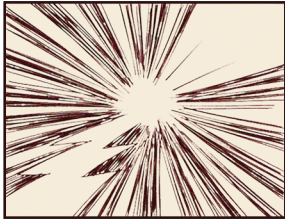


Contra Hechizo



Este hechizo especial puede ser lanzado por un hechicero del Caos *durante el turno de un Héroe*. Se utiliza para tratar de cancelar un hechizo lanzado por un Héroe. El contrahechizo es lanzado *inmediatamente* después de que el Héroe lanza un hechizo. Primero, el hechicero del Caos tira 1 dado rojo y suma el resultado a sus Puntos Mente. Entonces el Héroe hace lo mismo. Si el total del hechicero del Caos es mayor, el hechizo del Héroe ha sido cancelado.

Espejo Mágico



Este hechizo puede lanzarse por un hechicero del Caos *durante el turno de un Héroe*. Este permite al hechicero reflejar el hechizo de cualquier Héroe de nuevo hacia él. El

Espejo Mágico es lanzado *inmediatamente* después de que el Héroe lanza un hechizo al hechicero del Caos. Entonces el Héroe sufre el efecto del hechizo que estaba destinado para el hechicero.

Estallido Mental



Este hechizo paraliza a un Héroe dentro de la línea de visión del hechicero. Este Héroe no puede moverse o atacar. El

Héroe se defiende con 1 dado de combate. Para liberarse del hechizo, el Héroe, en su turno, tira 1 dado rojo por cada Punto de Mente que tiene actualmente. Si saca un 6 en cualquier dado, el hechizo se rompe y el Héroe puede moverse y atacar de nuevo con normalidad en los próximos turnos.

Invocar Lobos



Este hechizo invoca una serie de Lobos Gigantes para atacar a los enemigos del hechicero. (Coloca a los

Lobos Gigantes adyacentes al hechicero). Para ver cuántos Lobos Gigantes aparecen, tira 1 dado rojo y comprueba el resultado:

1 o 2 = 1 Lobo Gigante
3 o 4 = 2 Lobos Gigantes
5 o 6 = 3 Lobos Gigantes

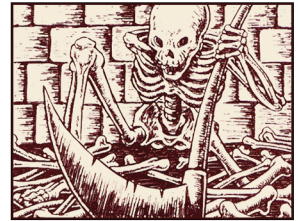
La Maldición del Hombre Lobo



Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier Héroe. El Héroe tira un dado rojo. Sacar un 6 significa que el hechizo no tiene efecto.

Cualquier otro resultado significa que el Héroe está afligido por la Maldición del Hombre Lobo. Ver la sección "Convertir Héroes en Hombres Lobo" del Libro de Retos del Elfo para más información.

Reanimación



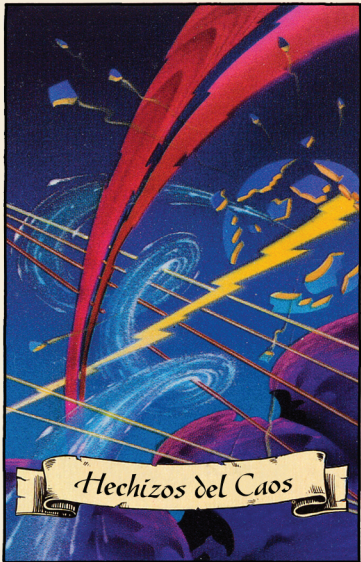
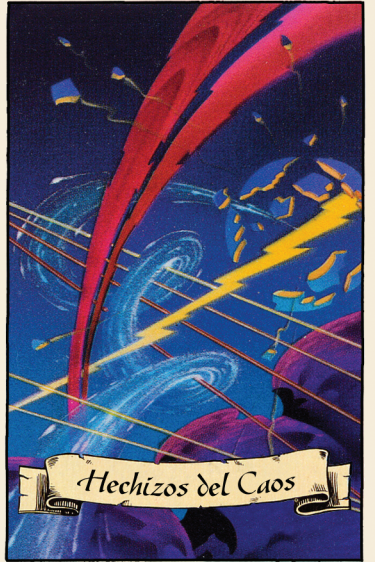
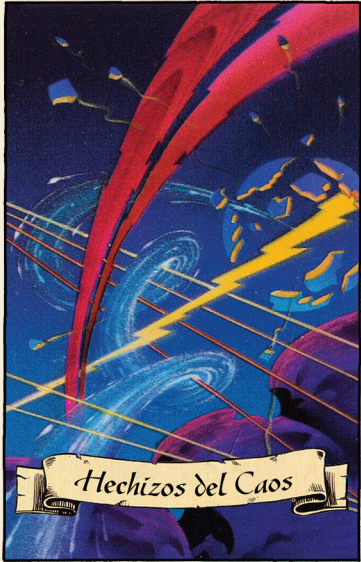
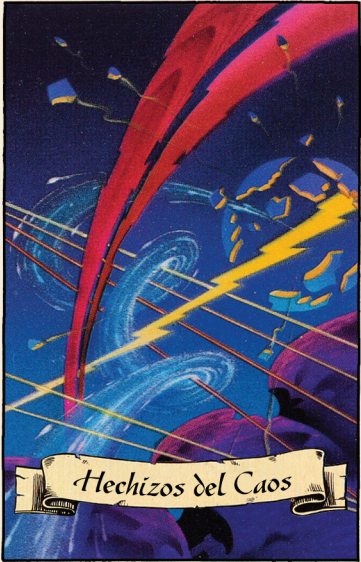
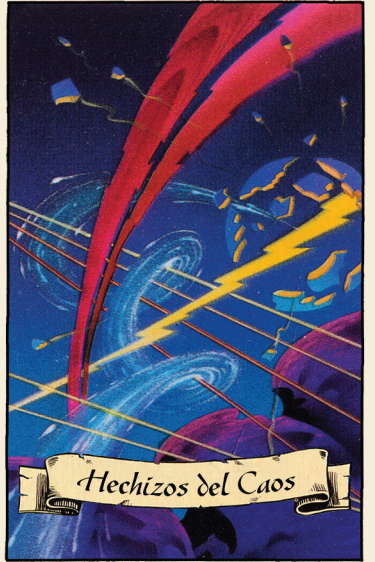
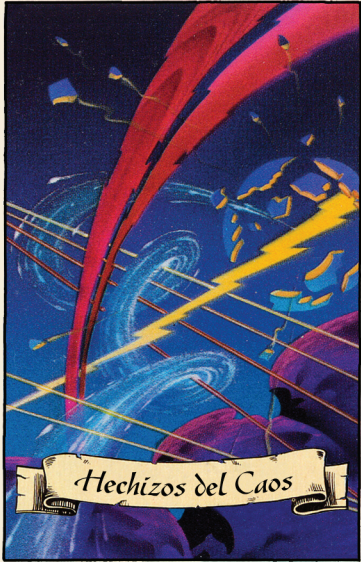
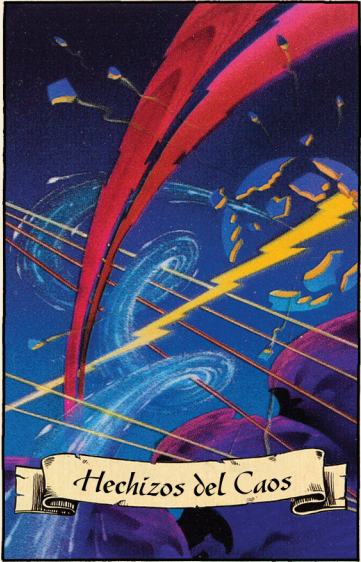
Este hechizo permite al hechicero reanimar a todos los esqueletos, zombies o momias derrotados en

la misma habitación del hechicero. Estos monstruos se levantan desde el suelo, con todos los Puntos de Cuerpo perdidos restaurados, y atacan de nuevo a los Héroes.

Restaurar el Caos



Este hechizo puede lanzarse solo sobre monstruos. Restaura hasta 6 Puntos de Cuerpo perdidos ya sea al hechicero o a cualquier monstruo dentro de la línea de visión del hechicero.





Translated by: [carloschan](#)

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.