

Angst



Dieser Zauberspruch bewirkt, daß der getroffene Held so fürchtensam wird, daß er mit einem Kampfwürfel weniger angreift. Der Zauber wird gebrochen, wenn der Held einen Stern würfelt.

★ = Zauber gebrochen

Manakosten : 2

www.HeroQuest.de

Befehl



Dieser Zauberspruch bringt einen Helden unter die Kontrolle des Bösen. Der Held kann aber in seiner nächsten Runde versuchen mit einem Stern den Zauber brechen.

★ = Zauber gebrochen

Manakosten : 3

www.HeroQuest.de

Blitzschlag



Dieser Zauber erzeugt einen Blitz, der in gerader Linie alles angreift was ihm im Wege steht, bis er auf eine Wand oder Türe trifft und dort verglimmt. Jeder Held und jedes Monster welches der Blitz trifft erleidet 2 Punkte Schaden. Der Angegriffene darf sich aber mit 2 Kampfwürfeln verteidigen. Für jedes Schild verringert sich der Schaden.

Manakosten : 4

www.HeroQuest.de

Chaoswolke



Dieser Zauber macht alle Helden die sich im selben Raum oder Gang befinden bewegungslos. Der Held ist unfähig sich zu bewegen, anzugreifen oder sich zu verteidigen. Erst wenn der Held einen Stern wirft ist er frei.

★ = Zauber gebrochen

Manakosten : 4

www.HeroQuest.de

Eiswand

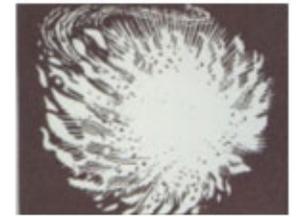


Dieser Spruch baut eine Eiswand aus 4 Eisfeldern auf, welche den Weg aber nicht die Sicht blockiert. Die Eisfelder müssen nicht nebeneinander liegen, aber sich in Sichtweite des Zauberers befinden. Dieser Zauber hält solange der Zauberer lebt, er den Spruch widerruft, oder jedes Eisfeld mit 5 Totenschädeln besiegt wird!

Manakosten : 5

www.HeroQuest.de

Feuerball



Dieser Zauber kann gegen einen Helden gesprochen werden. Der Held verliert 2 Punkte Körperkraft, wenn er sich nicht mit 2 Kampfwürfeln verteidigen kann. Pro Weißes Schild verringert sich der Schaden um einen Punkt.

Manakosten : 3

www.HeroQuest.de

Feuersturm



Dieser Zauber füllt den Raum mit Feuer. Alle Helden und alle Monster erleiden einen Schaden von 3 Punkten Körperkraft. Der Zaubernde ist nicht betroffen. Die Opfer dürfen sich aber mit 2 Kampfwürfeln verteidigen!

Manakosten : 4

www.HeroQuest.de

Flucht



Dieser Zauber erlaubt es dem Bösen die sofortige Flucht durch Teleportation an eine sichere Stelle die nur er kennt. Diesen Platz musst Du in deine Karte einzeichnen.

Manakosten : 3

www.HeroQuest.de

Frieren



Dieser Spruch verursacht den Verlust von 1 Körperkraft bei einem Helden der auf einem angrenzenden Feld des Spruchbesizers steht (nicht diagonal). Das Opfer kann sich nicht verteidigen. Dieser Spruch kann nicht 2x hintereinander gesprochen werden.

Manakosten : 2

www.HeroQuest.de

Gedankenexplosion



Dieser Spruch lähmt die Gedanken eines Helden in Sichtlinie des Zauberers. Der Betroffene kann sich weder bewegen noch angreifen. Er verteidigt sich mit 1 KW. Um den Zauber zu brechen, würfeln der Held pro Intelligenzpunkt einen W6. Bei einer 6 ist der Bann gebrochen.
Manakosten : 3
www.HeroQuest.de

Gegenzauber



Dieser Spruch neutralisiert einen Heldenzauberspruch. Der Chaoszauberer würfelt mit einem W6 und zählt seine Intelligenzpunkte hinzu, der Held tut das gleiche! Sind die Punkte des Bösen höher, ist der Spruch unwirksam!
Manakosten : 2
www.HeroQuest.de

Orcs rufen



Dieser Zauberspruch ruft einige Orcs herbei, die sich um dich gruppieren. Nimm einen W6 :
1-3 = 4 Orcs
4-5 = 5 Orcs
6 = 6 Orcs
Manakosten : 5
www.HeroQuest.de

Rost



Dieser Zauber bringt jede Waffe und jede Rüstung zum Rosten. Der Stahl wird dünn und brüchig und damit unbrauchbar. Die aktuelle Waffe muß abgelegt werden! Dieser Zauber kann nur 1x pro Mission ausgesprochen werden.
Manakosten : 4
www.HeroQuest.de

Schlaf



Dieser Zauberspruch bewirkt, daß ein Held sofort einschläft. Er kann sich weder bewegen, noch angreifen oder sich verteidigen. Der Held kann versuchen, sich mit einem Sternwürfel gegen den Schlaf zu wehren.
★ = Zauber unwirksam
Manakosten : 3
www.HeroQuest.de

Schlittschuhe



Dieser Zauber erlaubt es dem Bösen sich schnell durch die Gänge und Höhlen zu bewegen! Er darf bis zu 12 Felder weit schlittern, und gleitet dabei an allen Monstern und Helden vorbei.
Manakosten : 2
www.HeroQuest.de

Schmerzlinderung



Dieser Spruch verschafft dem Zauberer oder einem Monster Heilung. Durch lindernde Kräfte kann der Zauberer sich oder bei einem Monster bis zu 3 Körperkraftpunkte heilen.
Manakosten : 3
www.HeroQuest.de

Schneesturm



Dieser Spruch verursacht in einem Raum einen Schneesturm (gilt nicht in Gängen) von 2x2 Feldern. Jedes Monster und jeder Held wird vom Zauberer separat mit 3 Kampfwürfeln angegriffen! Er darf sich aber nicht verteidigen!
Manakosten : 4
www.HeroQuest.de

Schock



Dieser Spruch schädigt den Verstand des Helden. Er wirft so viele Kampfwürfel wie er Intelligenzpunkte besitzt. Werden 1 oder mehr weiße Schilde geworfen, verliert der Held 1 Intelligenzpunkt. Wirft er kein weißes Schild, fällt der Held in Schockzustand.
Manakosten : 3
www.HeroQuest.de

Spiegelmagie



Diesen Zauber kann der Chaos-Zauberer spontan sprechen, wenn ein Zauber auf ihn gesprochen wird. Der Zauber wird auf den Helden zurück reflektiert, der ihn gesprochen hat. Der Held hat nun die Konsequenzen des Zaubers zu tragen.

Manakosten : 4
www.HeroQuest.de

Untote Rufen



Dieser Zauberspruch ruft einige Untote herbei, die sich um dich gruppieren.
Nimm einen W6
1-2 = 4 Skelette
3-4 = 3 Skelette, 2 Mumien
5-6 = 2 Zombies, 2 Mumien

Manakosten : 4
mit magischer Rüstung: 8
www.HeroQuest.de

Wölfe rufen



Dieser Zauber ermöglicht dem Chaoszauberer sich Wölfe zu seinem Schutz zu rufen.
Um die Anzahl der Wölfe zu ermitteln, würfelt er mit einem W6.
1 oder 2 = 1 Wolf
3 oder 4 = 2 Wölfe
5 oder 6 = 3 Wölfe

Manakosten : 3
www.HeroQuest.de

Rost



Dieser Zauber bringt jede Waffe und jede Rüstung zum rosten. Der Stahl wird dünn und brüchig und damit unbrauchbar. Die aktuelle Waffe muß abgelegt werden! Dieser Zauber kann nur 1x pro Mission ausgesprochen werden.

Manakosten : 4
www.HeroQuest.de

Werwolf Zauber



Dieser Zauber kann auf jeden Helden angewendet werden. Der Held verwandelt sich in einen Werwolf, außer er würfelt einen Stern.

★ = Zauber abgeblockt
Manakosten : 3
www.HeroQuest.de

Wiederbeleben



Dieser Zauberspruch ermöglicht dem Bösen die Wiederbelebung aller in diesem Raum getöteten Skelette, Zombies oder Mumien. Die Monster erheben sich vom Boden und greifen mit den vollen Anfangswerten die Helden erneut an. Dabei muß aber der Chaoszauberer im gleichen Raum stehen.

Manakosten : 5
mit magischer Rüstung: 10
www.HeroQuest.de

Wiederherstellung des Chaos



Dieser Zauberspruch ermöglicht dem Bösen die Wiederherstellung seiner Werte, oder die eines Monsters. Das Monster muß in Sichtline stehen, und noch am Leben sein!

Manakosten : 3
www.HeroQuest.de

Wirbelsturm



Dieser Zauber verursacht einen kleinen Wirbelsturm um einen Helden deiner Wahl. Dieser Held wird seinen nächsten Zug verpassen.

Manakosten : 2
www.HeroQuest.de

