

Обезоруживание



Волшебник может выбрать любого героя, обладающую заклинаниями и заставить его сбросить одну карточку не использованного заклинания. Оно убирается до конца задания.

Карта выбирается случайным образом.

Использованная карточка убирается из игры.

Побег



Волшебник может использовать это заклинание, чтобы мгновенно переместиться на любую свободную клетку игрового поля.

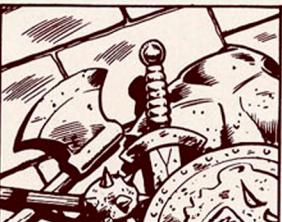
Использованная карточка убирается из игры.

Безумие



Наложите это заклинание на одного из героев, чтобы тот впал в жуткое безумие. Игрок, играющий за Злого Колдуна, сможет управлять героем в свой следующий ход. Но обезумевший герой не атакует и не колдует. Использованная карточка убирается из игры.

Ржавчина



Это заклинание делает один предмет экипировки Героя, по выбору Злого Колдуна, ржавым и бесполезным. Эта карточка экипировки выбывает из игры.

Использованная карточка убирается из игры.

Опутывающие Пряди



Колдун может выпустить волшебные нити из пальцев, которые опутают Героя. Герой не сможет двигаться и атаковать, пока не разрубит их. Пряди имеют ОДНУ единицу здоровья и ЧЕТЫРЕ кубика в защите. Запутанный герой может защищаться от других атак.

Использованная карточка убирается из игры.

Огненная Стена



Колдун создаёт волшебную огненную стену, которая перекрывает две клетки. У стены ОДНА единица здоровья и ШЕСТЬ кубиков в защите. Оставьте эту карту при себе, пока стена не уничтожена, затем уберите из игры.

Призвать Скелетов



Это заклинание призывает ДВУХ Скелетов, которые тут же появляются в пределах видимости колдуна. Они могут сразу атаковать и перемещаться.

Использованная карточка убирается из игры.

Смертоносный Удар



Колдун может метнуть это заклинание в одну из целей в поле зрения. Эта фигура автоматически теряет ОДНУ единицу здоровья. Использованная карточка убирается из игры.

Страх



Мишень, пораженную этим заклинанием переполняет немотивируемый ужас. В свой следующий ход эта фигура не может атаковать и накладывать заклинания, но защищаться и перемещаться может.

Использованная карточка убирается из игры.



Воскрешение Мёртвых



Наложите это заклинание после хода игрока, уничтожившего монстра. Монстр заменяется Скелетом, который сразу может атаковать и перемещаться.

Использованная карточка убирается из игры.

Губительный Череп



Это заклинание позволяет Калдуна метнуть волшебный череп в любую цель в пределах видимости. Череп взрывается, как огненный шар, атакуя оппонента двумя кубиками, от которых можно защищаться как обычно.

Использованная карточка убирается из игры.

Призыв Мумии



Это заклинание призывает Мумию, которая появляется на соседней с Калдуном клетке. Мумия сразу может перемещаться и атаковать. Использованная карточка убирается из игры.

Орк Берсеркер



Калдун может выбрать одного орка в поле зрения, чтобы наделить его огромной силой и энергией. Только в этот ход, Орк будет дважды перемещаться и дважды атаковать.

Использованная карточка убирается из игры.

Острые Лезвия



Это заклинание позволяет всем Оркам в этот ход, находящимся в одной комнате с колдуном, кидать ОДИН дополнительный кубик в атаке. Можно использовать только в комнатах.

Использованная карточка убирается из игры.

Защитное Поле



Это заклинание позволяет кидать дополнительный кубик в защите Калдуну и Всем оркам, в одной комнате с ним, вплоть до следующего хода Калдуну.

Использованная карточка убирается из игры.

Дух Мести



Это заклинание позволяет колдуну послать невидимого духа в атаку на любую фигуру на игровом поле. Дух атакует один раз ЧЕТЫРЬЯ кубиками. Жертва защищается как обычно.

Затем дух испаряется.

Использованная карточка убирается из игры.

Призыв Гоблинов



Калдун может немедленно взять ЧЕТЫРЕ фигуры Гоблинов с поля, или извне его пределов, и разместить их в поле своего зрения. Каждая из этих фигур может сразу атаковать и двигаться, если она ещё не делала этого в текущий ход.

Использованная карточка убирается из игры.

Призыв Орков



Калдун может немедленно взять ДВЕ фигуры Орков с поля, или извне его пределов, и разместить их в поле своего зрения. Каждая из этих фигур может сразу атаковать и двигаться, если она ещё не делала этого в текущий ход.

Использованная карточка убирается из игры.



Ослепляющий Дождь



Колдун может заполнить комнату Ослепляющим Дождем. Ни одна фигура в комнате не сможет перемещаться, атаковать на расстоянии и накладывать заклинания, вплоть до следующего хода Колдуна. Только Фигуры на соседних клетках могут атаковать и защищаться.

Использованная карточка убирается из игры.

Землетрясение



Колдун может развернуть землю под ногами героев по прямой линии на 6 клеток. Положите плитку Землетрясения на поле, чтобы определить кто провалился. Все попавшие в яму теряют по 1 единице здоровья. Использованная карточка убирается из игры.

Смерч



Колдун должен накладывать это заклинание только на фигуру на прямой линии от себя. Эта фигура откладывается назад до тех пор, пока не упрется в стену, другую фигуру, или не попадёт в ловушку.

Использованная карточка убирается из игры.

Удар Молнии



Колдун может выстрелить молнией по прямой линии на 6 клеток. Используйте плитку Молнии для определения жертв. Каждый ударенный молнией атакуется ТРЕМЯ кубиками, от которых можно защищаться как обычно. Каждая атака разыгрывается отдельно.

Использованная карточка убирается из игры.

Крадущий Ветер



Это заклинание накладывается на одну фигуру. Эта фигура теряет одну карточку экипировки, выбирайемую случайным образом. Карточка возвращается в колоду. Использованная карточка убирается из игры.

Ледяная Стена



Колдун создаёт волшебную ледяную стену, которая перекрывает две клетки. У стены ОДНА единица здоровья и ШЕСТЬ кубиков в защите. Оставьте эту карту при себе, пока стена не уничтожена, затем уберите из игры.





Translated and created by: [cheb2006](#)

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.