

# GELÄNDEREGELN

## Von Deckung profitieren

+1 auf den RW gegen Fernkampattacken. Gilt nicht bei Attacken mit DS0 gegen Modelle mit einem RW von 3+ oder besser. Der Deckungsbonus ist nicht kumulativ.

### KRATER UND SCHUTT

Bewegung	Modelle können sich ohne Einschränkungen über und durch das Gelände und die Bewegung darin beenden.
Sichtbarkeit	Normalen Regeln für Sichtbarkeit
Deckung	Jedes INFANTERIE-Modell, das sich vollständig in dem Geländestück befindet.
SCHLÜSSELWÖRTER: GELÄNDEZONE, KRATER	

### BARRIKANDE UND ROHRLEITUNGEN

Bewegung	Modelle können sich ohne Einschränkungen über und durch das Gelände bewegen, aber nicht die Bewegung darauf beenden
Sichtbarkeit	Normalen Regeln für Sichtbarkeit
Deckung	Jedes INFANTERIE-Modell vollständig innerhalb von 3“, das für mindesten ein Modell der feindlichen Einheit zumindest teilweise durch das Gelände verdeckt ist.
Nahkampf	Bei Angriffen auf Einheiten innerhalb von 1“ hinter dem Geländestück beträgt die Nahkampfreichweite 2“.
SCHLÜSSELWÖRTER: HINERNISS, BARRIKADE	

### SCHLACHTFELDTRÜMMER UND STATUEN

Bewegung	Modelle können sich ohne Einschränkungen über und durch das Gelände bewegen, aber nicht die Bewegung darauf beenden
Sichtbarkeit	Normalen Regeln für Sichtbarkeit
Deckung	Jedes Modelle, das für mindesten ein Modell der feindlichen Einheit zumindest teilweise verdeckt ist.
SCHLÜSSELWÖRTER: HINERNISS, SCHLACHTFELDTRÜMMER	

### HÜGEL, INDUSTRIEGEBÄUDE, VERSIEGELTE GEBÄUDE UND CONTAINER

Bewegung	Herauf, hinüber und herunter; kann darauf beendet werden, wenn die Base
Sichtbarkeit	Normalen Regeln für Sichtbarkeit
Deckung	Jedes Modell, das für mindesten ein Modell der feindlichen Einheit zumindest teilweise verdeckt ist.
SCHLÜSSELWÖRTER: HÜGEL	

## WÄLDER

Grundfläche	Spieler müssen sich über die Grenzen des Geländestückes auf Bodenniveau einigen. Hat das Gelände eine Base, zählt dieses als Grundfläche.
Bewegung	Modelle können sich ohne Einschränkungen über und durch das Gelände und die Bewegung darin beenden.
Sichtbarkeit	Modelle und Einheiten vollständig innerhalb des Geländes sind nie vollständig sichtbar, haben selbst aber normale Sicht nach außerhalb.  Für Modelle, die nicht vollständig innerhalb des Geländes sind, sind die Modelle hinter dem Gelände nie vollständig sichtbar.  Für FLUGZEUGE und AUFRAGENDE Einheiten gelten die normalen Sichtregeln.
Deckung	Jedes Modell, das sich vollständig in dem Gelände befindet oder für mindesten ein Modell der feindlichen Einheit zumindest teilweise durch das Gelände verdeckt ist.

SCHLÜSSELWÖRTER: GELÄNDEZONE, WÄLDER

## RUINEN

Grundfläche	Spieler müssen sich über die Grenzen des Geländestückes auf Bodenniveau einigen. Hat das Gelände eine Base, zählt dieses als Grundfläche.
Steilfeuer	-1 auf den DS, wenn das schießende Modell 6" über dem Boden und das Ziel auf Bodenniveau ist.
Bewegung	INFANTERIE und BESTIEN können sich durch das Geländestück bewegen, als wäre es nicht da.  INFANTERIE, BESTIEN und FLIEGENDE Modelle können auf den oberen Etagen aufgestellt werden und ihre Bewegung dort beenden, solange ihre Base nicht über den Boden der Etage hinausragt.
Sichtbarkeit	Modelle außerhalb des Geländestücks können nicht durch das Geländestück hindurchsehen, aber normal in das Gelände hineinsehen.  Modell vollständig innerhalb des Geländes können normal aus dem Gelände hinaussehen.  Für FLUGZEUGE <del>und AUFRAGENDE Einheiten</del> gelten die normalen Sichtregeln.
Deckung	Jedes Modell, das sich vollständig in dem Gelände befindet oder für mindesten ein Modell der feindlichen Einheit zumindest teilweise durch das Gelände verdeckt ist.

SCHLÜSSELWÖRTER: GELÄNDEZONE, RUINEN