

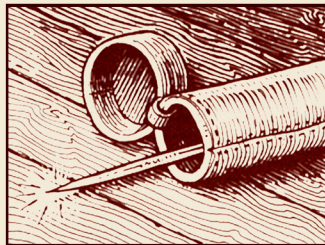
Adaga Mágica de Aremesso



Quando atirada num monstro que o Herói pode “ver”, esta adaga inflige dano de 1 Ponto Físico. O monstro não pode se defender. A Adaga se perde assim que é atirada.

©1989, 1990 M.B. Co.

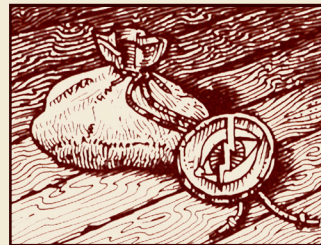
Canudo antiveneno



O Herói que tem este canudo pode restaurar todos seus Pontos Físicos perdidos por envenenamento, se usar imediatamente o canudo. Só pode ser usado uma vez.

©1989, 1990 M.B. Co.

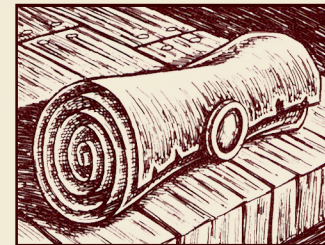
Pó de Desaparecimento



Se jogado sobre um Herói, este pó faz com que o Herói possa passar através de qualquer monstro que encontrar na sua próxima jogada. Só pode ser usado uma vez.

©1989, 1990 M.B. Co.

Pergaminho Mágico



Bola de Fogo

Esta magia pode ser lançada sobre um monstro, envolvendo-o em uma bola de fogo. A magia inflige danos de 2 Pontos Físicos. Para se defender, o monstro tem que jogar 2 dados vermelhos. Cada 5 ou 6 que sair nos dados significa a redução do dano em 1 Ponto Físico. Pode ser usada por qualquer Herói. O Pergaminho Mágico se desfaz em pó depois de usado.

©1992 Milton Bradley

Botas de Coelho



Com estas botas, na sua vez, você pode pular 1 armadilha revelada.

Para isso, você tem que jogar 1 dado de combate e não pode sair o escudo negro.

©1989, 1990 M.B. Co.

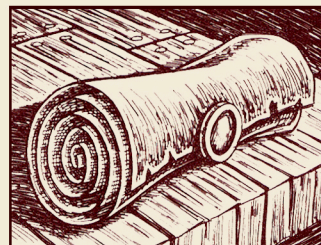
Munhequeira Restauradora



Restaura 2 Pontos Físicos perdidos. Se seus Pontos Físicos se reduzirem a zero, use imediatamente a Munhequeira para restaurar 2 Pontos Físicos. Só pode ser usada uma vez em cada Busca.

©1989, 1990 M.B. Co.

Pergaminho Mágico

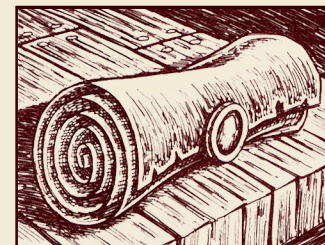


Atravessar Pedras

Esta magia pode ser lançada sobre um Herói, inclusive sobre você mesmo. O Herói, sob o efeito desta magia, pode andar através das paredes no seu próximo movimento. Ele pode andar através de quantas paredes indicar o número que ele tirar nos dados. Cuidado! Existem áreas sombreadas em cada Mapa da Busca que indicam rocha sólida. Se um Herói termina seu movimento dentro de uma dessas áreas, ele estará preso para sempre! Pode ser usada por qualquer Herói. O Pergaminho Mágico se desfaz em pó depois de usado.

©1992 Milton Bradley

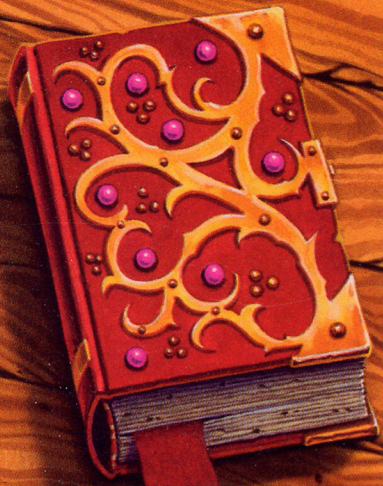
Pergaminho Mágico



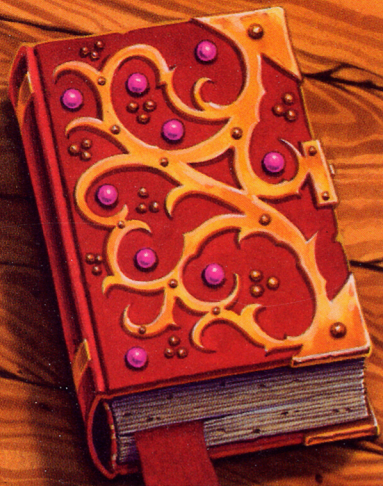
Coragem

Esta magia pode ser lançada num Herói, inclusive em si mesmo. Na próxima vez que o Herói atacar, sob o efeito dessa magia ele poderá jogar 2 dados extras de combate. A magia é quebrada no momento em que o Herói não pode mais “ver” um monstro. Pode ser usada por qualquer Herói. O Pergaminho Mágico se desfaz em pó depois de usado.

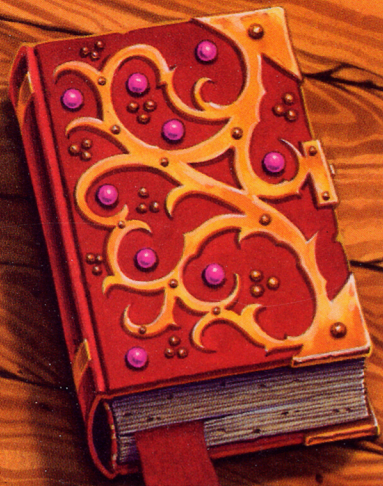
©1992 Milton Bradley



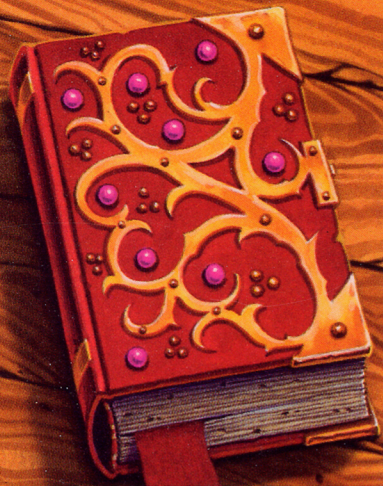
Artefatos



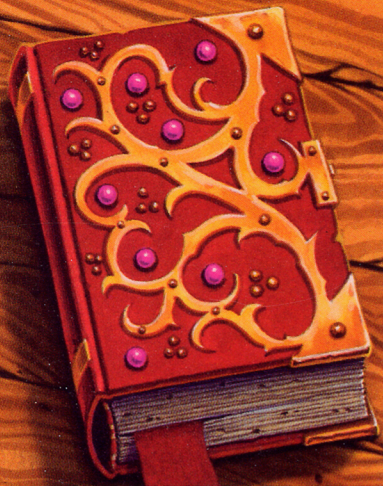
Artefatos



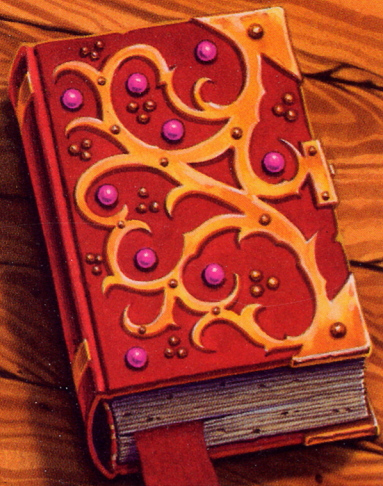
Artefatos



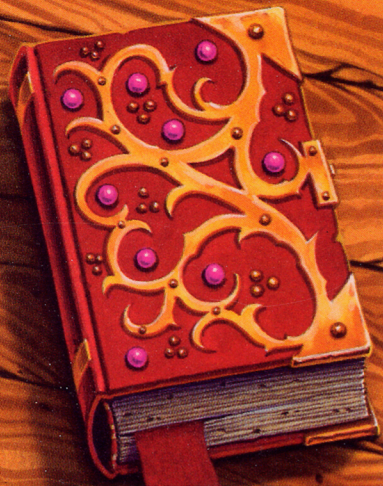
Artefatos



Artefatos



Artefatos

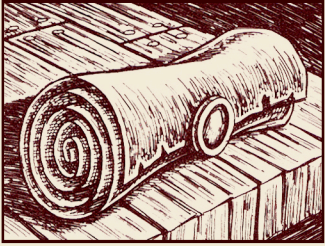


Artefatos



Artefatos

Pergaminho Mágico

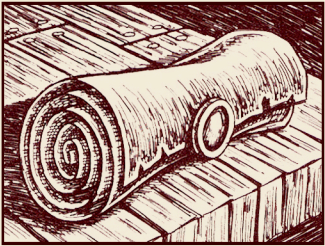


Fogo da Fúria

Esta magia pode ser lançada sobre um monstro, queimando-o em chamas. A magia inflige 1 Ponto Físico de dano, a não ser que o monstro consiga imediatamente tirar 5 ou 6, jogando um dado vermelho. Pode ser usada por qualquer Herói. O Pergaminho Mágico se desfaz em pó depois de usado.

©1992 Milton Bradley

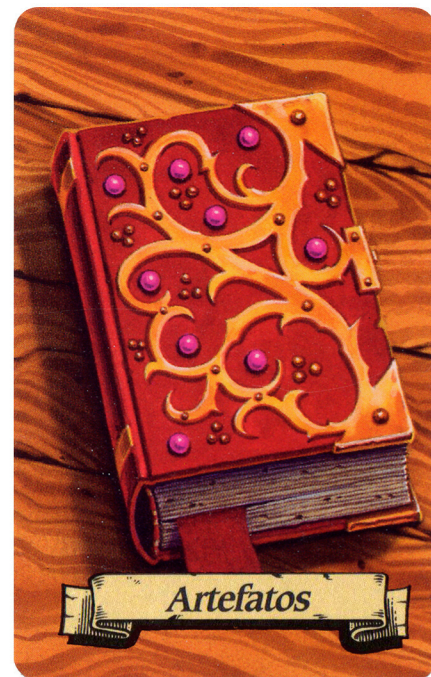
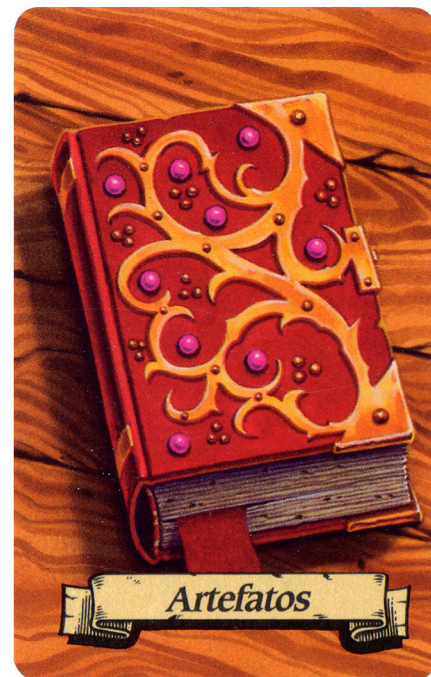
Pergaminho Mágico



Restauração Física

Esta magia pode ser lançada num Herói, inclusive em você mesmo. Seu poder mágico irá restaurar imediatamente até 4 Pontos Físicos perdidos, mas não dá a um Herói mais Pontos Físicos do que lhe é permitido, restaurando apenas os pontos perdidos. Pode ser usada por qualquer Herói. O Pergaminho Mágico se desfaz em pó depois de usado.

©1992 Milton Bradley





Created by: [drathe](#)

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.