

Ein Spiel von Christophe Boelinger

## Créatures Sylvestres

Dungeon Twister  
7. Erweiterung  
Asmodee éditions

## Waldkreaturen

Inhaltlich übersetzt von Mario Krone

### Fernkampf (Combat à distance)

Der **Elfische Bogenschütze** kann für 1 AP einen Pfeil 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 **Elfische Bogenschütze** kann infolge eines **Fernkampfes** nicht **verwundet** werden. Der Pfeil hat einen Kampfwert von 2. 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 **Elfischen Bogenschützen**, für den der Kampfwert 2 des Pfeils zählt) und ermitteln das Ergebnis.

Der **Elfische Bogenschütze** 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 **Elfische Bogenschütze** 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

### Druide (Druide)

BW 4 \* KW 1

### Schlingpflanzen

Der **Druide** verfügt über 3 **Schlingpflanzen**-Marker (**Plantes grimpantes**). Für 1 AP kann er 1 bis 3 dieser Marker platzieren. Der erste Marker muss in **Sichtlinie** gelegt werden; falls er weitere Marker mit derselben Aktion legen will, so müssen diese **angrenzend** zu den anderen gelegt werden (siehe [Schema 1](#)).

Die **Schlingpflanzen** haben den gleichen Effekt wie ein Seil, nur mit dem Unterschied, dass sie nicht fortgenommen werden können, sondern auf dem Feld bis zum Ende des Spiels verbleiben. Selbst der Magophage kann einmal gelegten Markern nichts anhaben. Allerdings dürfen **Schlingpflanzen** nicht auf ein Feld neben den Magophagen platziert werden. (Mit anderen Worten: Das Herbeizaubern der **Schlingpflanzen** ist ein magischer Effekt, sie selbst sind aber nicht magischer Natur.)

**Schlingpflanzen**-Marker zählen nicht als Plättchen im Sinne der **Goldenen Regeln**; d.h. eine Person mit einem Objekt darf auf ihnen stehen bleiben.

Der **Druide** ist ein **Zauberkundiger** und kann daher **Pergamente** gebrauchen.

### **Schema 1 (Seite 3)**

Für 1 AP entscheidet sich der gelbe **Druide** dafür, **Schlingpflanzen** auf das erste **Erdspaltenfeld** direkt über ihm in **Sichtlinie** entstehen zu lassen. Für denselben AP entscheidet er sich, die beiden anderen **Schlingpflanzen**-Marker ebenfalls zu platzieren. Von nun an kann sich die **Araknis** dem blauen **Holzfäller** zur Seite gesellen und einen **Gruppenkampf** mit 6 zu 3 initiieren.

### **Dornenranken (Ronces)**

**BW 0 \* KW 4**

Für 1 AP kann der **Druide Dornenranken** auf ein freies Bodenfeld in derselben Halle, in der er sich befindet, erschaffen. Eine **Sichtlinie** ist dafür nicht erforderlich.

Die **Dornenranken** sind ein Hindernis, welches die **Sichtlinie** und die Passage für andere Personen (auch fliegende) blockiert. Immaterielle Personen (Phantom, Schreckgespenst) dürfen hindurchziehen, aber nicht auf dem Feld halten. Die **Dornenranken** können keine Aktionen ausführen.

Die **Dornenranken** können angegriffen werden. Sie verteidigen sich wie in einem normalen Kampf (spielen also eine Kampfkarte). Bei einer Niederlage werden sie nicht **verwundet**, sondern der Marker wird dem **Druiden** umgehend zurückgegeben. Vernichtete **Dornenranken** geben keinen Siegpunkt. Falls die **Dornenranken** den Kampf gewinnen, wird die angreifende Person **verwundet**.

**Dornenranken** beteiligen sich nie an einem **Gruppenkampf**; weder als Angreifer noch als Verteidiger. Pro **Druide** gibt es nur einen einzigen **Dornenranken**-Marker. Für 1 AP kann der **Druide** neue **Dornenranken** erschaffen; dann erlöschen die alten oder einfach die alten **Dornenranken** auflösen, ohne dass er neue erschafft.

Stirbt der **Druide**, lösen sich die **Dornenranken** auf; ebenfalls wenn ein Magophage am Ende einer Aktion an sie **angrenzt**.

### **Brüter (Pondeur)**

**BW 3 \* KW 2**

Für 1 AP kann der **Brüter** einen **Kriecher** auf ein **angrenzendes** leeres normales Bodenfeld platzieren. Der **Kriecher** wird wie eine normale Person ohne Fähigkeiten betrachtet.

Der **Brüter** darf höchstens 3 **Kriecher** pro Partie generieren und diese auch nicht auf den Feldern der Startzonen, da die Startzonenfelder nicht als normale Bodenfelder gelten.

### **Kriecher (Rampeur)**

**BW 2 \* KW 1**

**Kriecher** kommen ausschließlich durch den **Brüter** ins Spiel. Sie besitzen keine Fähigkeiten.

Der **Kriecher** zählt 1 SP, falls er über die gegnerische Startzone das Labyrinth verläßt bzw. 1 SP für den Kontrahenten, falls der **Kriecher** eliminiert wird. **Kriecher** haben Verwundetenstatus; d.h. bei einer Niederlage im Kampf werden sie zunächst **verwundet**.

### **Steinelementar (Élémentaire de pierre)**

**BW 3 \* KW 8**

Der **Steinelementar** darf keinen Kampf eröffnen, sich aber verteidigen, falls er angegriffen wird. Im Angriff nimmt er nicht an einem **Gruppenkampf** teil, wohl aber in der Verteidigung. Ferner darf er keinen **Fernkampf** (z.B. mittels **Armbrust**) einleiten.

Der **Steinelementar** kann Fallgitter zerstören (wie der Krieger).

Der **Steinelementar** kann durch Steinschlagfallen laufen. Falls er seinen Zug auf einer Steinschlagfalle beendet, ist diese zerstört und zählt für alle Personen fortan als normales Bodenfeld, das sie gefahrlos passieren und auf dem sie anhalten können.

## **Elfischer Bogenschütze (Archer elfe)**

**BW 4 \* KW 2**

Der **Elfische Bogenschütze** kann für 1 AP mittels Abschießen eines Pfeils einen **Fernkampf** einleiten (siehe Fernkampf).

Der **Elfische Bogenschütze** kann auch im **Gruppenkampf** mittels Pfeil unterstützend eingreifen. Das kostet keinen zusätzlichen AP, sondern ist im AP des **Gruppenkampfes** inbegriffen. Addiere die Kampfwerte der Kombattanten plus den des **Elfischen Bogenschützen** (KW 2) und spiele eine Kampfkarte (siehe Schema 2).

Es ist möglich, dass mehrere Pfeile aus der Distanz auf das gleiche Ziel am **Gruppenkampf** beteiligt sind; ebenfalls ohne zusätzlichen AP; vorausgesetzt natürlich, es gibt noch eine Person im **Nahkampf**.

Beachte: Der **Elfische Bogenschütze** kann nur assistieren, wenn sich keine unversehrte gegnerische Person auf einem angrenzenden Feld aufhält.

### **Schema 2 (Seite 5)**

Blau entscheidet sich dafür, im **Gruppenkampf**, bestehend aus dem Pfeilangriff seines **Elfischen Bogenschützen** und einem **Nahkampf** mit seiner **Lebenden Falle** den gelben **Holzfäller** anzugreifen. Der **Elfische Bogenschütze** darf den **Holzfäller** als Ziel wählen, weil sein Pfeil durch eine **angrenzende Schießscharte** fliegt. Der kumulierte Angriffswert für Blau ist  $2+2=4$ .

Der gelbe **Elfische Bogenschütze** kann sich nicht am **Gruppenkampf** beteiligen, weil er in der Defensive ist. Der Kampfwert für Gelb ist deswegen der des **Holzfällers**, also 3.

Falls Blau den Kampf verliert, wird lediglich die **Lebende Falle** verletzt.

Befände sich der gelbe **Druide** auf dem Baum, wäre er **angrenzend** zum blauen **Elfischen Bogenschützen**. In diesem Fall dürfte Letzterer seinen Pfeil nicht auf den **Holzfäller** abfeuern.

## **Elfische Zauberin (Enchanteresse elfe)**

**BW 5 \* KW 1**

Für 0 AP und ausschließlich während ihres Zuges kann die **Elfische Zauberin** einen **Baum** zum Leben erwecken. Entweder muss sie sich auf dem **Baum** befinden oder er muss in ihrer **Sichtlinie** stehen. Platziere den Marker **Lebender Baum (Arbre vivant)** der gleichen Farbe auf den verzauberten **Baum**. Der **Baum** bleibt solange verzaubert, bis er entweder einen Kampf verliert oder die **Elfische Zauberin** einen anderen **Baum** verzaubert. Eine **Elfische Zauberin** darf keinen **Baum** verzaubern, der bereits von einer anderen Zauberin verzaubert ist.

Ein **Lebender Baum** zählt nicht als Person, sondern der Marker dient lediglich dazu, anzuzeigen, dass der **Baum** lebt und welcher Spieler ihn kontrolliert. Folglich kann der **Baum** keine Gegenstände benutzen oder von ihnen profitieren. Insofern zählt der Marker auch nicht im Sinne der **Goldenen Regeln** als Plättchen. Desweiteren können sowohl verbündete als auch gegnerische Personen auf einen **Lebenden Baum** klettern.

Ein **Lebender Baum** kann sowohl angreifen als auch verteidigen, wiewohl sich am **Gruppenkampf** beteiligen. Bei einem Angriff muss sich eine gegnerische Person auf demselben oder einem **angrenzenden** Feld befinden. Bei der Verteidigung muss der **Lebende Baum** entweder an eine gegnerische Person **angrenzen** oder sich eine am Kampf beteiligte Person auf ihm befinden. Falls der **Lebende Baum** einen Kampf verliert, geht der **Lebende Baum**-Marker sofort zurück in den Besitz des Spielers und es gibt keinen Siegpunkt. Der **Baum** bleibt unversehrt. Die **Elfische Zauberin** dürfte für 0 AP (in ihrem Zug) sofort einen neuen **Lebenden Baum**, auch auf dem gleichen Feld, so sie Gelegenheit dazu hat (**Sichtlinie!**), erwecken. Wird der **Lebende Baum** gefällt, geht der Marker ebenfalls zurück an den Besitzer.

Die **Elfische Zauberin** ist eine **Zauberkundige** und kann daher **Pergamente** gebrauchen.

## Araknis (Araknis)

BW 4 \* KW 3

Die **Araknis** kann für 1 AP eine **Netzwand (Mur de toile)** zwischen 2 Feldern erschaffen; und zwar an einer der 4 Seiten des Feldes, auf dem sie steht. Die gemeinsame Feldseite beider Felder muss frei sein; d.h. die **Netzwand** darf nicht auf eine Mauer, eine Geheime Passage oder ein Fallgitter gesponnen werden; wohl aber auf eine zerstörte Mauer oder ein zerstörtes Fallgitter; nicht aber auf ein geöffnetes, noch intaktes Fallgitter. Die **Netzwand** muss eindeutig einer Halle zugeordnet werden, falls sich die fragliche Feldseite zwischen zwei Hallen befindet. Die **Araknis** darf während einer Partie nicht mehr als drei **Netzwände** weben. Eine zerstörte **Netzwand** kommt aus dem Spiel.

Der Golem darf eine **Netzwand** nicht zerstören. Sie darf nur von Personen mit einer **Fackel** oder dem Feuerelementar zerstört werden, falls diese an die **Netzwand angrenzen** und 1 AP dafür aufwenden. Der Odem des Roten Drachen oder ein Feuerball brennen die **Netzwand** ebenfalls nieder.

Die **Araknis** zählt als **Bestie**.

## Lebende Falle (Piège vivant)

BW 5 \* KW 2

Für 1 AP kann sich die **Lebende Falle**, so sie auf einem leeren normalen Bodenfeld steht, in eine Grube verwandeln. Sie darf dies nicht tun, falls sie **verwundet** ist oder einen Gegenstand oder **Verwundeten** trägt. Ersetze die Figur durch den entsprechenden Gruben-Marker. Die **Lebende Falle** zählt ab sofort wie ein Grubenfeld und darf nicht angegriffen werden.

Für 0 AP kann sich die **Lebende Falle** in eine Person zurückverwandeln; aber ausschließlich während des Zuges ihres Besitzers. Falls sich zu diesem Zeitpunkt Gegenstände oder Personen (**verwundet** oder nicht) auf der Grube befinden, so kommen sie aus dem Spiel. War die Person andersfarbig, so erhält der Besitzer der **Lebenden Falle** 1 SP; war sie gleichfarbig, so erhält sein Kontrahent 1 SP.

Ins Spiel gelangt die **Lebende Falle** stets in Personengestalt.

## Holzfäller (Bûcheron)

BW 3 \* KW 3

Ein **Holzfäller**, der neben einem **Baum** steht, darf diesen für 1 AP fällen und einen **Baumstumpf-Marker (Arbre coupé)** auf das Feld platzieren. Fürderhin blockiert dieses Feld nicht länger die **Sichtlinie**, zählt aber nicht als normales Feld im Sinne der Regeln. (D.h. **Kriecher** oder **Dornenranken** können dort nicht platziert werden oder eine **Lebende Falle** kann sich auf ihm nicht in eine Grube verwandeln.)

Falls sich eine Person auf dem **Baum** befand, der vom **Holzfäller** gefällt wurde, wird sie **verwundet**. Es ist verboten, eine auf diese Art und Weise **verwundete** Person im gleichen Zug anzugreifen. Aber es ist möglich, erst anzugreifen und die Person zu verwunden und danach den **Baum** zu fällen, da das Absägen eines **Baumes** nicht als Angriffsaktion gewertet wird. Eine **verwundete** Person, die sich zum Zeitpunkt des Baumfällens im **Baum** befand, stirbt augenblicklich.

### Schema 3 (auf Seite 6)

Wenn Blau am Zug ist, können blaue **Araknis**, **Lebender Baum** und **Druide** (3+2+1=6) gegen die gelben **Araknis**, **Holzfäller** und **Lebenden Baum** (3+3+2=8) einen **Gruppenkampf** initiieren.

Falls Gelb am Zug ist, könnte der gleiche **Gruppenkampf** unter den gleichen Voraussetzungen stattfinden. Für 1 AP könnte der gelbe **Holzfäller** aber auch den **Baum** fällen, auf dem der **Druide** hockt. Gelb erhielte seinen **Lebenden Baum**-Marker zurück, legte einen **Baumstumpf**-Marker auf das Feld und der blaue **Druide** wäre **verwundet**. Für einen weiteren AP könnte Gelb den blauen **Lebenden Baum**-Marker durch einen **Baumstumpf**-Marker ersetzen; erhielte aber keinen SP. Nun könnte die gelbe **Elfische Zauberin** für 1 AP auf den **Baum** neben die blaue **Araknis** und die blaue **Elfische Zauberin** klettern und diesen **Baum** für 0 AP in einen **Lebenden Baum** verzaubern. Anschließend könnte Gelb für 1 AP einen **Gruppenkampf** eröffnen und wäre durch **Araknis**, **Elfische Zauberin** und **Lebenden Baum** (3+2+1=6) gegenüber blauer **Araknis** und **Elfischer Zauberin** (3+1=4) im Vorteil.

## Neue Gegenstände

### **Amulett der Elfishen Sicht (Amulette de vision elfique)**

Eine Person, die das **Amulett der Elfishen Sicht** trägt, sieht **Geheime Passagen** und darf sie wie ein Elf nutzen. Zudem sieht sie Elfen im **Baum**.

### **Armbrust (Arbalète)**

Für 1 AP ermöglicht die **Armbrust** einmal während des Zuges (sie benötigt eben Zeit, um wieder geladen zu werden) einen **Fernkampf** (wie beim **Elfishen Bogenschützen** beschrieben). Der Kampfwert der **Armbrust** beträgt <2> und ist nicht modifizierbar. Bei einem **Fernkampf** wird niemals der Kampfwert der Person, die die **Armbrust** trägt, berücksichtigt

### **Pergament der Flugfähigkeit (Parchemin de Lévitation)**

Für 1 AP kann ein **Zauberkundiger** sich selbst oder einer Person in **Sichtlinie** Flugfähigkeit verleihen. Der Effekt hält bis zum Ende des Zuges an. Nach Verwendung kommt das **Pergament** aus dem Spiel. Die Flugfähigkeit gilt als magisch.

### **Ring der Paralyse (Anneau de Paralyse)**

Eine Person, die den **Ring der Paralyse** trägt, kann ihn für 0 AP im Zug des Kontrahenten einsetzen, aber nur dann, wenn sich jemand innerhalb seiner Sichtlinie bewegt. Ein Sprung, eine Teleportation, eine Drehung der Räume, ein schlüpfender **Kriecher** usw. sind keine Bewegungsaktionen.

Wenn der **Ring der Paralyse** eingesetzt wird, muss die Person in **Sichtlinie** augenblicklich ihre Bewegung einstellen und darf bis zum Ende des Zuges keine weitere Aktion mehr ausführen; ja selbst die Teilnahme am **Gruppenkampf** ist untersagt. Da die Bewegung innerhalb der **Sichtlinie** stattfinden muss, ist ein unmittelbares Verlassen derselbigen durch den **Ring der Paralyse** nicht zu verhindern.

Der Spieler, der den **Ring der Paralyse** benutzt hat, muss seinem Kontrahenten eine andere Kampfkarte als die 0 zeigen und ablegen. Dies symbolisiert die unglaubliche geistige Anstrengung, derer es bedarf, den **Ring der Paralyse** zu nutzen. Der **Ring der Paralyse** darf pro Zug nur einmal eingesetzt werden, muss aber nach Gebrauch nicht abgelegt werden.

Es ist streng verboten, Personen in dem Augenblick zu paralisieren, die einen illegalen Zustand herbeiführen würden. (Also einen Magier, während er über einer anderen Person schwebt. Oder eine Person, während sie eine **verwundete** Person mit Gegenstand passiert.)

Es ist aber durchaus erlaubt, Personen über gefährlichem Gelände zu paralisieren. (Ein Magier, der schwebend über einer Grube paralyisiert wird, hat ein regelkonformes letales Problem.)

### **Friedensorb (Orbe de paix)**

Eine Person, die den **Friedensorb** trägt, kann ihn jederzeit im Zug des Kontrahenten für 0 AP nutzen (sei es in dem Moment, in dem dieser seine Aktionskarte spielt, sei es am Ende einer gegnerischen Aktion). Wenn sie den **Friedensorb** einsetzt, dürfen bis zum Ende des Zuges auf dem gesamten Spielfeld keine Nahkämpfe ausgetragen werden. **Fernkampf** u.ä. ist erlaubt.

Nach Gebrauch wird der **Friedensorb** abgeworfen.

### **Dampfsäge (Scie à Vapeur)**

Die **Dampfsäge** erlaubt das Fällen eines angrenzenden **Baumes** für 1 AP (wie beim **Holzfaller**). Beim Angriff gewährt sie einen Bonus von +1. Obwohl sie damit eine Waffe ist, kann sie dennoch nicht in den Glutöfen der Expansion Söldner (Mercenaires) geschmiedet werden.

Aufgrund ihres Gewichts dürfen nur Personen mit einem Kampfwert von 3 oder größer die **Dampfsäge** transportieren oder benutzen. Die Telekinetin kann die **Dampfsäge** dennoch mittels Telekinese bewegen.

Ein **Holzfaller** mit **Dampfsäge** kann **Bäume** für 0 AP fällen.

### **Fackel (Torche)**

Eine **Fackel** erlaubt, eine angrenzende **Netzwand** für 1 AP niederzubrennen. (Zusätzlich zu der Verwendung, die man bereits aus Mächte der Finsternis kennt.)

## Neue Bodenfelder

### **Jungbrunnen (Fontaine de jouvence)**

Ein **Verwundeter**, der sich auf einem **angrenzenden** Feld befindet, kann für 1 AP vom **Jungbrunnen** trinken. Er ist geheilt und kann noch während desselben Zuges agieren. Die **Goldenen Regeln** müssen beachtet werden.

Der **Jungbrunnen** ist ein 3D-Hindernis magischer Natur.

### **Lianen (Lianes)**

Ein **Lianenfeld** kann sowohl durchquert als auch als Halt genutzt werden. Eine Person auf einem **Lianenfeld** kann für 1 AP eine Liane abrupfen, die wie ein Seil genutzt werden kann. (Benutze die beiliegenden Seile auf weißem Hintergrund.) Allerdings nur, wenn sie keinen Gegenstand trägt (mit Ausnahme des Paladins). Jedes **Lianenfeld** liefert pro Partie genau eine Liane.

Auf einem **Lianenfeld** endet oder beginnt die **Sichtlinie**, geht aber niemals durch dieses hindurch; unabhängig davon, ob die Liane bereits abgerissen wurde oder nicht.

### **Schießscharte (Meurtrière)**

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

Personen, die auf beiden Seiten der **Schießscharte** stehen, gelten nicht als **angrenzend**, da sie durch eine Mauer getrennt sind. Insofern ist kein **Nahkampf**, wohl aber ein **Fernkampf** oder eine Aktion, die eine **Sichtlinie** erfordert, möglich. Das Aufdecken einer Halle ist durch eine **Schießscharte** hindurch nicht möglich.

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

### **Geheime Passagen (Passages secrets)**

Nur Elfen – das sind alle Personen, die das Wort „Elf“ im Namen tragen – können **Geheime Passagen** nutzen. D.h. sie können die Mauern durchdringen, als ob sie nicht vorhanden wären; allerdings ist Kampf oder Sprung durch **Geheime Passagen** nicht erlaubt.

Personen, die das **Amulett der Elfischen Sicht** tragen, gelten in diesem Sinne als Elf. Anderen Personen erscheinen die **Geheimen Passagen** als Mauer. Insofern kann ein Golem sie wie eine Mauer zerstören.

### Schema 4 (Seite 9)

Der blaue **Elfische Bogenschütze** darf den gelben **Elfischen Bogenschützen** mit seinem Pfeil beschießen. Er darf nicht die gelbe **Araknis** im **Nahkampf** angreifen. Da der gelbe **Elfische Bogenschütze** sich nicht **angrenzend** zur **Schießscharte** befindet, kann er auch nicht den blauen **Elfischen Bogenschützen** anvisieren.

Der blaue **Holzfäller** darf nicht den gelben **Druiden** angreifen, da die **Schießscharte** beide trennt. Im Gegensatz dazu darf der **Druide**, ausgestattet mit einer **Armbrust**, den **Holzfäller** beschießen.

Falls der **Holzfäller** einen Angriff erklärt, braucht er sich dennoch nur um die gelbe **Araknis** zu kümmern. Erklärt im Gegensatz dazu aber Gelb einen Angriff gegen den blauen **Holzfäller**, kann er die **Armbrust** des **Druiden** zum Nahkampfwert seiner **Araknis** addieren, insgesamt also Kampfwert 5 gegen 3 des **Holzfällers**.

### **Bäume (Arbres)**

**Bäume** sind 3D-Objekte. Nur Personen mit einem aufgedruckten (= unmodifizierten) Kampfwert von 3 oder geringer dürfen **Bäume** erklettern. Das Erklettern des **Baums** beendet die Aktion; überzählige Bewegungspunkte verfallen.

Fliegende Personen dürfen über **Bäume** schweben oder auf ihnen landen, so sie einen Kampfwert von 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 zu erklettern. Personen können nicht auf einen **Baum** gestoßen werden.

Personen auf **Bäumen** haben eine verbesserte Sicht: alle 3D-Hindernisse, Personen, Treppen, Lianen usw. blockieren die **Sichtlinie** nicht.

Elfen sind in **Bäumen** nicht zu sehen, d.h. sie können nicht als Ziel auserkoren werden; es sei denn von anderen Elfen oder Personen, die das **Amulett der Elfischen Sicht** tragen. Ungeachtet dessen können sie per **Nahkampf** angegriffen werden.

### **Baumstamm über der Erdspalte (Tronc en travers de la crevasse)**

Alle Personen können den **Baumstamm über der Erdspalte** überqueren und auf ihm halten, als sei er ein normales Bodenfeld. In allen anderen Fällen gilt er nicht als normales Bodenfeld (z.B. dürfen keine Plättchen beim Aufdecken der Halle auf ihm platziert werden).

### **Wasser (Eau)**

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

Um das **Wasser** zu verlassen benötigt eine Person 1 AP und kann danach sein Bewegungspotential normal ausschöpfen.

Eine Person, die einen Gegenstand trägt, darf nicht ins **Wasser** ziehen. Falls – aus welchem Grund auch immer – ein Gegenstand ins **Wasser** fällt, geht er unter und wird aus dem Spiel genommen. Ein Gegenstand darf nicht mit Absicht ins **Wasser** geworfen werden.

**Verwundete** dürfen durchs **Wasser** getragen werden. Eine Person, die auf einem **Wasserfeld verwundet** wurde, schwimmt solange an der Oberfläche, bis sie gerettet wird.

Personen auf **Wasserfeldern** sind vor Feuer geschützt, als ob sie untergetaucht seien (also vor Feuerballstab, Odem des Roten Drachen usw.).

Personen, die über ein **Wasserfeld** fliegen, benötigen keinen zusätzlichen AP für jedes **Wasserfeld**, das sie überqueren.

Ein **Wasserfeld** zählt als Hindernis und kann daher mittels Sprung oder Seil überwunden werden.

### **Erdspalte (Crevasses)**

Es ist verboten, ein **Erdspaltenfeld** zu betreten. Fliegende Personen, Phantom oder Schreckgespenst können sich über **Erdspaltenfelder** bewegen, dürfen ihre Aktion aber nicht auf ihnen beenden. Man kann unter Berücksichtigung der üblichen Regeln über **Erdspaltenfelder** springen. Mittels Seil oder **Schlingpflanzen** des **Druiden** kann man die **Erdspalte** überqueren oder auf einem **Erdspaltenfeld** stehen bleiben.

[Schema: Die mit X gekennzeichneten Felder sind **Erdspaltenfelder**.]

### **Kleine Holzbrücke (Petit pont de bois)**

Nur Personen mit einem Kampfwert von 3 oder weniger dürfen die **Kleine 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 **Kleinen Holzbrücke** steht und nicht im Gelände darunter (Lava, Wasser etc.).

Für Personen mit einem Kampfwert von 4 oder größer gilt die **Kleine Holzbrücke** als Hindernis: Sie können sie überspringen oder mit einem Seil überqueren oder auf ihr stehen bleiben; freilich nur, falls sich keine andere Person auf dem Feld aufhält.

Findet sich eine Person mit einem Kampfwert von 4 oder größer aus welchem Grund auch immer auf einer **Kleinen Holzbrücke** wieder, zerbricht diese (Marker darauf legen!) und die Person fällt ins darunterliegende Gelände. Falls sie einen Gegenstand trug, versinkt dieser und kommt aus dem Spiel.

### **Fackelhalter (Support de torche)**

Eine Person, die auf einem Feld mit **Fackelhalter** steht, kann sich unter Berücksichtigung der **Goldenen Regeln** eine **Fackel** greifen. Da jeder **Fackelhalter** nur eine **Fackel** pro Partie spendet, wird das Feld entsprechend markiert.

Falls der Golem die Mauer mit dem **Fackelhalter** zerstört, ist es nicht länger möglich, eine **Fackel** zu nehmen.