

La activación mágica



Mientras registras una habitación activas una trampa "Estallido de Fuego". Coloca un símbolo de "Estallido de Fuego" en el centro de la habitación y consulta la tabla de referencia de Magia para saber los efectos de la trampa.

Descartar después de usarla.

La activación mágica



Mientras registras una habitación activas una trampa "Estallido de Fuego". Coloca un símbolo de "Estallido de Fuego" en el centro de la habitación y consulta la tabla de referencia de Magia para saber los efectos de la trampa.

Descartar después de usarla.

Pócima de alquimia



En un rincón de la habitación descubres una olla vieja que contiene una pasta opaca. Si extiendes esta pasta sobre un elemento de tu equipo lo convierte en oro con un valor equivalente a 100 monedas de oro. Esa carta de equipo se pierde. Descartar, junto con la carta de equipo, cuando haya sido usada.

Pócima de Aptitudes Mágicas



Descubres una ampolla de un líquido plateado bajo una losa suelta. Si eres el Elfo o el Mago podrás bebértela al principio de tu turno y poder lanzar dos hechizos en vez de uno. Descartar después de usarla.

Pócima de carisma



Detrás de un ladrillo suelto encuentras una botella dorada llena de un líquido del mismo color. Bébelo entre aventuras cuando quieras contratar hombres armados y podrás contratar hasta tres de ellos por 25 monedas de oro menos de la tarifa normal para cada uno. Descartar después de usarla.

Pócima mágica de Resistencia



Encuentras una pequeña botella escondida bajo un escudo oxidado. Podrás beberte la pócima cuando un hechizo haya sido lanzado en contra tuya e ignorar los efectos del hechizo. Descartar después de usarla.

Pócima Mágica de Resistencia



Descubres una botella de vidrio rojo en un pequeño agujero poco profundo. Si bebes esta pócima saldrás completamente indemne la próxima vez que seas atacado por el fuego mágico, ya sea un hechizo o una trampa "Estallido de Fuego". Descartar después de haber resistido el ataque de fuego.

Veneno



Destapas un frasco marrón, oxidado, lleno de un líquido. Lo pruebas y resulta venenoso. Debes tirar un dado de combate y si sacas una calavera pierdes un Punto Cuerpo, en otro caso, resultas ileso. Descartar después de usarla.





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.