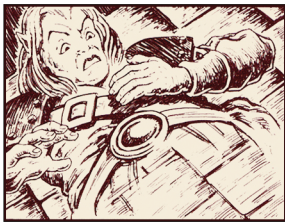


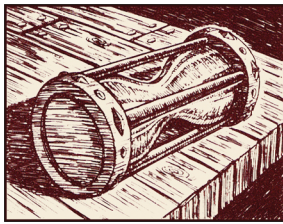
Desaparecer



Este hechizo puede lanzarse sobre el hechicero o sobre cualquier Héroe que el hechicero elige. El Héroe se mueve sin ser visto, siempre y cuando saque un 8 o menos con sus dados de movimiento. Si saca un 9, 10, 11, o 12 el hechizo termina.

El Héroe solo puede moverse y abrir puertas. Él no puede atacar, buscar, desarmar, lanzar hechizos, desactivar trampas, o verse afectado por ataques o hechizos, a menos que decida cancelar el hechizo.

Detener el Tiempo



Este hechizo puede lanzarse sobre el hechicero o sobre cualquier Héroe que el hechicero elige. El tiempo se detiene temporalmente para todos los demás en el tablero de juego, permitiendo al Héroe tomar otro turno inmediatamente después de su turno actual.

Frenar



Este hechizo reduce el movimiento de cualquier monstruo a 1 espacio por turno. El monstruo también tira 1 dado de combate menos cuando ataca o defiende. Los dados de movimiento y de combate del monstruo no pueden ser inferiores a 1. Estos efectos duran hasta que el monstruo está muerto o está fuera de tu línea de visión.

Fuego Hipnótico



Cuando se lanza este hechizo, aparece una ilusión de una enorme llama animada. Cada figura en la habitación o pasillo (a excepción del hechicero) debe tirar 1 dado rojo. Una figura que saque un número igual o inferior al de sus Puntos Mente no se ve afectada por la ilusión. Sacar un número mayor que sus Puntos Mente significa que la figura está paralizada durante 3 turnos - sin poder moverse, atacar o defenderse.

Imagen Doble



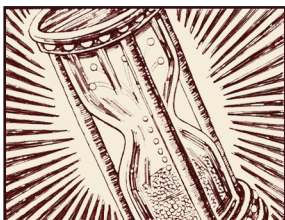
Este hechizo puede lanzarse sobre el hechicero o sobre cualquier Héroe que el hechicero elige. Causa que aparezca una imagen realista del Héroe. Si un ataque contra el Héroe tiene éxito, él tira 1 dado rojo. Con un 1, 2, o 3, la imagen fue atacada y el Héroe no sufre ningún daño. El hechizo se rompe en el momento en el que el Héroe ya no puede ver a un monstruo.

Madera Torcida



Este hechizo provoca que cualquier arma de madera, tal como un báculo, arco o ballesta, se deforme hasta su inutilidad.

Retrospectiva



Para este hechizo, el hechicero o cualquier Héroe que el hechicero elige puede repetir su turno completo. Todos los resultados del primer turno del Héroe son cancelados. Puedes jugar esta carta después del turno de cualquier Héroe. *Lanzar este hechizo no cuenta como una acción durante el turno.*

Sueño Profundo



Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier monstruo dentro de tu línea de visión, siempre que el monstruo tenga de 1 a 3 Puntos de Mente. El monstruo se queda dormido de inmediato. Se queda dormido hasta el próximo turno de Morcar. El monstruo no puede defenderse contra el ataque de un Héroe mientras está dormido.



Hechizos del Elfo



Hechizos del Elfo



Hechizos del Elfo



Hechizos del Elfo



Hechizos del Elfo



Hechizos del Elfo



Hechizos del Elfo



Hechizos del Elfo



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.