

# Krijgspriester



Elke beurt mag de priester in gebed verzinken teneinde hulp van zijn God af te smeken ten behoeve van zijn kameraden of tegen de monsters. Zijn geloof verbiedt hem om scherpe wapens te voeren.

## Aanval:

2 gevechtssdobbelstenen

## Verdediging:

2 gevechtssdobbelstenen

## Lopen:

2 looppdobbelstenen



Lichaam: 5

Intelligentie: 5

## Gebeden.

Als actie kan een priester elke beurt één keer bidden tot zijn God. Hij mag 1 van de volgende 5 smeekbedes naar boven zenden. Een worp met 2d6 bepaald of zijn gebed verhoord wordt. Is de worp te laag, dan bidt de priester vergeefs.

4. **Benedictie:** Degene over wie dit gebed wordt uitgesproken (dit moet van tevoren bepaald zijn en mag niet de priester zelf betreffen) mag 1 extra actie uitvoeren deze beurt.

6. **Protectie:** Degene voor wie gebeden wordt (moet van tevoren aangegeven zijn) mag deze ronde 1 extra gevechtssdobbelsteen gooien om zich te verdedigen.

8. **Heling:** De begenadigde (van tevoren bekend gemaakt en niet de priester zelf) krijgt 1d6 LP terug.

10. **Smijt de onheiligen:** Alle ondoden in het zicht van de priester krijgen 1d6 schade. Voor elke ondode moet apart gedobbeld worden.

12. **De toorn Gods.** Eén van je tegenstanders (van tevoren bepaald) valt dood neer na getroffen te zijn door een bal van vuur.



Created 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.