



Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Kann der Verteidiger zwei oder mehr Totenschädel nicht abwehren, so kann seine Figur für diese Runde vom Chaos-Zauberer verwendet werden.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Kann der Verteidiger zwei oder mehr Totenschädel nicht abwehren, so kann seine Figur für diese Runde vom Chaos-Zauberer verwendet werden.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Kann der Verteidiger zwei oder mehr Totenschädel nicht abwehren, so kann seine Figur für diese Runde vom Chaos-Zauberer verwendet werden.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Kann der Verteidiger zwei oder mehr Totenschädel nicht abwehren, so kann seine Figur für diese Runde vom Chaos-Zauberer verwendet werden.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Kann der Verteidiger zwei oder mehr Totenschädel nicht abwehren, so kann seine Figur für diese Runde vom Chaos-Zauberer verwendet werden.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Wer weniger Totenschädel wirft, verliert entsprechend viele Intelligenz-Punkte.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Wer weniger Totenschädel wirft, verliert entsprechend viele Intelligenz-Punkte.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Wer weniger Totenschädel wirft, verliert entsprechend viele Intelligenz-Punkte.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Wer weniger Totenschädel wirft, verliert entsprechend viele Intelligenz-Punkte.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Wer weniger Totenschädel wirft, verliert entsprechend viele Intelligenz-Punkte.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Für jeden Totenschädel, den der Verteidiger nicht abwehren kann, verfällt er für 1 Runde in völlige Bewegungslosigkeit.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Für jeden Totenschädel, den der Verteidiger nicht abwehren kann, verfällt er für 1 Runde in völlige Bewegungslosigkeit.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Für jeden Totenschädel, den der Verteidiger nicht abwehren kann, verfällt er für 1 Runde in völlige Bewegungslosigkeit.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Für jeden Totenschädel, den der Verteidiger nicht abwehren kann, verfällt er für 1 Runde in völlige Bewegungslosigkeit.

Der Chaos Zauberer und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenz-Punkte haben. Für jeden Totenschädel, den der Verteidiger nicht abwehren kann, verfällt er für 1 Runde in völlige Bewegungslosigkeit.



Converted into PDF format by [Drathe](#)

Scanned by [Drathe](#)

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.