

## *Kaart met Magische Verwijzingen*

### *Magische Vallen*

#### *Explosie-val*

Wanneer een Held een lege kamer betreedt, plaats je een Explosie-symbool in het midden van de kamer. Dit blijft er liggen tot het begin van de volgende beurt van de Slechte. Dan explodeert het en valt iedere figuur in de kamer met 3 dobbelstenen aan. Het kruitvat kan alleen onschadelijk gemaakt worden met een Storm-bezwering.



#### *Orkaan-val*

Deze val kan alleen in een gang gezet worden. Als een Held het vakje met de "X" passeert, wervelt er een orkaan door de gang vanaf het eind waar het orkaan-symbool staat. Alle figuren in deze gang worden 8 vakjes achteruit geblazen of totdat zij een muur raken of een val activeren.



#### *Teleport-val*

Een speler die verplaatst en eindigt op een vakje met het symbool A, wordt onmiddellijk geteleporteerd naar het vakje met het symbool B. Terechtkomen op het vakje met het symbool B heeft geen effect. Als een Held eenmaal is oergeflitst, is hij gedesoriënteerd en is zijn beurt meteen voorbij.



### *Speciale Bezwerings-effecten*

#### *De Muur van Ijs, Muur van Vuur en de Stenen Muur*

Neem het kartonnen symbool en zet hem in een plastic deurstaander op het speelbord. Een Magische Muur blijft op het speelbord totdat hij vernietigd wordt. Muren mogen op de gewone wijze worden aangevallen en verdedigen zich met dobbelstenen (witte schilden tellen). Een muur is vernietigd wanneer hij 1 lichaamspunt schade oploopt.





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.