

## Arbalète



L'arbalète vous permet de lancer trois dés de combat lors d'une attaque. Elle ne peut être utilisée contre un adversaire qui se trouve sur une case contiguë à la vôtre.

Prix : 350 pièces d'or.

Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

ARME

## Armure



L'armure vous permet de lancer quatre dés de combat pour vous défendre. TOUTEFOIS, lorsque vous la portez, vous ne pouvez lancer qu'un seul dé pour vous déplacer.

Prix : 850 pièces d'or.

Ne peut être utilisée par l'Enchanteur

ARMURE

## Bouclier



Le bouclier vous donne un dé de combat supplémentaire pour vous défendre.

Prix : 100 pièces d'or.

Ne peut être utilisé par l'Enchanteur.

ARMURE

## Cape de Protection



La cape vous permet de lancer un dé de combat supplémentaire pour vous défendre.

Prix : 350 pièces d'or.

Ne peut être utilisée que par l'Enchanteur.

ARMURE

## Casque



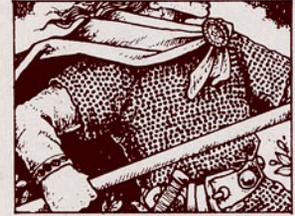
Le casque vous donne un dé de combat supplémentaire pour vous défendre.

Prix : 120 pièces d'or.

Ne peut être utilisé par l'Enchanteur.

ARMURE

## Cotte de mailles



La cotte de mailles vous permet de lancer trois dés de combat pour vous défendre.

Prix : 450 pièces d'or.

Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

ARMURE

## Dague



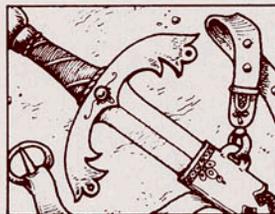
La dague vous permet de lancer deux dés de combat lors d'une attaque. Elle peut servir pour attaquer en diagonale.

Prix : 150 pièces d'or.

Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

ARME

## Glaive



Le glaive vous permet de lancer trois dés de combat lors d'une attaque.

Prix : 250 pièces d'or.

Ne peut être utilisé par l'Enchanteur.

ARME

## Gourdin



Le gourdin vous permet de lancer deux dés de combat lors d'une attaque. Il peut également servir pour attaquer en diagonale.

Prix : 100 pièces d'or.

ARME

### Hachette



La hachette vous permet de lancer deux dés de combat lors d'une attaque. Vous pouvez également la lancer mais, dans ce cas, vous la perdez. (Vous ne pouvez l'utiliser contre un adversaire qui se trouve sur une case contiguë à la vôtre).

Prix : 150 pièces d'or.  
Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

ARME

### Hache d'armes



La hache d'armes vous permet de lancer quatre dés de combat lors d'une attaque. Vous ne pouvez utiliser le bouclier en même temps que la hache d'armes.

Prix : 400 pièces d'or.  
Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

ARME

### Lance



La lance vous permet d'utiliser deux dés de combat lors d'une attaque. Elle peut servir pour attaquer en diagonale. Vous pouvez également la lancer mais, dans ce cas, vous la perdez. (Vous ne pouvez pas la lancer contre un adversaire qui se trouve sur une case contiguë à la vôtre).

Prix : 150 pièces d'or.  
Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

ARME

### Remontant



Le remontant vous permet de lancer un dé de combat supplémentaire pour vous défendre.

Prix: 200 pièces d'or.

Ne peut être utilisée **que** par l'Enchanteur.

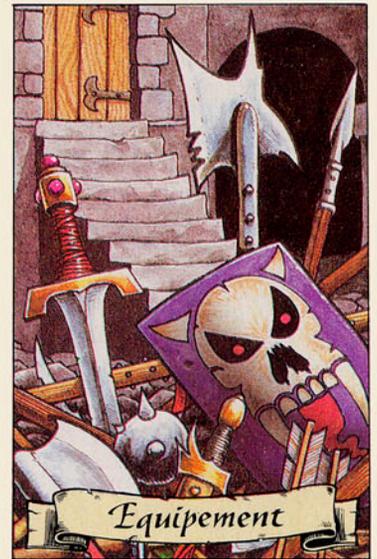
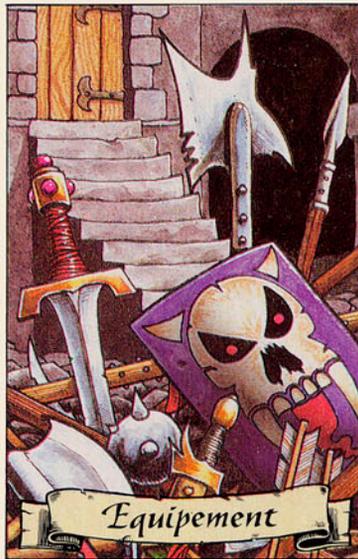
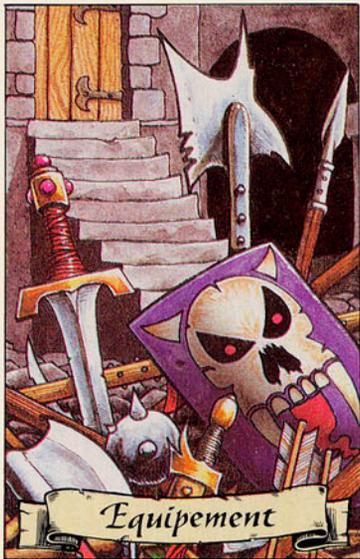
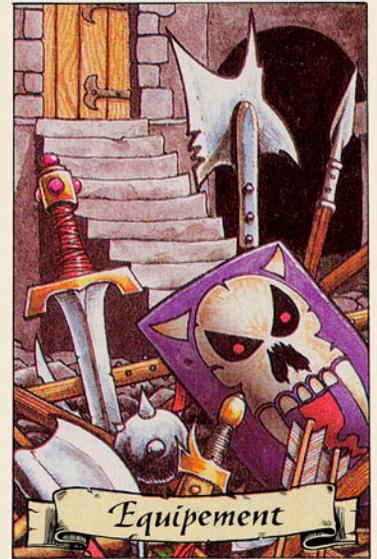
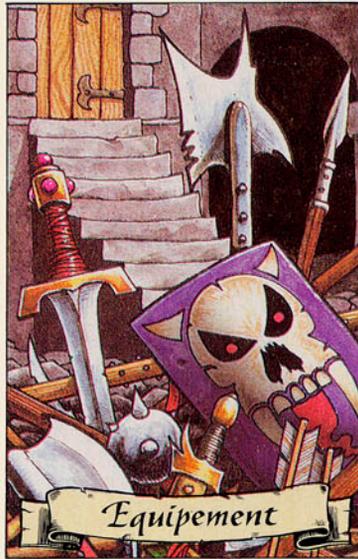
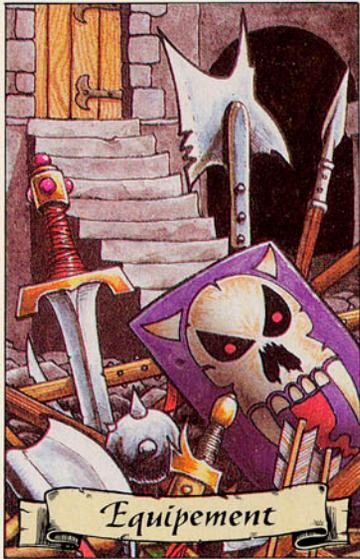
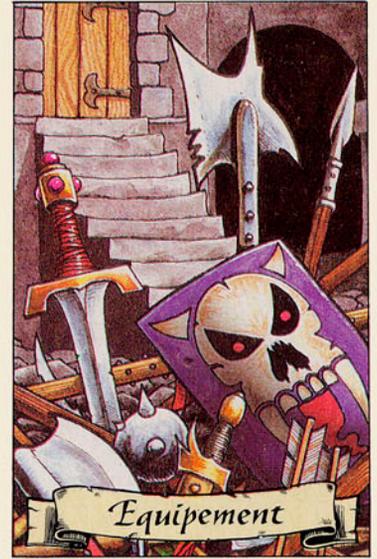
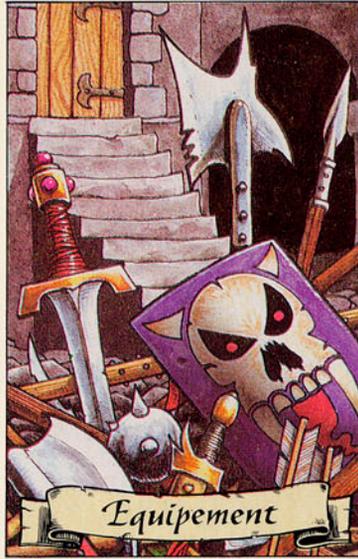
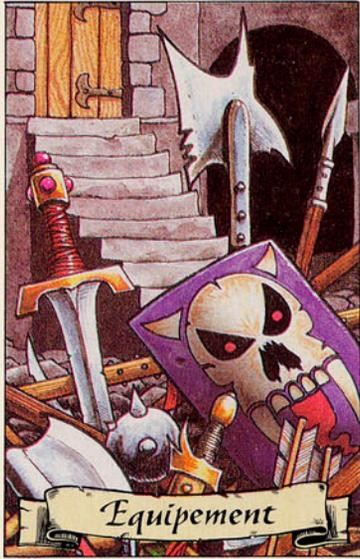
ARMURE

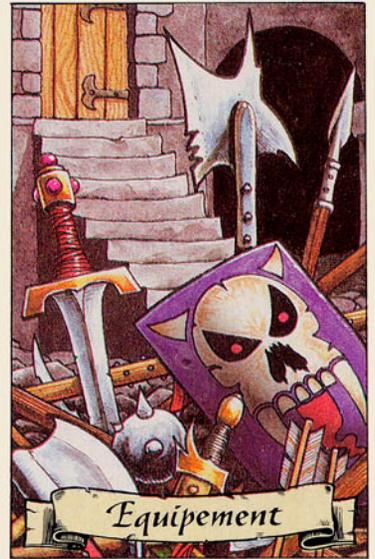
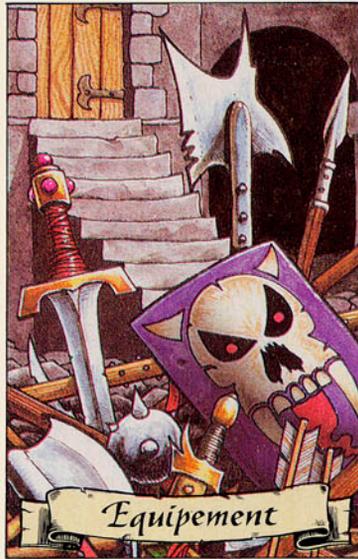
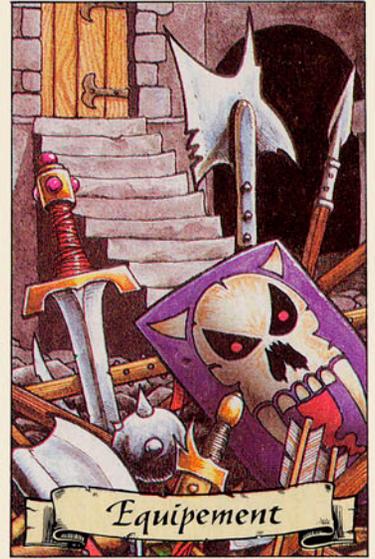
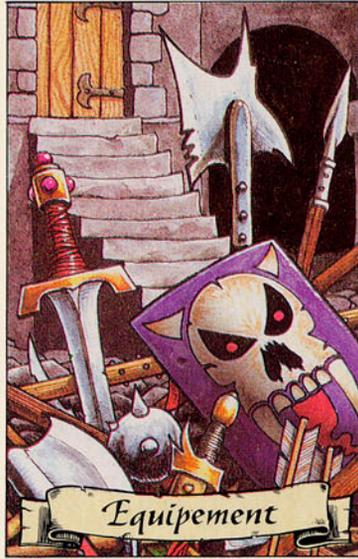
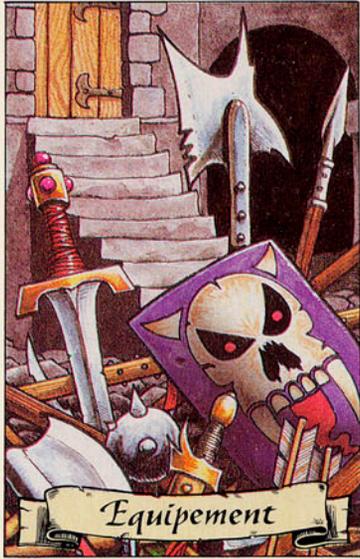
### Trousse à outils



La trousse à outils vous permet de retirer tout piège rencontré. Lancez un dé de combat; s'il indique un crâne, le piège se déclenche et vous perdez un point de "Corps". Une fois le dé lancé, le piège est retiré.

Prix : 250 pièces d'or.







Converted into PDF format by [Drathe](#)

Scanned 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.