

## Coraggio



Questo Incantesimo può essere lanciato su qualunque Personaggio.

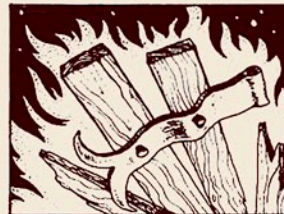
Questi potrà tirare due dadi da combattimento in più ogni volta che attaccherà fin quando l'Incantesimo sarà rotto. L'Incantesimo si rompe quando non vi sono più mostri visibili a quel Personaggio. La carta relativa va scartata dopo l'uso.

## Fiamma d'Ira



Questo Incantesimo può essere lanciato su di un Mostro o un Personaggio, ovunque si trovi nel tabellone. La fiamma scoperà il vostro nemico e gli infliggerà un danno di 1 punto-corpo, a meno che l'avversario non riesca a far uscire uno scudo col dado da combattimento. La carta va scartata dopo l'uso.

## Palla di Fuoco



Questo Incantesimo può essere lanciato su di un Mostro o un Personaggio. Infliggerà un danno di 2 punti-corpo. La vittima potrà tirare due dadi; per ogni scudo che esce il danno si riduce di 1 punto. La carta va scartata dopo l'uso.





Scanned by: Giovanni

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.