

Ein Spiel von Christophe Boelinger

Terres de Glace

Dungeon Twister
8. Erweiterung
Asmodee éditions

Eiserde

Inhaltlich übersetzt von Mario Krone

Fernkampf (Combat à distance)

Der **Blitzelementar** kann für 1 AP einen Blitz ohne Begrenzung der Reichweite abschießen. Er muss auf das erste Ziel in **Sichtlinie** zielen (wie beim Feuerball).

Der Kampf wird nach den üblichen Regeln abgehandelt, aber der **Blitzelementar** kann infolge eines **Fernkampfes** nicht **verwundet** werden. Der Blitz hat einen Kampfwert von <1>. Dieser Wert steht fest und kann nicht verändert werden. Fähigkeiten, die den **Nahkampf** beeinflussen, bleiben im **Fernkampf** ohne Auswirkungen (Berserkerin, General, Pergament der Verwirrung usw.). Wohl aber werden Gegenstände oder persönliche Fähigkeiten, die den Verteidigungswert beeinflussen (Rüstung, Sylvanit-Schild, Ring der Schwäche, Wasserelementar im Wasser usw.), bei der Berechnung des Kampfwertes berücksichtigt.

Der Kampf findet normal statt; also beide Kontrahenten spielen eine Kampfkarte, addieren die Werte ihrer Personen (ohne den **Blitzelementar**, für den der Kampfwert 1 des Blitzes zählt) und ermitteln das Ergebnis.

Der **Blitzelementar** kann seine Fähigkeit nicht einsetzen, falls er sich **angrenzend** zu einer gegnerischen unversehrten Person befindet; also quasi selbst in einen **Nahkampf** verwickelt ist. Teilnahme an einem **Gruppenkampf** ist ihm mittels **Fernkampf** nur im Angriff erlaubt, nicht in der Verteidigung. (Einen Verbündeten, der angegriffen wird, kann der **Blitzelementar** also per **Fernkampf** nicht unterstützen.) Außer dem AP, der zum Eröffnen eines Kampfes ohnehin aufgewendet werden muss, kostet die Teilnahme eines Fernkämpfers keinen zusätzlichen AP.

Ein **Fernkampf** zählt wie ein normaler Kampf. D.h., eine Person, die erst in diesem Zug **verwundet** wurde, kann auch mit einem **Fernkampf** nicht erneut angegriffen werden.

Neue Charaktere

Meister der Bestien (Maître des bêtes)

BW 4 * KW 2

Einmal pro Runde kann der **Meister der Bestien** für 1 AP die Kontrolle über eine gegnerische **Bestie** in **Sichtlinie** übernehmen.

Mit der übernommenen **Bestie** können bis zum Ende der Runde 3 AP für gültige Aktionen durchgeführt werden (wie bei dem Pergament der Bezauberung).

Die Aktionen dürfen sich mit den regulären Aktionen des Spielers abwechseln. Eine übernommene Figur kann nicht eine Figur ihrer eigenen Farbe angreifen. In einem Kampf wird die Kampfkarte vom Besitzer der übernommenen Figur gespielt. Bei einem Sprung über eine Fallgrube muss jedoch der Spieler, der den **Meister der Bestien** kontrolliert, eine Sprungkarte abgeben. Wenn die übernommene Figur eine gegnerische Figur vernichtet, erhält der Besitzer der übernommenen Figur den Siegpunkt. Wenn mit einem Zeitlimit gespielt wird, erhält der Spieler des **Meister der Bestien** jedes Mal, wenn er eine Bestie übernimmt, eine zusätzliche Minute Bedenkzeit.

Bis zu dieser Erweiterung wurden folgende Charaktere als Bestie deklariert: **Yeti**, **Mammut**, **Araknis**, **Werwolf** (solange er in Werwolf-Gestalt ist).

Yeti (Yéti)

BW 3 * KW 3

Der **Yeti** ist eine **Bestie**.

Der **Yeti** erhält +1 in Angriff und Verteidigung, wenn er auf einem **verschneiten Bodenfeld** steht. Falls der **Yeti** verwundet ist, verliert er diesen Bonus.

Dank seiner Klauen kann der **Yeti** während seiner Bewegung die **Eisabhänge** hinaufklettern.

Eishexe (Sorcière des glaces)

BW 5 * KW 1

Die **Eishexe** kann 2 Gegenstände transportieren. Sie stellt eine Ausnahme von den **Goldenen Regeln** dar. Sie kann 2 Gegenstände oder 1 Gegenstand und 1 Verwundeten oder 2 Verwundete transportieren. Diese Fähigkeit ist nicht magischer Natur.

Falls die **Eishexe** getötet wird, während sie 2 Gegenstände transportiert, bleiben diese 2 Gegenstände auf demselben Bodenfeld gestapelt liegen, solange bis ein anderer Charakter dieses Bodenfeld durchquert und einen der Gegenstände mitnimmt. Jedoch kann sich kein anderer Charakter außer einer **Eishexe** oder einem **Paladin** auf diesem Bodenfeld aufhalten, da er sonst gegen die **Goldene Regeln** verstoßen würde.

Die **Eishexe** ist eine **Zauberkundige** und kann daher **Pergamente** gebrauchen.

Eisdrache (Dragon de Glace)

BW 2 * KW 5

Einmal pro Runde kann der **Eisdrache** für 1 AP einen Charakter in **Sichtlinie** einfrieren.

Der Charakter erhält einen „**Gefroren**“-Marker.

Ein Charakter, der eingefroren ist, kann sich weder bewegen noch andere Aktionen ausführen. Sein **Kampfwert** wird um 1 Punkt reduziert. Der **Kampfwert** kann niemals unter 0 sinken. Falls der eingefrorene Charakter angegriffen wird, spielt er ganz normal eine Kampfkarte. Der eingefrorene Charakter kann an einem **Gruppenkampf** teilnehmen, falls sein Besitzer dies wünscht.

Ein unverwundeter, eingefrorener Charakter, der einen Kampf verliert, ist fortan **verwundet** und weiterhin eingefroren. Am Ende seiner Runde entfernt ein Spieler alle „**Gefroren**“-Marker von allen seinen Charakteren.

Ein verbündeter Charakter kann ein Feld mit einem eingefrorenen Charakter durchqueren. Dabei kann dem eingefrorenen Charakter ein Gegenstand oder Verwundeter sowohl übergeben als auch genommen werden.

Eingefrorene Charaktere können nicht transportiert werden, auch nicht, wenn sie **verwundet** sind.

Man kann einen Charakter auftauen, wenn man ihm eine **Fackel** gibt. Der Charakter wird dann am Ende der laufenden Aktion aufgetaut. Der „**Gefroren**“-Marker wird entfernt. Ein Charakter, der eine **Fackel** trägt, kann, genau wie der **Feurelementar**, nicht eingefroren werden. Die Aktion ist zwar erlaubt, hat aber keine Wirkung.

Der **Eisdrache** erhält +1 in Angriff und Verteidigung, wenn er auf einem **verschneiten Bodenfeld** steht. Solange der **Eisdrache** verwundet ist, verliert er diesen Bonus.

Prestigeträchtig: Ein Spieler der den **Eisdrachen** eliminiert, erhält 2 Siegpunkte.

Eiselementar (Élémentaire de Glace)

BW 4 * KW 1

Der **Eiselementar** kann sich auf Wasserfeldern wie auf normalen Bodenfeldern fortbewegen. Jedes Mal, wenn ein unverwundeter **Eiselementar** ein Wasserfeld betritt, wird dieses Wasserfeld in ein **Eisfeld** umgewandelt. Es wird ein **Eisfeld**-Marker auf jedes Wasserfeld gelegt, das der **Eiselementar** durchquert. Aus einem Wasserfeld mit Nebel wird ein Eisfeld ohne Nebel. Ein **Eisfeld** hat dieselben Eigenschaften wie ein **verschneites Bodenfeld**. Jeder Charakter kann ein **Eisfeld** durchqueren, als ob es sich um normalen Boden handeln würde.

Ein Wasserfeld wandelt sich erst in ein **Eisfeld** um, nachdem der **Eiselementar** es betreten hat. Daher kann der **Eiselementar** ein Wasserfeld nicht mit einem Gegenstand betreten.

Der **Eiselementar** erhält +1 in Angriff und Verteidigung, solange er auf einem **verschneiten Bodenfeld** steht (genau wie alle Elementare in ihrem Element) und es behält diesen Vorteil, selbst wenn er **verwundet** ist.

Der **Feurelementar** oder ein Charakter, der eine **Fackel** trägt, vermögen ein **angrenzendes Eisfeld** für 0 AP zu schmelzen. Der **Eisfeld**-Marker wird entfernt. Falls ein Gegenstand auf dem **Eisfeld** platziert war, fällt dieser nun ins Wasser und wird aus dem Spiel entfernt.

Falls sich der **Feurelementar** am Ende einer Aktion (verwundet oder unversehrt) auf einem **Eisfeld** befindet, wird der **Eisfeld**-Marker entfernt und der **Feurelementar** stirbt sofort. Achtung: Dies gilt nicht für Eisfelder, die auf normalen Bodenfeldern platziert wurden (z.B. mit dem Pergament des Eises).

Der **Eiselementar** kann nicht eingefroren werden.

Mammut (Mammoth)

BW 2 * KW 4

Das **Mammut** wird offen platziert.

Das **Mammut** kann die **Fallgitter** wie ein Krieger zerstören.

Das **Mammut** erhält +1 in Angriff und Verteidigung, wenn es auf einem **verschneiten Bodenfeld** steht. Falls das **Mammut** verwundet ist, verliert es diesen Bonus.

Wenn ein **Mammut** seine Bewegung neben einem **Baum** beendet, kann es den **Baum** entwurzeln, ohne eine zusätzliche Aktion zu verbrauchen.

Es wird ein **Baumstumpf**-Marker auf das Baumfeld gelegt. Das Bodenfeld hat nun dieselben Eigenschaften wie ein normales Bodenfeld, gilt aber weiterhin nicht als normales Bodenfeld.

Falls sich zum Zeitpunkt des Entwurzeln ein Charakter im **Baum** befindet, wird dieser **verwundet** und verbleibt auf dem Baumfeld. (Es ist verboten, diesen Charakter in derselben Runde anzugreifen, in der er **verwundet** wurde.)

Falls sich zum Zeitpunkt des Entwurzeln ein verletzter Charakter im **Baum** befindet, stirbt dieser durch das Entwurzeln automatisch. Es ist also möglich, einen Charakter in einem **Baum** anzugreifen, daraufhin den **Baum** zu entwurzeln und den Charakter zu töten. Das Entwurzeln zählt nicht als Angriff.

Ein **Mammut** kann einen **Baum** nur nach erfolgter Bewegung entwurzeln. Ein **Mammut**, das sich nicht bewegt, kann keinen **Baum** entwurzeln; es muss wenigstens eine Aktion für Bewegung aufwenden, um sich ein Bodenfeld weg und wieder zurück zu bewegen. (Siehe Schema 2: Das gelbe **Mammut** kann sich nicht bewegen, folglich keinen der drei Bäume entwurzeln. Das blaue **Mammut** könnte auf den Drehmechanismus ziehen und einen der drei angrenzenden Bäume entwurzeln. Es könnte aber auch von dort auf sein Ausgangsfeld zurückkehren und den **Baum**, das ihn vom gelben **Mammut** trennt, entwurzeln.)

Manche Bäume liegen im Nebel. Wie der Marker „**Baumstumpf**“ signalisiert, verschwindet der Nebel, sobald der **Baum** entwurzelt wird.

Das **Mammut** ist eine **Bestie**.

Blitzelementar (Élémentaire de foudre)

BW 4 * KW 1

Der **Blitzelementar** kann genau wie der **Elfische Bogenschütze** einen **Fernkampf** in **Sichtlinie** für 1 AP durchführen. Dieser Angriff hat einen Kampfwert von <1>. Der **Blitzelementar** kann in einer Runde beliebig viele **Fernkämpfe** für jeweils 1 AP durchführen.

Sobald ein **Blitzelementar** ein Wasserfeld betritt und darauf stehen bleibt, wird er sofort vernichtet, egal ob verwundet oder unversehrt. Der **Blitzelementar** kann keine Verwundeten aus dem Wasser bergen.

Der **Blitzelementar** kann fliegen.

Werwolf (Loup-garou)

BW 4 * KW 2/4

Der **Werwolf** ist meistens in menschlicher Gestalt unterwegs. In dieser Form ist sein Kampfwert <2>.

Sobald der ihn kontrollierende Spieler seine „5 Aktionen“-Karte spielt, verwandelt sich der **Werwolf**. Solange die „5 Aktionen“-Karte sichtbar bleibt, also oben auf dem Stapel der ausgespielten Aktionskarten liegt, bleibt der **Werwolf** verwandelt.

Sobald die „5 Aktionen“-Karte durch die nächste Aktionskarte verdeckt oder auf die Hand ihres Eigentümers zurückgenommen wird, wird der **Werwolf** wieder menschlich.

In Wolfgestalt beträgt der Kampfwert des **Werwolfs** <4>.

Falls der **Werwolf** zum Zeitpunkt, zu dem der Spieler seine „5 Aktionen“-Karte spielt, **verwundet** ist, regeneriert er sich und ist nicht länger **verwundet**. Dies geschieht automatisch und kostet keine Aktion. Der **Werwolf** kann in der Runde, in der er sich regeneriert hat, nicht agieren.

Nur in Wolfgestalt zählt der **Werwolf** als **Bestie**.

Neue Gegenstände

Pergament des Eises (Parchemin de glace)

Zauberkundige dürfen das **Pergament des Eises** für 1 AP auf zwei verschiedene Weisen benutzen:

1) Sie können bis zu 8 Marker „Eis“ legen („Marqueurs Glace“). Das erste Feld muss an den **Zauberkundigen** angrenzen. Die weiteren Felder müssen entweder an den **Zauberkundigen** oder soeben gelegte andere **Eis**-Marker angrenzen. Die **Eis**-Marker dürfen lediglich normale Bodenfelder, Wasserfelder oder Schluchtfelder bedecken. Auf den umgewandelten Feldern dürfen sich sowohl Personen und Gegenstände als auch Nebel befinden. (Der Nebel verschwindet, Personen und Gegenstände aber nicht.) Alle Charaktere dürfen über **Eisfelder** ziehen wie über normale Bodenfelder. Bestimmte Charaktere erhalten einen Bonus, wenn sie sich während des Kampfes auf **Eisfeldern** aufhalten.

Ein **Feurelementar** oder ein Charakter, der eine **Fackel** trägt, dürfen von benachbarten Feldern aus für 0 AP **Eisfelder** abtauen. Entferne die **Eis**-Marker. Findet sich ein Gegenstand danach auf einem Wasserfeld wieder, wird er aus dem Spiel entfernt.

2) Sie können eine Person, die sich in **Sichtlinie** befindet, einfrieren. (Wie der Eisdrache.)

Achtung: Der Gebrauch des **Pergaments** ist magischer Natur. Die **Eis**-Marker und der Zustand des Eingefrorenseins, die aus seinem Gebrauch resultieren, sind es nicht.

Nach Gebrauch kommt das **Pergament** aus dem Spiel.

Zweihändige Axt (Hache à deux mains)

Um mit der **Zweihändigen Axt** anzugreifen, benötigt man einen zusätzlichen Aktionspunkt. Die **Zweihändige Axt** gewährt beim Angriff einen Bonus von +1; auch im **Gruppenkampf**, aber ihr Träger muss dennoch einen zusätzlichen AP bezahlen. Eine **Eishexe**, die für 3 AP mit zwei **Zweihändigen Äxten** angreift, erhält einen Bonus von +2.

Eine **Zweihändige Axt**, die im Glutofen (Söldner-Erweiterung) geschmiedet wurde, gewährt einen Bonus von +2 beim Angriff für 2 AP. Sie kann nicht länger für 1 AP benützt werden.

Eine Person, die die **Zweihändige Axt** trägt und sich auf einem benachbarten Feld befindet, kann für 1 AP einen **Baum** fällen. (Es ist der gleiche Effekt, wie wenn das **Mammut** einen Baum entwurzelt.)

Ein **Holzfaller** (Waldkreaturen-Erweiterung) darf die **Zweihändige Axt** benutzen, um **Bäume** für 0 AP zu fällen.

Trank des Lebens (Potion de vie)

Während seines Zuges darf ein **Verwundeter** den **Trank des Lebens** für 0 AP zu sich nehmen. Die Person ist geheilt und darf bereits in dem Zug, in dem sie getrunken hat, handeln.

Der **Trank des Lebens** wird nach Gebrauch aus dem Spiel genommen.

Der **Trank des Lebens** ist ein magischer Gegenstand.

Ring des Chaos (Anneau chaotique)

Eine Person, die sich auf einem Rotationsmechanismus befindet und den **Ring des Chaos** bei sich trägt, darf ihn für 1 AP benutzen.

Die Person ändert die Referenznummer des Drehmechanismus, indem sie ein Rotationsplättchen (T1, T2 oder T3) darauf legt. Nachdem sie einen anderen Drehmechanismus, egal wo auf dem Spielfeld, gewählt hat, legt sie dort das Gegenstück des Rotationsplättchens darauf.

Die Drehrichtung muss bei diesem Austausch nicht beachtet werden. Es liegen drei Marker bei, um sich farblich deutlich zu unterscheiden.

Es ist möglich, ein zuvor ausgetauschtes Rotationsplättchen erneut auszutauschen. Dabei werden die Plättchen nicht gestapelt, sondern das zuvor gelegte einfach entfernt.

Nachdem der **Ring des Chaos** benutzt wurde, können einige Hallen nicht länger paarweise funktionieren.

Wie alle Ringe ist auch der **Ring des Chaos** magischer Natur. Er bleibt ohne Wirkung, falls sich sein Benutzer neben einem **Magophagen** oder im **Anti-Magie-Saal** aufhält. Weder der Drehmechanismus des **Anti-Magie-Saals** noch ein Drehmechanismus neben oder unter einem **Magophagen** können betroffen sein. Beendet ein **Magophage** seine Bewegung auf oder neben einem zuvor gelegten Rotationsplättchen, wird es aus dem Spiel genommen.

Der **Ring des Chaos** wird nach Gebrauch aus dem Spiel genommen.

Seil (Corde)

-> siehe Basisspiel.

Fliegender Teppich (Tapis volant)

Der **Fliegende Teppich** ist ein **Verfluchter Gegenstand**.

Die Person, die den **Fliegenden Teppich** trägt, darf jedes Mal, wenn sie sich bewegt, entscheiden, ob sie fliegt. Falls sie dies tut, zeigt der die Person kontrollierende Spieler seinem Kontrahenten eine Kampfkarte (eine andere als die 0) und wirft diese ab. Der Flug ist nur für eine Aktion gültig und kostet jedes Mal eine Kampfkarte. Da der Gegenstand magischer Natur ist, endet seine Fähigkeit augenblicklich, wenn sein Träger den **Anti-Magie-Saal**, eine **Ultra-Gravitations-Halle** oder ein dem **Magophagen** benachbartes Feld betritt. Freilich darf der Träger seine Reise zu Fuß fortsetzen.

Unter Wirkung des **Pergaments der Bezauberung** ist es der Spieler, der die bezauberte Person kontrolliert, der Kampfkarten ablegen muss, falls er sich entscheidet, sie fliegen zu lassen.

Neue Bodenfelder

Verschneiter Boden (Sol enneigé)

Verschneite Bodenfelder werden wie normale Bodenfelder behandelt. Personen und Gegenstände dürfen beim Aufdecken einer Halle auf ihnen platziert werden. Alle normalen Bodenfelder dieser Expansion sind **Verschneite Bodenfelder**. Bestimmte Kreaturen erhalten einen Bonus während des Kampfes, solange sie sich auf diesen Feldern aufhalten.

Felder, die in **Eis** verwandelt werden (z.B. durch den **Eiselementar** oder das **Pergament des Eises**) werden **Eisfelder** genannt. Sie werden wie **Verschneite Bodenfelder** betrachtet. Ein **Feurelementar** oder eine Person, die eine **Fackel** trägt, können von benachbarten Felder aus für 0 AP ein **Eisfeld** schmelzen. Entferne den **Eis**-Marker („Glace“).

Eine Halle, die über **Verschneite Bodenfelder** verfügt, wird **Verschneite Halle** genannt.

Eisspiegel (Miroir de glace)

Ein **Eisspiegel** reflektiert die **Sichtlinie**. Das ist wichtig für alles, was regeltechnisch eine **Sichtlinie** erfordert.

Die **Sichtlinie** wird im Lot (rechter Winkel) gespiegelt.

Eine **Sichtlinie** kann nacheinander von mehreren **Eisspiegeln** reflektiert werden. Das betrifft das Abfeuern eines Pfeils durch Fernkampf Waffen, von Feuerbällen, den Ring der Paralyse... Kurzum: Alles, was eine **Sichtlinie** erfordert (Schema 4: Der blaue Eisdrache kann das gelbe Mammut einfrieren).

Eisabhang (Pente de glace)

Die **Eisabhänge** dürfen während der Bewegung in Pfeilrichtung überschritten werden. Es ist verboten, sie entgegen der Pfeilrichtung zu überqueren. Personen, zwischen denen sich ein Eisabhang befindet, können keinen Nahkampf ausführen.

Zwei angrenzende Felder, die von einem **Eisabhang** getrennt sind, gelten als nicht benachbart. So ist es z.B. nicht möglich, von einem Jungbrunnen zu trinken, der sich jenseits eines **Eisabhanges** befindet.

Andererseits blockieren **Eisabhänge** nicht die **Sichtlinie**. Sie sind auch keine Hindernisse und dürfen deswegen weder mit Seil noch mit einem Sprung überquert werden. Ein **Eisabhang** darf nur in Pfeilrichtung übersprungen werden, und auch nur dann, wenn sich direkt hinter dem **Eisabhang** ein Hindernis befindet.

Es ist nicht möglich, über einen **Eisabhang** hinweg eine Halle aufzudecken.

Fliegende Charaktere werden von **Eisabhängen** nicht blockiert.

Schießscharte (Meurtrière)

Eine Person, die neben einer **Schießscharte** steht, blickt durch sie hindurch, als ob sie nicht neben einer Mauer stünde. Eine Person, die weiter entfernt steht, kann nicht hindurch sehen; für sie ist die **Schießscharte** eine Mauer.

Charaktere, die auf beiden Seiten der **Schießscharte** stehen, gelten nicht als benachbart, da sie durch eine Mauer getrennt sind. Insofern ist kein **Nahkampf**, wohl aber ein **Fernkampf** oder eine Aktion, die **Sichtlinie** erfordert, möglich. Das Aufdecken neuer Hallen durch eine **Schießscharte** ist nicht möglich.

Die **Schießscharte** wird als Mauer betrachtet. Somit kann sie vom **Golem** zerstört und von der **Wandläuferin** durchdrungen werden.

Jungbrunnen (Fontaine de jouvence)

-> siehe Paladine & Drachen.

Nebel (Brume)

-> siehe Paladine & Drachen.

Bäume (Arbres)

Bäume sind 3D-Objekte. Nur Personen mit (aufgedruckter = unmodifizierter) KW 3 oder geringer dürfen **Bäume** erklettern. Das Erklettern des **Baumes** beendet die Aktion; überzählige Bewegungspunkte verfallen.

Fliegende Charaktere dürfen über **Bäume** schweben oder auf ihnen landen, so sie einen KW 3 oder geringer haben. Um von einem **Baum** zu klettern, bedarf es 1 AP, danach kann man sich wie gewohnt bewegen (genau als ob man Wasser verläßt.) Es ist erlaubt, durch einen Sprung einen **Baum** zu verlassen, aber nicht auf einen **Baum** zu springen. Es ist nicht möglich, Charaktere auf einen **Baum** zu drängen (z.B. mit dem Ring der Abstoßung).

Charaktere auf **Bäumen** haben eine tolle Aussicht: alle 3D-Gegenstände, Personen, Treppen, Lianen usw. blockieren die **Sichtlinie** nicht.

Elfen sind in **Bäumen** nicht zu sehen, d.h. sie können nicht anvisiert werden, sei es in einem **Fernkampf** oder sei es mit einem **Pergament**; außer es handelt sich um andere Elfen oder eine Person, die das **Amulett der Elfischen Sicht** trägt. Ungeachtet dessen können sie mittels **Nahkampf** angegriffen werden.

Klarstellung: Durch einen unglücklichen Umstand kann es vorkommen, dass sich ein Charakter mit Stärke 4 (oder höher) verwundet auf einem **Baum** wiederfindet und dort regeneriert oder geheilt wird. Der **Baum** bricht. Platziere einen Baumstumpf-Marker auf dem Feld und der Charakter ist aufgrund seines Sturzes augenblicklich **verwundet**.

Gleiches gilt für den Lykanthropen, falls er sich auf einem **Baum** in einen **Werwolf** verwandelt. Aus seinem Kampfwert von 2 wird ein Kampfwert von 4, was den **Baum** zum Bersten bringt.

Wasser (Eau)

Das Durchqueren eines **Wasserfeldes** kostet 1 AP. Eine Person, die sich 3 Felder durchs **Wasser** bewegt, benötigt also 3 AP. Die BW eines Charakters ist im **Wasser** ohne Bedeutung.

Um das **Wasser** zu verlassen benötigt ein Charakter 1 AP und kann sein Bewegungspotential normal ausschöpfen.

Ein Charakter, der einen Gegenstand trägt, darf nicht ins **Wasser** ziehen. Der Gegenstand muss vor Betreten des **Wassers** abgelegt werden. Falls – aus welchem Grund auch immer – ein Gegenstand

ins **Wasser** fällt, versinkt er und wird aus der Partie genommen. Ein Gegenstand darf nicht mit Absicht ins **Wasser** geworfen werden.

Verwundete dürfen durchs **Wasser** getragen werden. Wird ein Charakter im Wasser verwundet, schwimmt er solange an der Oberfläche, bis jemand kommt, ihn zu retten.

Personen sind vor Feuer geschützt, solange sie sich im **Wasser** aufhalten (also vor Feuerballstab, Odem des Roten Drachen usw.).

Personen, die über ein **Wasserfeld** fliegen, benötigen keinen zusätzlichen AP, um es zu überqueren. Ein **Wasserfeld** ist ein Hindernis und kann mittels Sprung oder Seil überwunden werden.

Schlucht (Crevasses)

Personen dürfen die **Schlucht** nicht überqueren. Fliegende Charaktere, Phantom und Schreckgespenst dürfen darüberziehen, aber nicht darauf stehen bleiben. Unter Berücksichtigung der üblichen Regeln darf die **Schlucht** übersprungen werden. Mit Hilfe eines Seils oder Schlingpflanzen des Druiden darf die **Schlucht** überquert und auf diesem Feld gehalten werden.

Kleine Holzbrücke (Petit pont de bois)

Nur Personen mit einem KW von 3 oder weniger dürfen die **Holzbrücke** überqueren oder auf ihr stehen bleiben. Andere Personen dürfen die **Kleine Holzbrücke** nicht freiwillig betreten. Eine Person auf dem Feld wird behandelt, als ob sie auf der **Holzbrücke** steht und nicht im Element darunter (Lava, Wasser).

Für Charaktere mit KW 4 oder größer wird die **Kleine Holzbrücke** als Hindernis betrachtet. Sie dürfen die **Holzbrücke** überspringen oder mit einem Seil überqueren und mit Seil sogar auf ihr stehen bleiben, freilich nur, falls sich keine andere Person auf dem Feld aufhält.

Befindet sich eine Person mit KW 4 oder größer aus welchem Grund auch immer auf der **Holzbrücke**, zerbricht diese (Marker darauf legen!) und die Person fällt ins Gelände unterhalb der Brücke. Falls sie einen Gegenstand trug, versinkt er und kommt aus dem Spiel.

Fackelhalter (Torche murale)

Eine Person, die auf dem **Fackelhalter**-Feld steht, kann sich unter Berücksichtigung der **Goldenen Regeln** für 1 AP eine **Fackel** greifen. (Neutraler Marker.) Da jeder **Fackelhalter** nur eine Fackel hergibt, wird das Feld entsprechend markiert.

Falls der Golem die Mauer mit dem **Fackelhalter** zerstört, ist es nicht länger möglich, eine Fackel zu nehmen. Phantom und Schreckgespenst dürfen keine **Fackel** entnehmen, da ihnen Transport und Gebrauch von Objekten nicht möglich ist.

Eisbrücke (Pont de glace)

Die **Eisbrücke** darf von allen Charakteren wie ein ganz normales Bodenfeld überquert werden, zählt aber für alles andere nicht als normales Bodenfeld (Platzieren beim Aufdecken, beim Teleportieren, für Illusionen usw.). Ein **Feuelementar** oder ein Charakter, der eine **Fackel** trägt, können von einem benachbarten Feld aus die **Eisbrücke** für 1 AP schmelzen. Platziere einen Schlucht-Marker („Crevasse“) auf dem Feld. Falls sich eine Person ohne Seil auf der **Eisbrücke** befunden hat, stirbt diese und etwaige Gegenstände werden aus dem Spiel entfernt.

Die **Eisbrücke** hat die gleichen Eigenschaften wie **Verschneite Bodenfelder**.

Falls sich am Ende einer Aktion ein **Feuelementar** - auch wenn er verwundet ist - auf einer **Eisbrücke** wiederfindet, schmilzt diese und der **Feuelementar** stirbt.