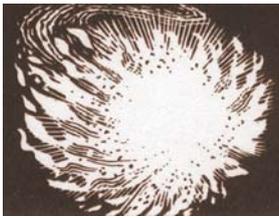


Feuerball



Der Zauberer schleudert einen Feuerball auf einen Heroen. Der Angegriffene erleidet einen Verlust von 2 Punkten seiner Körperkraft, darf sich aber mit 2 Kampfwürfeln verteidigen. Für jeden geworfenen Heroenschild verringert sich die Verletzung um 1 Punkt.

Chaoswolke



Eine Wolke reiner Chaosenergie wird durch diesen Zauber erschaffen. Alle Heroen, die sich im gleichen Raum befinden wie der Chaoszauberer verlieren einen Körperkraftpunkt. Eine Verteidigung ist nicht möglich. Die Heroen können allerdings sofort einen Heiltrank einnehmen um diesen Verlust abzuwenden.

Befehl



Dieser Zauber bringt einen Heroen für eine Runde unter die Kontrolle des Chaoszauberers. Der Betroffene kann sofort versuchen, den Zauber zu brechen, indem er pro Intelligenzpunkt mit 1 Kampfwürfel wirft und dabei mindestens 1 Monsterschild erzielt. Der Chaoszauberer kann mit dem Heroen wie ein normales Monster agieren, aber keine Zauber aussprechen

Flucht



Dieser Zauber erlaubt es dem Chaoszauberer sich augenblicklich an einen anderen, geheimen Ort auf dem Spielplan zu teleportieren. Dieser sichere Platz muß allerdings frei zugänglich sein und kann gegebenenfalls im Questplan fest eingezeichnet sein.

Angst



Dieser Zauber löst bei einem Heroen starke Angstzustände aus, so daß er sofort eine Bewegung von 8 Feldern direkt vom Zauberer weg durchführen muss. Diese Bewegung muss in Richtung einer Tür verlaufen, um den Raum schnellstmöglich zu verlassen und führt auch über Felder, die durch andere Heroen besetzt sind.

Feuersturm



Dieser Zauber erzeugt einen Feuersturm, der allen Heroen und Monstern, die sich im selben Raum wie der Chaoszauberer aufhalten, einen Verlust von 2 Körperkraftpunkten zufügt. Während der Zauberde selbst erst garnicht davon betroffen ist, dürfen sich alle anderen normal verteidigen.

Kann nicht in Gängen verwendet werden.

Feuerblitz



Dieser Zauber erzeugt einen Blitz, aus magischem Feuer, den der Chaoszauberer auf einen Heroen in direkter Sichtlinie umlenken kann. Der Heroe wird mit 4 Kampfwürfeln angegriffen, kann sich aber normal verteidigen.

Zerstörung



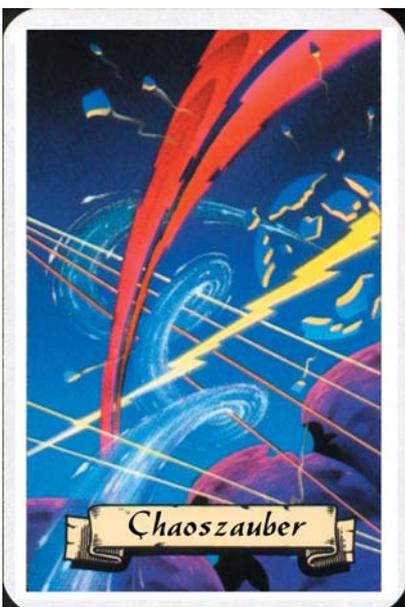
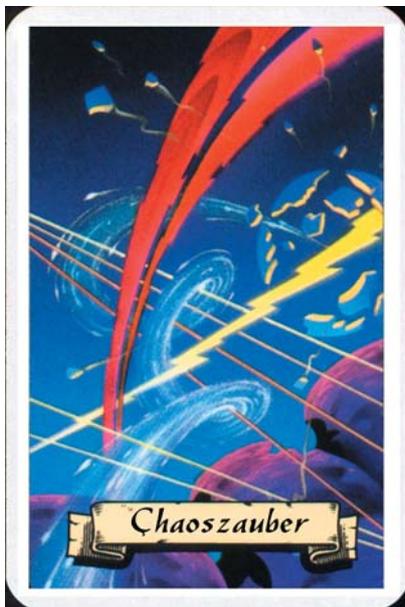
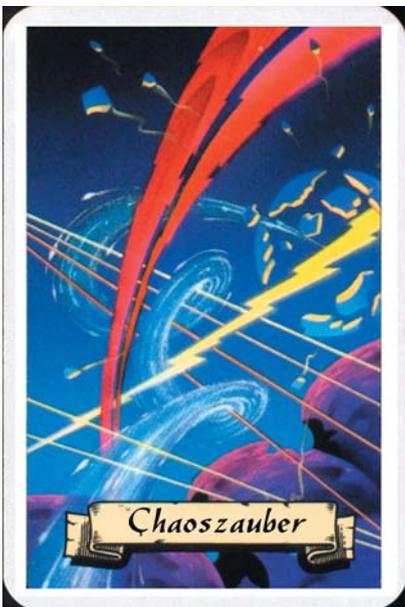
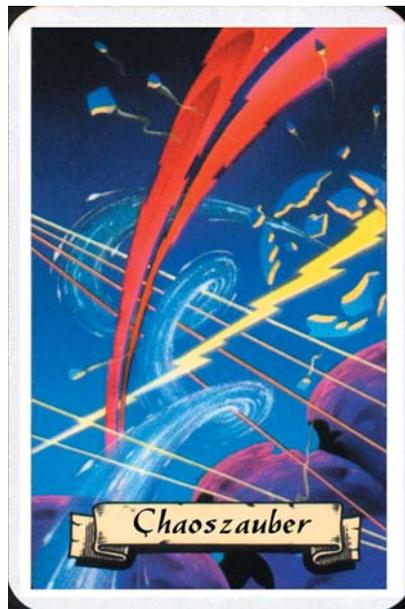
Dieser Zauber bewirkt, dass ein metallenes Schwert, Helm oder Schild oder ein ähnlicher Ausrüstungsgegenstand durch magischen Zerstörung beschädigt oder unbrauchbar wird.

-  = Schartig, beschädigt
-  = Rost
-  = Der Zauber misslingt

Schlaf



Dieser Zauber versetzt einen Heroen in Tiefschlaf. Ein Schlafender kann sich nicht bewegen, darf nicht angreifen und sich auch nicht gegen Attacken verteidigen. Der Schlafende kann sofort und danach 1x pro Zug versuchen den Zauber zu brechen, indem er für jeden seiner Intelligenzpunkte 1 Kampfwürfel wirft. Erzielt er dabei mindestens 1 Monsterschild, so wacht er auf.



Diese Spielkarten sind ein Zubehör für das Brettspiel „HeroQuest“. Diese und andere Karten können auf der Homepage der HQ-Cooperation: <http://www.hq-cooperation.de> kostenlos heruntergeladen werden. Wichtig: Die Inhalt dieses Abenteuers sind ausschließlich zur privaten Nutzung bestimmt. Jedwede kommerzielle Nutzung des hier zusammengetragenen Inhalts ist untersagt. Der Verkauf dieses Inhalts in Internetauktionen ist ein Verstoß gegen die Richtlinien dieser Unternehmen und wird von mir sofort gemeldet.

Orks rufen



Dieser Zauber beschwört mit einem Kampfwürfel die Seelen der einstmals hier verstorbenen Orks. Wieder zu Fleisch geworden, gruppieren sie sich sofort schützend um den Chaoszauberer.

 = 1 Ork, 1 Goblin

 = 2 Orks

 = 3 Orks

Untote rufen



Dieser Zauber beschwört mit einem Kampfwürfel die Körper der einstmals hier gefallener Untoten. Wiedererweckt, gruppieren sie sich sofort schützend um den Chaoszauberer.

 = 2 Skelette

 = 2 Zombies

 = 2 Mumien

Sturm



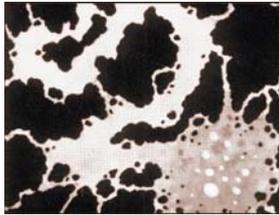
Dieser Zauber erzeugt einen kleinen Wirbelsturm, der einen Heroen genau eine Runde lang umhüllt. Der Umwehte verpasst seinen nächsten Zug.

Magische Vernichtung



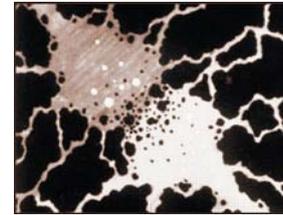
Dieser Zauber erlaubt dem Chaoszauberer ein beliebiges, magisches Artefakt, eine Spruchrolle oder einen ähnlichen magischen Gegenstand eines Heroen zu vernichten. Der Heroe muß die entsprechende Spielkarte ablegen.

Energiestrahl



Dieser Zauberspruch erzeugt einen zerstörerischen Strahl aus Chaosenergie, der auf einen Heroen in direkter Sichtlinie wirken kann. Der Heroe wird mit 3 Kampfwürfeln angegriffen, kann sich aber normal verteidigen.

Magieresistenz



Dieser Zauberspruch kann vom Chaoszauberer jederzeit ausgesprochen werden und verhindert die magischen Auswirkungen eines auf ihn ausgesprochenen Zaubers, einer Schriftrolle, eines Artefaktes oder ähnlicher magischer Gegenstände.

Heilung



Dieser Zauber heilt einem Monster oder dem Zauberen selbst durch seine beruhigende Wirkung bis zu 3 verlorene Körperkraftpunkte.

Chaosheilung

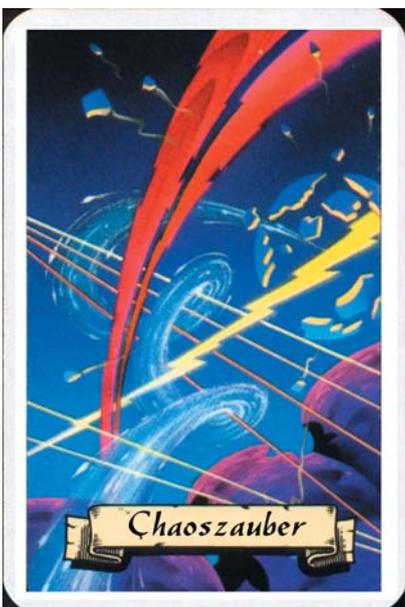
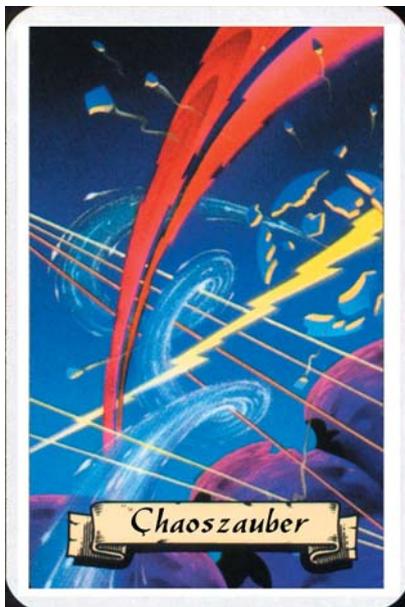
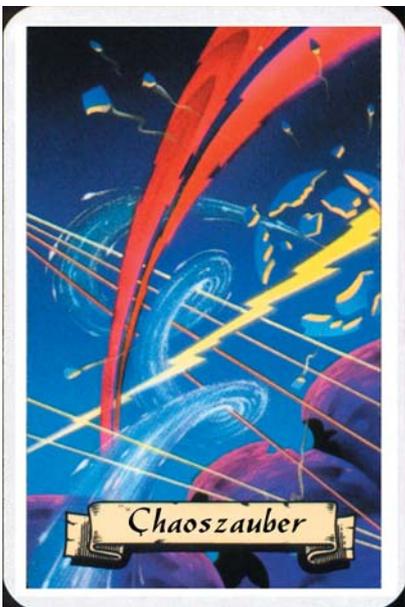
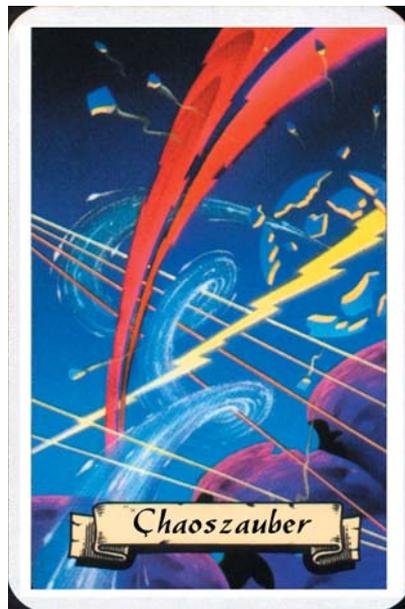


Dieser Zauber bewirkt bei dem Chaoszauberer oder einem Monster seiner Wahl im Sichtbereich die Heilung von bis zu 6 verlorenen Körperkraft- und Intelligenzpunkten.

Pesthauch



Ein fauliger Gestank zusammen mit grünlichen Licht breitet sich von den Händen des Chaoszauberers aus. Der Heroe, auf den der Pesthauch ausgesprochen wurde, würfelt mit einem Kampfwürfel. Erzielt er kein weisses Heldenschild, so ist er mit der Pest infiziert. Ab sofort verliert der Held pro Runde einen Punkt seiner Körperkraft. Der Heroe gesundet erst nach Einnahme des Trankes **Pestheilung**.



Diese Spielkarten sind ein Zubehör für das Brettspiel „HeroQuest“. Diese und andere Karten können auf der Homepage der HQ-Cooperation: <http://www.hq-cooperation.de> kostenlos heruntergeladen werden. Wichtig: Die Inhalt dieses Abenteuers sind ausschließlich zur privaten Nutzung bestimmt. Jedwede kommerzielle Nutzung des hier zusammengetragenen Inhalts ist untersagt. Der Verkauf dieses Inhalts in Internetauktionen ist ein Verstoß gegen die Richtlinien dieser Unternehmen und wird von mir sofort gemeldet.