

Ambos el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

Si el hechicero se anota dos o más calaveras, podrá utilizar la pieza de combate del defensor mientras dure su turno.

Ambos el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

Si el hechicero se anota dos o más calaveras, podrá utilizar la pieza de combate del defensor mientras dure su turno.

Ambos el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

Si el hechicero se anota dos o más calaveras, podrá utilizar la pieza de combate del defensor mientras dure su turno.

Ambos el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

Si el hechicero se anota dos o más calaveras, podrá utilizar la pieza de combate del defensor mientras dure su turno.

Ambos el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

Si el hechicero se anota dos o más calaveras, podrá utilizar la pieza de combate del defensor mientras dure su turno.

Ambos, el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

El jugador que obtiene el mayor número de calaveras, causa daños en los Puntos Mente del otro, equivalentes al número de calaveras que tiene en exceso respecto a su oponente.

Ambos, el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

El jugador que obtiene el mayor número de calaveras, causa daños en los Puntos Mente del otro, equivalentes al número de calaveras que tiene en exceso respecto a su oponente.

Ambos, el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

El jugador que obtiene el mayor número de calaveras, causa daños en los Puntos Mente del otro, equivalentes al número de calaveras que tiene en exceso respecto a su oponente.

Ambos, el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

El jugador que obtiene el mayor número de calaveras, causa daños en los Puntos Mente del otro, equivalentes al número de calaveras que tiene en exceso respecto a su oponente.

Ambos, el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

El jugador que obtiene el mayor número de calaveras, causa daños en los Puntos Mente del otro, equivalentes al número de calaveras que tiene en exceso respecto a su oponente.

Ambos, el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

El Defensor quedará paralizado durante un turno por cada calavera anotada por el Hechicero de Caos.

Ambos, el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

El Defensor quedará paralizado durante un turno por cada calavera anotada por el Hechicero de Caos.

Ambos, el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

El Defensor quedará paralizado durante un turno por cada calavera anotada por el Hechicero de Caos.

Ambos, el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

El Defensor quedará paralizado durante un turno por cada calavera anotada por el Hechicero de Caos.

Ambos, el Hechicero de Caos y el defensor tiran un número de dados igual a sus puntos Mente.

El Defensor quedará paralizado durante un turno por cada calavera anotada por el Hechicero de Caos.



Converted into PDF format by [Drathe](#)

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.