



GESTION DES DECORS



Par défaut, un décor bloque les lignes de vue selon sa silhouette (Lignes de vue réelles) et procure une sauvegarde de couvert de 4+.

A côté de certains décors, vous pourrez trouver des pastilles de couleur indiquant une manière de gérer le décor concerné prenant le pas sur la configuration « par défaut ». Reportez vous au code couleur ci-dessous.



Une pastille bleue avec un Z à l'intérieur indique que l'on considèrera le décor entier comme une « zone » (voir définition p13 du livre de règle).

Rappel des conventions pour ce tournoi (voir règlement) : Un tir prenant pour cible un fantassin en passant par-dessus (ou à travers si vous préférez) une zone de couvert confèrera automatiquement une sauvegarde de couvert (les véhicules et les créatures monstrueuses seront gérés comme décrits dans le livre de règle W40K V5 ; i.e. couvert si moitié de la silhouette cachée).



Une pastille jaune avec un chiffre suivi du caractère « + » indique la sauvegarde que le décor procure aux figurines.



Une pastille rouge indique que le décor est infranchissable par les véhicules terrestres (marcheurs compris) et par les piétons.



Une pastille rouge avec un « V » indique que le décor est infranchissable uniquement pour les véhicules terrestres (hors marcheurs).