

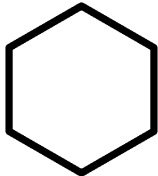
12.7 HAZARD-ÜBERSICHT

**Figur (Character)**

Bewegung: Eine flugunfähige Figur darf ein Feld, das bereits von einer Figur besetzt ist, nicht betreten. Eine fliegende Figur darf ihren Zug nicht auf einem Feld beenden, das von einer Figur besetzt ist. Gegnerische Figuren, die sich auf angrenzenden Feldern befinden, sind miteinander im Nahkampf verwickelt und dürfen sich nicht mehr bewegen.

Nahkampf: Eine Figur, die sich mit einer oder mehreren gegnerischen Figuren im Nahkampf befindet, muss eine dieser Figuren attackieren.

Fernschuss: Fernschüsse dürfen nicht durch eine Figur gehen, es sei denn, es handelt sich 1. um einen magischen Fernschuss, 2. Die Figur steht am Fuße einer Klippe und der Schütze oder das Ziel steht auf der Klippe oder 3. Die Figur steht tiefer (siehe Ebene) als der Schütze und das Ziel. Eine Figur im Nahkampf darf keine Fernschüsse tätigen.

**Ebene (Plain)**

Bewegung: Keinen Einfluss.

Nahkampf: Keinen Einfluss.

Fernschuss: Keinen Einfluss.

Hinweis: Um unterschiedliche Höhenniveaus zu kennzeichnen sind die Ebenen mit verschiedenen Grautönen schattiert. Hellere Felder sind höher.

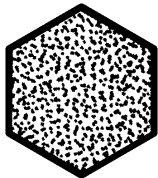
**Baum (Tree)**

Heimisch: Pixie

Bewegung: Flugunfähige Figuren dürfen den Baum nicht betreten, außer dem Pixie. Eine fliegende Figur darf ihren Zug nicht auf einem Baum beenden.

Nahkampf: Pixies auf einem Baum müssen zweimal pro eigener Schlagphase attackieren (nicht im Rückschlag).

Fernschuss: Nicht-magische Fernschüsse können einen Baum nicht durchqueren. Pixies auf einem Baum dürfen zweimal schießen.

**Sand (Sand)**

Heimisch: Centaur, Lion, Warbear, Griffon, Hydra, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie Sand betritt.

Nahkampf: Keinen Einfluss.

Fernschuss: Keinen Einfluss.

**Moor (Bog)**

Heimisch: Ogre, Troll, Warbear, Wyvern, Basilisk, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur darf das Moor nicht betreten. Eine fremde, fliegende Figur darf ihren Zug nicht im Moor beenden.

Nahkampf: Keinen Einfluss.

Fernschuss: Keinen Einfluss.

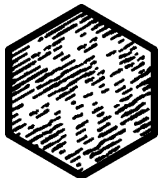
**Gestrüpp (Bramble)**

Heimisch: Gargoyle, Cyclops, Warbear, Behemoth, Serpent, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie ein Gestrüpp betritt. Eine fremde, fliegende Figur wird verlangsamt, wenn sie ihren Zug im Gestrüpp beendet.

Nahkampf: Eine fremde Figur verliert eine Intelligenz, wenn sie eine heimische Figur im Gestrüpp attackiert. Eine fremde Figur verliert eine Intelligenz, wenn sie aus einem Gestrüpp attackiert.

Fernschuss: Eine heimische Figur, die im Gestrüpp steht, erhält eine Intelligenz, wenn sie Ziel eines nicht-magischen Fernschusses einer fremden Figur ist. Eine fremde Figur verliert für jedes durchgeschossene Gestrüpp eine Intelligenz. Das Gestrüpp-Feld, auf dem der Schütze steht, bleibt unberücksichtigt.

**Nebel (Fog)**

Heimisch: Gargoyle, Unicorn, Gorgon, Pixie

Bewegung: Betritt eine fremde, flugunfähige Figur den Nebel ist ihr Zug automatisch beendet.

Nahkampf: Eine fremde Figur verliert einen Würfel, wenn sie eine heimische Figur im Nebel attackiert. Eine heimische Figur, die sich im Nebel befindet, ist niemals im Nahkampf gefesselt.

Fernschuss: Ein fremder, nicht-magischer Fernschuss darf zwar in, aber nicht durch den Nebel.

**Hecke (Hedge)**

Heimisch: Gargoyle, Troll, Unicorn, Gorgon, Phoenix, Colossus, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie eine Hecke betritt.

Nahkampf: Eine fremde Figur verliert einen Würfel, wenn sie eine heimische Figur in einer Hecke attackiert. Eine fremde Figur verliert einen Würfel, wenn sie aus einer Hecke attackiert.

Fernschuss: Keinen Einfluss.

**Treibsand (Drift)**

Heimisch: Cyclops, Ranger, Giant, Colossus, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie Treibsand betritt. Eine fremde, fliegende Figur wird verlangsamt, wenn sie ihren Zug im Treibsand beendet.

Nahkampf: Eine fremde Figur im Treibsand erhält zu Beginn jeder Schlagphase einen Schadenspunkt. Sollte die Figur dadurch sterben, muss sie trotzdem attackieren, wenn sie sich im Nahkampf befindet.

Fernschuss: Keinen Einfluss.



Vulkan (Volcano)

Heimisch: Dragon

Bewegung: Nur Dragons dürfen den Vulkan betreten oder durchqueren.

Nahkampf: Dragons schlagen mit drei zusätzlichen Würfeln aus dem Vulkan (inklusive des Hangs).

Fernschuss: Ein Dragon im Vulkan erhält eine Intelligenz, wenn er Ziel eines nicht-magischen Fernschusses ist. Ein Dragon erhält zwei zusätzliche Würfel für Fernschüsse aus einem Vulkan.



Strand (Beach)

Heimisch: Dolphin, Whale, Octopus, Aquarian, Siren, Pixie

Bewegung: Keinen Einfluss.

Nahkampf: Eine heimische Figur am Strand erhält eine Intelligenz, wenn sie von einer fremden Figur attackiert wird.

Fernschuss: Eine heimische Figur am Strand kann nur Ziel eines magischen Fernschusses sein.



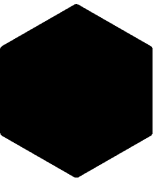
Wasser (Water)

Heimisch: Dolphin, Whale, Manta, Octopus, Seaserpent, Aquarian, Siren, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie das Wasser betritt. Eine fremde, fliegende Figur wird verlangsamt, wenn sie ihren Zug im Wasser beendet. Heimische Figuren können tauchen (fliegen) innerhalb des Wassers.

Nahkampf: Eine heimische Figur im Wasser erhält eine Intelligenz, wenn sie von einer fremden Figur attackiert wird.

Fernschuss: Eine heimische Figur im Wasser kann nur Ziel eines magischen Fernschusses sein.



Dunkelheit (Darkness)

Heimisch: Alle Figuren, die vom Darklord geführt werden und der Pixie

Bewegung: Nur heimische Figuren dürfen die Dunkelheit betreten.

Nahkampf: Jeder Schaden, der auf eine Figur in der Dunkelheit verursacht wurde, wird um 1 reduziert. Ein Übertrag über die Dunkelheit ist nicht möglich.

Fernschuss: Ein fremder, nicht-magischer Fernschuss darf weder in noch durch die Dunkelheit.



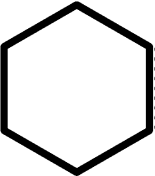
Wolke (Cloud)

Heimisch: Alle Figuren, die nicht vom Darklord geführt werden und der Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur darf die Wolke nicht betreten. Eine fremde, fliegende Figur wird verlangsamt und darf ihren Zug nicht in einer Wolke beenden.

Nahkampf: Eine Figur in einer Wolke schlägt mit 50% zusätzlichen (abgerundet) Würfeln.

Fernschuss: Eine Figur in einer Wolke darf ihren Fernschuss aus einer anderen, freien Wolke beginnen lassen.



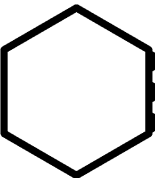
Düne (Dune)

Heimisch: Lion, Griffon, Hydra, Pixie

Bewegung: Keinen Einfluss.

Nahkampf: Eine heimische Figur erhält zwei zusätzliche Würfel, wenn sie eine Düne hinunter schlägt. Eine fremde Figur verliert einen Würfel, wenn sie eine Düne hinauf schlägt. Ein Übertrag eine Düne hinauf ist nur möglich, wenn der Schlag über andere Dünen hinauf ausgeführt wurde.

Fernschuss: Ein nicht-magischer Fernschuss darf über eine Düne gehen, wenn der Schütze oder das Ziel direkt auf dem Feld steht, an das die Düne grenzt. Ein nicht-magischer Fernschuss darf zwei Dünen überqueren, wenn Schütze und Ziel direkt auf diesen Dünen stehen.

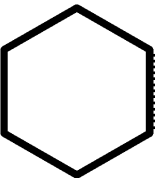


Klippe (Cliff)

Bewegung: Flugunfähige Figuren dürfen Klippen nicht überqueren.

Nahkampf: Figuren dürfen nicht über Klippen hinweg schlagen. Angrenzende Figuren, zwischen denen eine Klippe ist, sind somit nicht miteinander im Nahkampf verwickelt.

Fernschuss: Ein nicht-magischer Fernschuss darf eine Klippe nur überqueren, wenn der Schütze auf ihrer Spitze steht und das Ziel nicht an ihrem Fuße (oder umgekehrt). Nicht-magische Fernschüsse dürfen eine Klippe in Kombination mit Hängen bzw. Dünen nur überqueren, wenn entweder Schütze oder Ziel auf der Klippe steht.



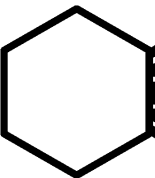
Hang (Slope)

Heimisch: Ogre, Lion, Minotaur, Gorgons, Dragons, Colossus, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie einen Hang hinauf läuft.

Nahkampf: Eine heimische Figur erhält einen zusätzlichen Würfel, wenn sie einen Hang hinunter schlägt. Eine fremde Figur verliert eine Intelligenz, wenn sie einen Hang hinauf schlägt.

Fernschuss: Ein nicht-magischer Fernschuss darf einen oder zwei Hänge nur überqueren, wenn entweder Schütze oder Ziel auf dem Hang steht. Nicht-magische Fernschüsse dürfen drei Hänge überqueren, wenn Schütze und Ziel auf den Hängen stehen. Nicht-magische Fernschüsse können Hang-Klippen-Kombinationen überqueren, wenn Schütze und Ziel oben stehen.



Mauer (Wall)

Bewegung: Eine flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie eine Mauer hinauf läuft.

Nahkampf: Eine Figur erhält eine Intelligenz, wenn sie eine Mauer hinunter schlägt. Eine Figur verliert eine Intelligenz wenn sie eine Mauer hinauf schlägt.

Fernschuss: Ein nicht-magischer Fernschuss verliert eine Intelligenz für jede hinauf überquerte Mauer.