

IJsbrug



Je kunt deze bezwering uitspreken over alle figuren in dezelfde kamer of gang, inclusief jezelf. De uitgekozen figuren worden verplaatst naar een al eerder verkend deel van het avontuur, jij bepaalt. Je zet ze neer zoals jou goeddunkt, maar alle figuren moeten vaste grond onder de voeten hebben.

Frisse adem



Je ademt over de wonden van een figuur in een belendend vakje of over je eigen wonden. Door deze bezwering is je adem nu dusdanig heilzaam dat je alle lichaamspunten van de betrokkene herstelt.

IJsmantel



Je kunt deze bezwering uitspreken over jezelf of een held in een belendend vakje. Een warreling van ijs en sneeuw vouwt zich om de betrokkene en verleent hem een extra W·O verdediging tot het einde van de beurt van de Slechte.

Letale kilte



De bezwering mag worden uitgesproken tegen een willekeurige vijand in dezelfde ruimte als de magiër. Delen van de tegenstander raken bevroren hetgeen 6·W·O schade doet waartegen geen verdediging mogelijk is. De magiër en zijn slachtoffer gooien elk 1 gewone dobbelsteen en tellen daar hun I·P bij op. Als het monster hoger scoort blijft de schade beperkt tot 3·W·O.

Bevries het water



Met deze bezwering kun je al het water in je zichtveld bevroren. Over het bevroren water kan normaal gelopen worden en het blijft tot het einde van het avontuur liggen, tenzij er een vuurbezwering op wordt afgevuurd. Vanwege het aanwezig vocht kan deze bezwering gebruikt worden om vallen of afgronden over te steken.

Sneeuwstorm



Vanuit je vingertoppen schiet je een sneeuwstorm af in een rechte lijn tot je een muur, een dichte deur of een groot meubelstuk raakt. Alle figuren, vriend of vijand, die getroffen worden lijden 3·W·O schade waartegen geen verdediging mogelijk is.

IJsscherven



Scherpe scherven ijs schieten uit je handen naar één enkele vijand in je zichtlijn. De scherven doen 4·W·O schade waartegen het monster normaal mag verdedigen.

IJzig schild



Glinsterende ijskristallen verzamelen zich rondom de magiër en alle naast hem staande helden om ze te beschermen tegen alle aanvallen met vuur. Deze bescherming houdt stand tot het einde van deze beurt.

Stijf bevroren



Een monster in de zichtlijn van de magiër is 6 beurten lang stijf bevroren. Slachtoffer en magiër gooien beiden 1 gewone dobbelsteen en tellen er hun huidige I·P bij op. Is het totaal van het monster hoger, dan ontsnapt hij aan de bezwering. Een bevroren monster is immuun voor alle aanvallen, maar een vuurbezwering kan hem bevrijden zonder schade te veroorzaken.





Created by: [Dock](#)

Permission to be hosted at:



HeroQuest is © 1989, 1991, 1992, 1993 Milton Bradley Company.
All Rights Reserved
A Division of Hasbro, Inc.
Developed with Games Workshop.

Use of the HeroQuest Logo, Theme and Images are not intended as a challenge or threat to their Copyrights. This document is made available for the sole purpose of private use and may not be otherwise altered or sold, in whole or in part, without the explicit permission of the Copyright holders.