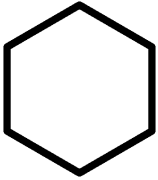


HAZARD-ÜBERSICHT



Ebene (Plain)

Bewegung: Keinen Einfluss.

Nahkampf: Keinen Einfluss.

Fernkampf: Keinen Einfluss.

(Um unterschiedliche Höhenniveaus zu kennzeichnen werden die Ebenen mit verschiedenen Grautönen schattiert. Hellere Felder sind höher.)



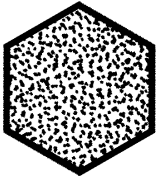
Baum (Tree)

Heimisch: Pixie

Bewegung: Flugunfähige Figuren dürfen das Baum-Feld nicht betreten, außer dem Pixie. Eine flugfähige Figur darf ihren Zug nicht auf einem Baum beenden.

Nahkampf: Pixies auf einem Baum müssen zweimal pro eigener Schlagphase attackieren.

Fernkampf: Pixies auf einem Baum können zweimal pro eigener Schlagphase schießen. Nicht-magische Fernschüsse können einen Baum nicht durchqueren.



Sand (Sand)

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

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

Nahkampf: Keinen Einfluss.

Fernkampf: Keinen Einfluss.



Moor (Bog)

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

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

Nahkampf: Keinen Einfluss.

Fernkampf: Keinen Einfluss.



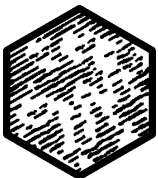
Gestrüpp (Bramble)

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

Bewegung: Eine flugunfähige, fremde 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 schlägt.

Fernkampf: 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. Gestrüpp-Felder auf, denen die beiden Figuren stehen, bleiben unberücksichtigt.



Nebel (Fog)

Heimisch: Gargoyle, Unicorn, Gorgon, Pixie

Bewegung: Keinen Einfluss.

Nahkampf: Eine fremde Figur, die in den Nebel schlägt, verliert einen Würfel. Eine fremde Figur verliert einen zusätzlichen Würfel, wenn sie dabei eine heimische Figur attackiert.

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



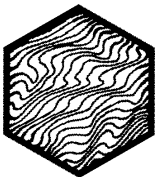
Hecke (Hedge)

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

Bewegung: Keinen Einfluss.

Nahkampf: Eine fremde Figur, die aus einer oder in eine Hecke schlägt, verliert einen Würfel. Eine fremde Figur verliert einen zusätzlichen Würfel, wenn sie dabei eine heimische Figur attackiert.

Fernkampf: 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 zusätzlichen Schadenspunkt. Sollte die Figur dadurch sterben, muss sie trotzdem attackieren.

Fernkampf: 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).

Fernkampf: 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, Newt, Aquarian, Siren

Bewegung: Keinen Einfluss.

Nahkampf: Eine heimische Figur am Strand erhält eine Intelligenz, wenn sie Ziel einer Attacke einer fremden Figur ist.

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



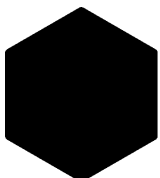
Wasser (Water)

Heimisch: Dolphin, Whale, Manta, Newt, Seaserpent, Aquarian, Siren

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 fremde Figur verliert eine Intelligenz, wenn sie im Wasser steht.

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



Dunkelheit (Darkness)

Heimisch: Alle Figuren, die vom Darklord geführt werden.

Bewegung: Nur heimische Figuren dürfen die Dunkelheit betreten.

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

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



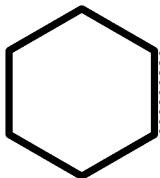
Wolke (Cloud)

Heimisch: Alle Figuren, die nicht vom Darklord geführt werden.

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

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

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



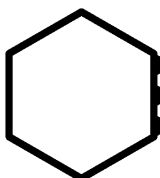
Düne (Dune)

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 über andere Dünen hinauf möglich.

Fernkampf: 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.

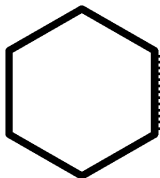


Klippe (Cliff)

Bewegung: Flugunfähige Figuren dürfen Klippen nicht überqueren.

Nahkampf: Figuren dürfen nicht über Klippen hinweg schlagen. Angrenzende Figuren, zwischen denen eine Klippe ist, gelten nicht als benachbart.

Fernkampf: 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.



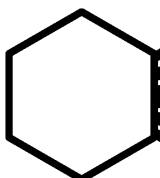
Hang (Slope)

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.

Fernkampf: 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.

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