

Ataduras



El hechicero podrá lanzar hebras mágicas con sus dedos que inmovilizarán a una figura cualquiera. La figura afectada no podrá moverse ni atacar hasta que no destruya las ataduras, que tienen un Punto Cuerpo y tiran cuatro dados de defensa. La víctima podrá defenderse de otros ataques. Descartar después de usarla.

Desvanecer



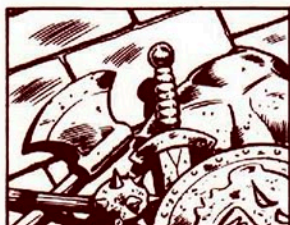
El Hechicero podrá escoger a un personaje cualquiera, y forzarlo a descartarse, al azar, de una de sus cartas de hechizo. Ese hechizo se pierde mientras dure esa Aventura. Descartar después de usarla.

Escape



El Hechicero podrá utilizar este hechizo para trasladarse instantaneamente a cualquier casilla desocupada en el tablero. Descartar después de usarla.

Herrumbre



Este hechizo hace que una pieza de equipo, la que decida el jugador Malvado Brujo se oxide y se haga inservible. Deberá descartarse esa carta de equipo. Descartar después de usarla.

Locura



Lanza este hechizo sobre una figura causándole una terrible locura. El jugador Malvado Brujo podrá mover esta figura en su próximo turno, aunque la figura afectada no podrá atacar ni lanzar hechizos. Descartar después de usarla.

Muro de Fuego



El Hechicero crea un muro mágico de fuego que cubre dos casillas. El muro tiene un Punto Cuerpo y tira seis dados de defensa. Conserva esta carta hasta que el muro haya sido destruido. Descártala entonces.





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.