

Eau de guérison



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur auquel il restituera jusqu'à quatre points de "Corps" perdus. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté (et ne peut plus servir durant la partie en cours).

Sommeil

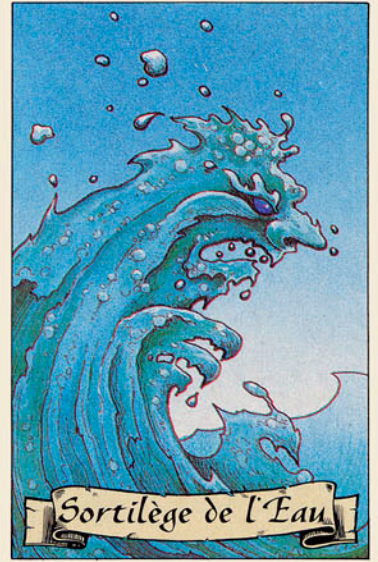
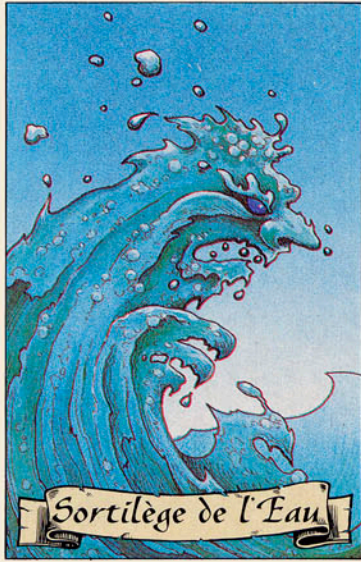
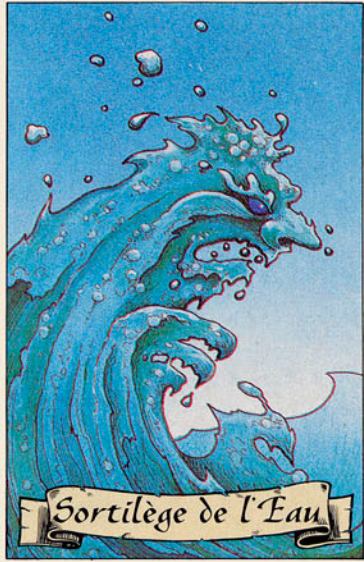


Ce sortilège plongera dans le sommeil un joueur ou un monstre. Ils pourront essayer de se défendre en lançant un dé par point d'"Esprit" inscrit sur leur carte. S'ils réussissent à obtenir un bouclier, l'effet du sortilège sera annulé. Sinon, une fois endormis, ils ne pourront pas se déplacer ni se défendre s'ils sont attaqués. Pour sortir de ce sommeil, ils devront lancer un "six" lorsque ce sera leur tour ou s'ils sont attaqués.

Voile de brume



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur, lequel pourra, lors de son prochain déplacement, traverser sans être vu des cases occupées par d'autres joueurs ou monstres. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté (et ne peut plus servir durant la partie en cours).





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.