

### *Dormir*



Este hechizo dormirá un monstruo o un jugador. Este podrá intentar defenderse tirando un dado por punto Mental que tenga. Si sacar un escudo no será afectado por el hechizo. Una vez dormido, no podrá defenderse si es atacado. Se despertará si tira un 6 al principio de su turno o si es atacado.

### *El agua que cura*

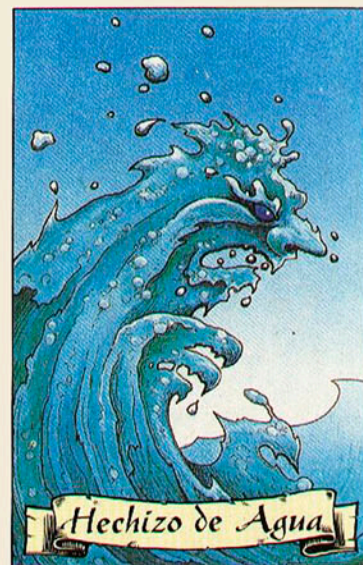


Utiliza este hechizo con cualquier jugador. Recuperará hasta 4 Puntos Corporales de los que haya perdido. Después el hechizo pierde su fuerza.

### *La Niebla*



Este hechizo es para cualquier jugador, el cual podrá moverse, sin que le vean a través de espacios ocupados por otros jugadores o monstruos la próxima vez que tenga su turno. Después el hechizo perderá su fuerza.





Converted into PDF format by [Drathe](#)

Scanned by: The Spanish Inquisition

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.