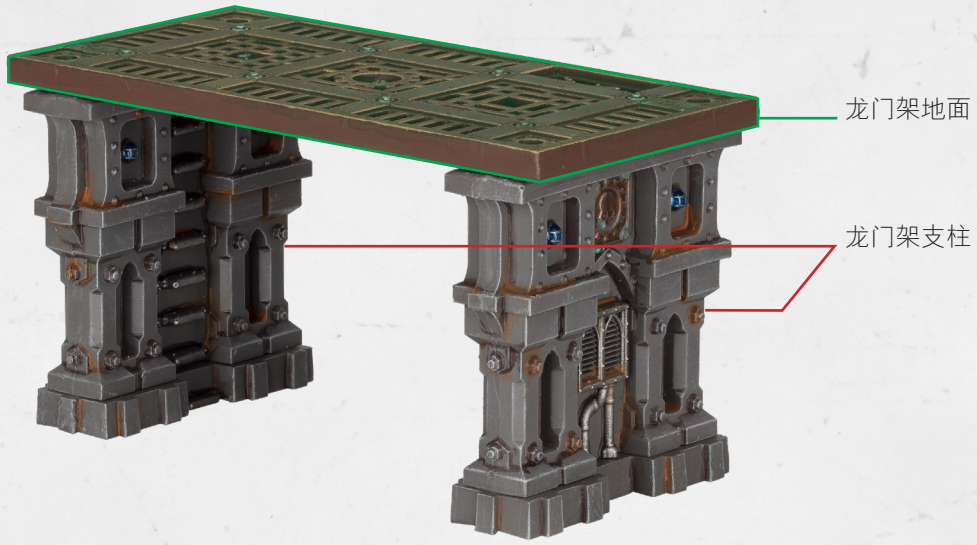
杀戮区:贝赫塔-狄希玛

杀戮区:贝赫塔-狄希玛是一个使用危险区域规则的区域。危险区域位于游戏棋盘上并且对移动和视野构成阻碍，因此特工必须爬上并穿行于各个龙门架之间占得先机以争夺有利位置。

杀戮区:贝赫塔-狄希玛包含了以下地形模型，其细节会在之后的页面中详细描述:

- 2 个长龙门架
- 4 个中龙门架
- 2 个短龙门架
- 1 个铁酸熔炉

龙门架

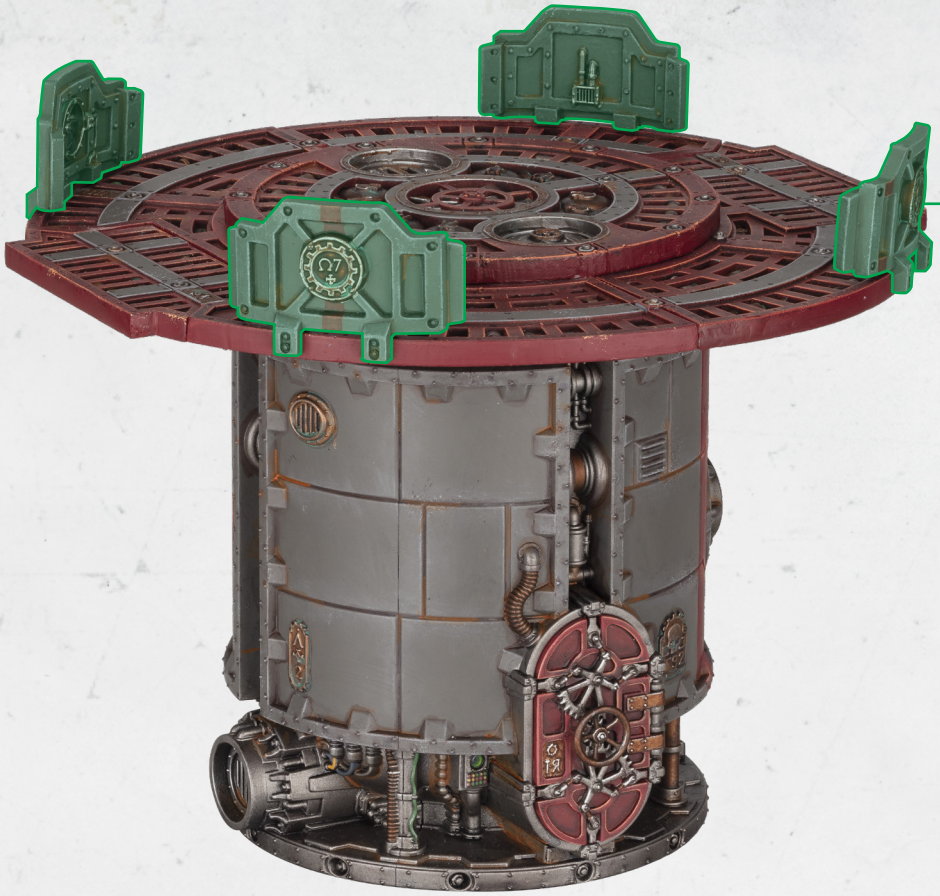


- 龙门架地面具有可穿越，高台以及有利位置特质。
- 龙门架支柱具有重型特质。
- 龙门架有三种尺寸：长，中以及短。当它们连接在一起时（即地面相互接触）将被视为一个地形模型。

可穿越：一名特工可以如同该地形模型不存在一样垂直穿过地面，（假设其从边缘跳下或是用地面的舱门爬上来）。并且这样的移动必须在可以被放置的地点结束。

高台：一名特工如果其底盘的任意点位于有利位置水平 ▲ 内以及垂直任意距离内，便可以进行攀爬（即：无需在类似龙门架支柱这类可攀爬部件的 ▲ 内）。

铁酸熔炉



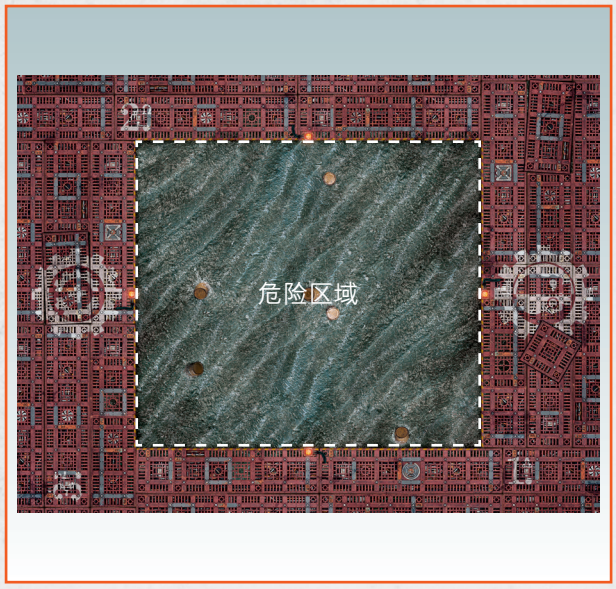
设计者注：请忽视顶部内圈和外圈的微小高度差。

- 铁酸熔炉的顶部具有可穿越以及有利位置特质。
- 顶部还具有高台特质，但特工必须位于一片龙门架地面上才能使用高台特质（即：一名特工不能在杀戮区地面使用高台特质进行攀爬，而必须攀爬铁酸熔炉本身）。
- 顶部的墙垛具有轻型和可跨越特质。请注意墙垛没有可穿越特质，所以特工无法直接穿过它们。
- 铁酸熔炉的其余部分具有重型和可攀爬特质。

可攀爬：每当一名特工攀爬具有本特质的地形模型部分，其攀爬最终距离低于◯的部分将被忽视，而不是被向上取为◯。

设计者注：*这意味着一名从杀戮区地面攀爬至铁酸熔炉顶部的特工将经过 2◯ 的垂直距离，而不是 3◯。若它从龙门架地面开始攀爬，将经过◯的垂直距离，而不是 2◯。*

危险区域



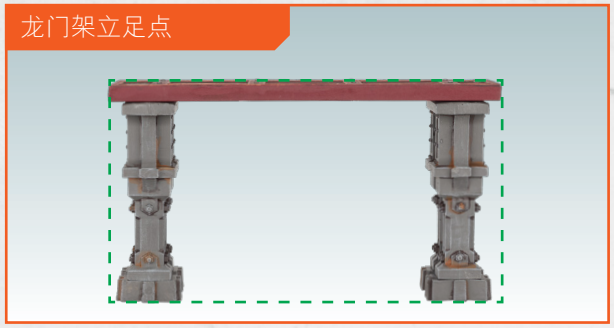
危险区域是一片**移动受限**区域，其中猛烈的水流或是有毒的水体都阻止了特工进入这片大海，而其下方潜伏的掠食者也打消了他们冒险靠近的想法。危险区域还会因为无尽的海浪，海雾以及工业废气而导致**视野受限**，致使特工们难以穿过海面见到目标。

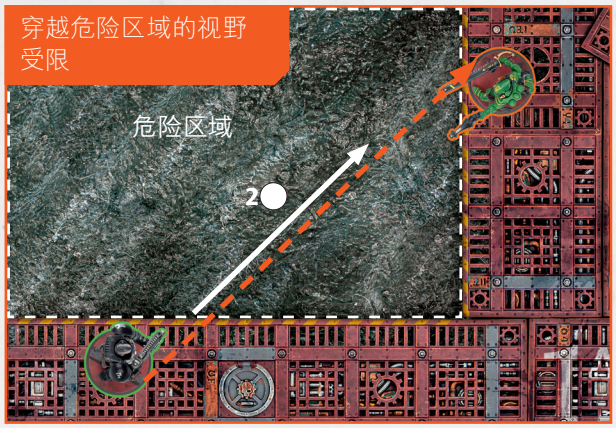
移动受限：一名特工底盘的任意部位都不能接触危险区域。具有**飞行**关键词的特工可以在移动中接触危险区域（它们可以在其中结合多种移动行动，例如**猛冲**和**常规移动**），但其底盘不能在移动开始或结束时接触危险区域。

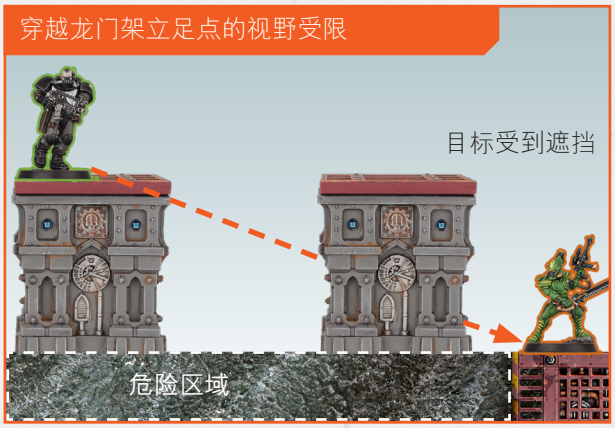
视野受限：在判断一名位于杀戮区地面的特工对另一名位于杀戮区地面特工的视野时，若两者的掩护直线水平经过危险区域超过 2 ◯ 时，则目标特工受到遮挡。

在确定一名位于有利位置的特工对另一名位于杀戮区地面特工或相反情况下的视野时，若掩护直线穿过了龙门架立足点，则目标特工受到遮挡。不过，激活特工或目标所在的龙门架立足点会被无视。

请注意，在确定一名位于有利位置的激活特工对另一名位于有利位置的目标特工的视野时，危险区域的视野受限没有效果。







注意事项

在游戏流程中，布置完杀戮区后布置目标标记，若使用本杀戮区作为任务地图，位于地形模型上的目标标记应被放置在其有利位置上（即：不能将目标标记放在地形模型之下）。

在布置路障时，您可以将它们布置在有利位置上。在测量杀戮区距离时（包括测量其中心），请测量水平距离。