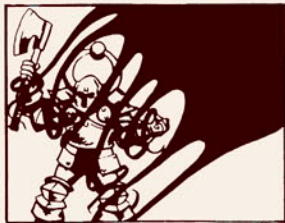


Les chaînes de l'obscurité



Vous pouvez lancer ces éclairs magiques sur une cible quelconque se trouvant dans votre champ de vision. Cela fait, vous pouvez alors attaquer votre cible avec deux dés et elle devra se défendre en utilisant autant de dés qu'elle a de Points "esprit". Cette carte ne peut servir qu'une seule fois.

Les flèches de la nuit



Vous pouvez lancer ces éclairs magiques sur une cible quelconque se trouvant dans votre champ de vision. Cela fait, vous pouvez alors attaquer votre cible avec deux dés et elle devra se défendre en utilisant autant de dés qu'elle a de Points "Esprit". Cette carte ne peut servir qu'une seule fois.

'Voile de ténèbres



Vous pouvez en appeler aux ténèbres et placer un "'Voile de ténèbres'" sur le plateau de jeu. Toute figurine prise dans ces ténèbres ne peut ni attaquer, ni être attaquée, ni jeter de sorts tant qu'elle n'en est pas sortie. Ce carré ne peut pas être déplacé et son effet dure jusqu'à la fin de la quête. Placez cette carte à côté du plateau de jeu pour vous y référer en cas de besoin.





Converted into PDF format by [Drathe](#)

Scanned by [HeroQuestFrance](#)

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.