied zwischen dem äußeren und inneren Bereich des Daches.

- Das Dach eines Ferratonischen Schmelzofens hat die Eigenschaften **Betretbar** und **Aussichtspunkt**.
- Das Dach hat auch die Eigenschaft **Vorsprünge**, allerdings muss sich ein Kämpfer auf einem Plattformboden befinden, um mit der Eigenschaft **Vorsprünge** zu beginnen, zu diesem Aussichtspunkt hinaufzuklettern (d. h. ein Kämpfer kann nicht mit der Eigenschaft **Vorsprünge** vom Killzoneboden aus hinaufklettern, sondern muss stattdessen den Ferratonischen Schmelzofen erklettern).
- Die Geländer auf dem Dach haben die Eigenschaften **Leicht** und **Überquerbar**. Beachte, dass die Geländer nicht die Eigenschaft **Betretbar** haben, daher können sich Kämpfer nicht vertikal durch sie bewegen.
- Alle anderen Teile eines Ferratonischen Schmelzofens haben die Eigenschaften **Schwer** und **Erklimmbar**.

Erklimmbar: Jedes Mal, wenn ein Kämpfer dieses Geländestück erklettert, wird der letzte Entfernungsabschnitt von weniger als \odot ignoriert, anstatt dass auf \odot aufgerundet wird.

Anmerkung: Das bedeutet, dass sich ein Kämpfer, der vom Killzoneboden auf das Dach des Ferratonischen Schmelzofens klettern will, vertikal 2 \odot anstatt der üblichen 3 \odot bewegt. Wenn er von einem Plattformboden aus klettert, bewegt er sich vertikal \odot anstatt der üblichen 2 \odot .

GEFÄHRLICHE BEREICHE



Gefährliche Bereiche **schränken die Bewegung ein**, da starke Strömungen und giftige Gewässer Kämpfer hindern, den Ozean zu betreten, und Raubtiere sie davon abhalten, ihnen zu nahe zu kommen. Gefährliche Bereiche **schränken auch die Sichtlinie ein**, da Wellengang, Sprühnebel und Industriesmog es Kämpfern erschweren, Ziele jenseits der Meeresoberfläche zu sehen.

Eingeschränkte Bewegung: Kein Teil des Bases eines Kämpfers darf einen gefährlichen Bereich berühren. Kämpfer mit dem Schlüsselwort **FLIEGEN** können einen gefährlichen Bereich berühren, wenn sie sich bewegen (sie können dabei erlaubte Bewegungsaktionen kombinieren, z. B. **Sprinten** und **normale Bewegung**), aber kein Teil seines Bases darf zu Beginn oder am Ende der Bewegung einen gefährlichen Bereich berühren.

Eingeschränkte Sichtlinie: Beim Bestimmen der Sichtlinie von einem aktiven Kämpfer auf dem Killzoneboden zu einem Zielkämpfer auf dem Killzoneboden ist der Zielkämpfer verdeckt, wenn eine zu ihm gezogene Deckungslinie horizontal 2  über einen gefährlichen Bereich verläuft.

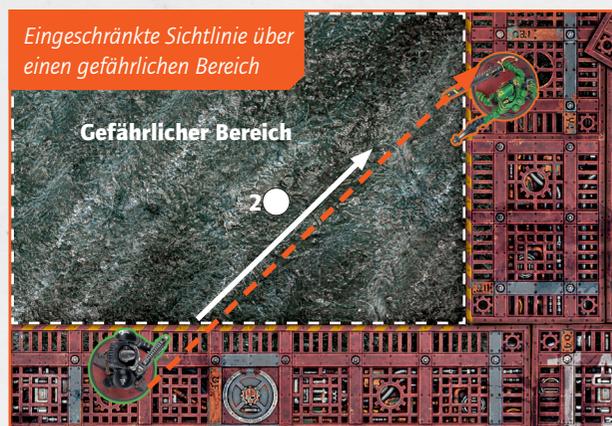
Beim Bestimmen der Sichtlinie von einem aktiven Kämpfer auf einem Aussichtspunkt zu einem Zielkämpfer auf dem Killzoneboden oder umgekehrt ist der Zielkämpfer verdeckt, wenn eine zu ihm gezogene Deckungslinie in den Umriss einer Plattform hinein und wieder aus ihm hinaus verläuft. Der Umriss von Plattformen, auf denen sich der aktive Kämpfer oder der Zielkämpfer befinden, wird ignoriert.

Beachte, dass beim Bestimmen der Sichtlinie von einem aktiven Kämpfer auf einem Aussichtspunkt zu einem Zielkämpfer auf einem Aussichtspunkt die eingeschränkte Sichtlinie des gefährlichen Bereichs keinen Effekt hat.

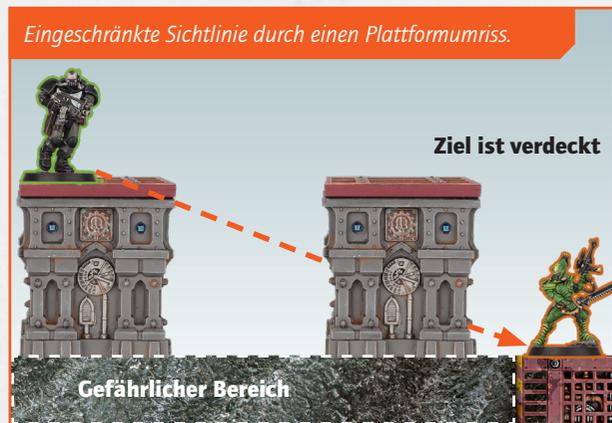
Plattformumriss



Eingeschränkte Sichtlinie über einen gefährlichen Bereich



Eingeschränkte Sichtlinie durch einen Plattformumriss.



Sonstiges

Platziere in der Spielabfolge Missionszielmarker, nachdem die Killzone aufgebaut wurde. Auf Missionskarten, die diese Killzone verwenden, sollten Missionszielmarker auf Geländestücken auf deren Aussichtspunkt platziert werden (d. h. nicht unter ihnen).

Beim Aufstellen von Barrikaden kannst du sie auf Aussichtspunkten aufstellen. Wenn du zu Bereichen der Killzone misst (inklusive der Mitte), miss die Distanz horizontal.