

Geneeskrachtig Water



Bezwering van een held. Dit Water geneest maximaal 4 verloren lichaamspunten.

Daarna wordt de bezweringskaart weggelegd en mag tijdens dit spel niet meer gebruikt worden.

Nevelsluier

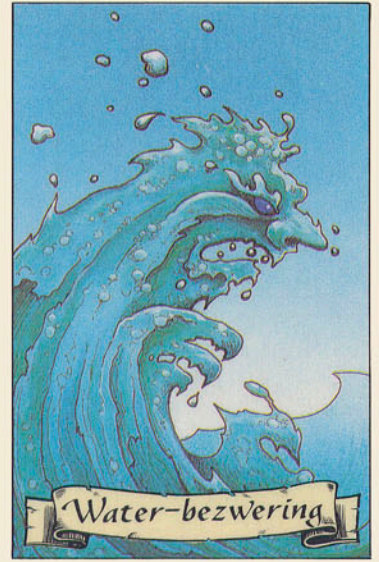


Bezwering van een held. Die pion kan bij zijn volgende beurt ongezien vakjes passeren die bezet zijn door andere helden of monsters. Daarna wordt de bezweringskaart weggelegd en mag tijdens dit spel niet meer gebruikt worden.

Slaap



Door deze bezwering valt een held of een monster in slaap. Het slachtoffer mag proberen zich hier tegen te verdedigen met één dobbelsteen per intelligentiepunt. Als hij een schild gooit, blijft hij wakker. Eenmaal in slaap, mag hij zich niet meer verdedigen wanneer hij wordt aangevallen. De speler wordt wakker door een 6 te gooien als hij aan de beurt is, of wanneer hij wordt aangevallen.





Converted into PDF format by [Drathe](#)

Scanned 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.