












<p style="text-align: center;"><b>Rien !</b></p>  <p>En dépit d'une fouille méticuleuse, vous ne trouvez rien.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Bijoux !</b></p>  <p>Vous trouvez un petit coffre de bois, d'apparence ordinaire et plutôt vieux, mais à l'intérieur, sur une doublure de velours, reposent des bijoux valant 50 po. Inscrivez cette somme sur votre fiche. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Bijoux !</b></p>  <p>Vous trouvez un petit coffre de bois, d'apparence ordinaire et plutôt vieux, mais à l'intérieur, sur une doublure de velours, reposent des bijoux valant 50 po. Inscrivez cette somme sur votre fiche. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Gemme !</b></p>  <p>Nichée au fond d'une vieille botte, vous découvrez 1 gemme valant 35 po. Inscrivez cette somme sur votre fiche. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Gemme !</b></p>  <p>Nichée au fond d'une vieille botte, vous découvrez 1 gemme valant 35 po. Inscrivez cette somme sur votre fiche. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Or !</b></p>  <p>Dans un fouillis de vieux chiffons, manteaux de fourrure élimés et couvertures tachées, vous découvrez 15 po. Inscrivez cette somme sur votre fiche. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Or !</b></p>  <p>Dans un fouillis de vieux chiffons, manteaux de fourrure élimés et couvertures tachées, vous découvrez 15 po. Inscrivez cette somme sur votre fiche. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Or !</b></p>  <p>Vous avez repéré une pierre descellée derrière laquelle se trouve dissimulée une petite bourse en cuir enveloppée d'un vieux chiffon. Celle-ci contient 25 po. Inscrivez cette somme sur votre fiche. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Or !</b></p>  <p>Vous avez repéré une pierre descellée derrière laquelle se trouve dissimulée une petite bourse en cuir enveloppée d'un vieux chiffon. Celle-ci contient 25 po. Inscrivez cette somme sur votre fiche. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.</p>

### Monstre Errant



Pendant vos recherches, un monstre (ou plus) fait irruption et vous attaque ! Zargon place le Monstre Errant (précisé dans le Livre des Quêtes) sur 1 case contiguë à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement ! Re-mélangez cette carte dans le paquet.

### Monstre Errant



Pendant vos recherches, un monstre (ou plus) fait irruption et vous attaque ! Zargon place le Monstre Errant (précisé dans le Livre des Quêtes) sur 1 case contiguë à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement ! Re-mélangez cette carte dans le paquet.

### Monstre Errant



Pendant vos recherches, un monstre (ou plus) fait irruption et vous attaque ! Zargon place le Monstre Errant (précisé dans le Livre des Quêtes) sur 1 case contiguë à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement ! Re-mélangez cette carte dans le paquet.

### Monstre Errant



Pendant vos recherches, un monstre (ou plus) fait irruption et vous attaque ! Zargon place le Monstre Errant (précisé dans le Livre des Quêtes) sur 1 case contiguë à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement ! Re-mélangez cette carte dans le paquet.

### Monstre Errant



Pendant vos recherches, un monstre (ou plus) fait irruption et vous attaque ! Zargon place le Monstre Errant (précisé dans le Livre des Quêtes) sur 1 case contiguë à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement ! Re-mélangez cette carte dans le paquet.

### Monstre Errant



Pendant vos recherches, un monstre (ou plus) fait irruption et vous attaque ! Zargon place le Monstre Errant (précisé dans le Livre des Quêtes) sur 1 case contiguë à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement ! Re-mélangez cette carte dans le paquet.

### Poison !



Vous découvrez un flacon rempli d'une substance brun-rouille. Mais quand vous la goûtez, elle s'avère être du poison ! Lancez 1 dé de combat: si vous obtenez 1 Crâne vous perdez 1 Point de Corps, sinon vous êtes sauf. Cette carte ne peut servir qu'une seule fois.

### Poison !



Vous découvrez un flacon rempli d'une substance brune. Votre gorge se serre quand vous la goûtez, et vous réalisez trop tard que c'est du poison ! Lancez 1 dé de combat: si vous obtenez 1 Crâne vous perdez 1 Point d'Esprit, sinon vous êtes sauf. Re-mélangez cette carte dans le paquet.

### Poison !



Vous découvrez un flacon rempli d'une substance brune. Votre gorge se serre quand vous la goûtez, et vous réalisez trop tard que c'est du poison ! Lancez 1 dé de combat: si vous obtenez 1 Crâne vous perdez 1 Point d'Esprit, sinon vous êtes sauf. Re-mélangez cette carte dans le paquet.

### Piège Magique



Alors que vous fouillez une salle, vous actionnez un piège déclenchant 1 Explosion de Feu.

Placez 1 jeton "Explosion de Feu" au centre de la salle et reportez-vous à la Grille de Référence Magique pour vérifier les effets du piège. Défaussez après usage.

### Piège Magique



Alors que vous fouillez une salle, vous actionnez un piège déclenchant 1 Explosion de Feu.

Placez 1 jeton "Explosion de Feu" au centre de la salle et reportez-vous à la Grille de Référence Magique pour vérifier les effets du piège. Défaussez après usage.

### Piège !



Au cours de vos recherches, vous déclenchez accidentellement un piège.

Une flèche jaillit du mur et vous atteint.

Vous perdez 1 Point de Corps et votre tour prend fin. Re-mélangez cette carte dans le paquet.

### Piège !



Au cours de vos recherches, vous déclenchez accidentellement un piège.

Une flèche jaillit du mur et vous atteint.

Vous perdez 1 Point de Corps et votre tour prend fin. Re-mélangez cette carte dans le paquet.

### Piège !



Soudain, une dalle cède sous vos pieds: vous tombez dans une fosse.

Vous perdez 1 Point de Corps et votre tour prend fin. Vous pourrez en sortir et vous déplacer normalement à votre prochain tour (la fosse se refermera). Re-mélangez cette carte dans le paquet.

### Piège !



Soudain, une dalle cède sous vos pieds: vous tombez dans une fosse.

Vous perdez 1 Point de Corps et votre tour prend fin. Vous pourrez en sortir et vous déplacer normalement à votre prochain tour (la fosse se refermera). Re-mélangez cette carte dans le paquet.

### Potion de Guérison



Vous trouvez un petit flacon au liquide bleuté dans de vieux chiffons.

Vous pouvez boire cette potion de guérison à tout moment, récupérant ainsi 1d6 Points de Corps.

Vous ne pouvez, toutefois, excéder vos Points de Corps initiaux. Utilisable 1 seule fois.

### Potion de Guérison



Vous trouvez un petit flacon au liquide bleuté dans de vieux chiffons.

Vous pouvez boire cette potion de guérison à tout moment, récupérant ainsi 1d6 Points de Corps.

Vous ne pouvez, toutefois, excéder vos Points de Corps initiaux. Utilisable 1 seule fois.

### Potion de Guérison



Vous trouvez un petit flacon au liquide bleuté dans de vieux chiffons.

Vous pouvez boire cette potion de guérison à tout moment, récupérant ainsi 1d6 Points de Corps.

Vous ne pouvez, toutefois, excéder vos Points de Corps initiaux. Utilisable 1 seule fois.

### Cape Elfique de Passage



Cette cape permet à l'Elfe de traverser les murs sans mal.

Attention!

Il y a des cases grisées sur chaque Plan de Quête qui indiquent une roche solide. Si l'Elfe termine son Déplacement dans l'une de ces cases, il est piégé à jamais. Cette cape fonctionne seulement 3 fois. Défaussez la carte après le troisième usage.

### Fabuleux Trésor !



La chance est avec vous. Un petit coffre que vous trouvez dissimulé sous une vieille fourrure contient 100 po. Inscrivez cette somme sur votre fiche. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.

### Fabuleux Trésor !



Sous une dalle descellée, vous découvrez un petit coffre. Il contient 300 po ! Inscrivez cette somme sur votre fiche. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.

### Breuvage Héroïque (Potion)



Vous êtes surpris de trouver un sac de cuir accroché au mur. Si vous buvez son contenu avant d'attaquer, vous pourrez Attaquer 2 fois au lieu d'une, le temps d'1 tour seulement. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.

### Potion d'Alchimie



Dans un coin de la salle, vous trébuchez sur un vieux pot contenant une pâte grisâtre. Si vous étalez cette pâte sur 1 pièce d'Equipement, elle se transforme en OR pour une valeur de 100 po. La Carte Equipement correspondante est alors perdue. Défaussez après usage.

### Potion d'Aptitude Magique



Vous découvrez une fiole de liquide argenté sous une dalle descellée. Si vous êtes l'Elfe ou l'Enchanteur, vous pouvez boire ce liquide au début de votre tour et jeter ainsi 2 Sorts au lieu d'1 dans ce tour. Défaussez après usage.

### Potion de Chaleur



Cette cruche miniature est chaude au toucher. Boire la potion juste après avoir subi les dommages d'un Sort "Tempête de Glace" ou "Refroidissement", ou de "Celliers de Glace" ou de "Rivières Glaciales", restitue 2 Points de Corps perdus. La boire à tout autre moment restitue 1 seul Point de Corps. Cette potion ne peut servir qu'1 fois.

### Potion de Chaleur



Cette cruche miniature est chaude au toucher. Boire la potion juste après avoir subi les dommages d'un Sort "Tempête de Glace" ou "Refroidissement", ou de "Celliers de Glace" ou de "Rivières Glaciales", restitue 2 Points de Corps perdus. La boire à tout autre moment restitue 1 seul Point de Corps. Cette potion ne peut servir qu'1 fois.

### Potion de Charme



Derrière une vieille tuile, vous découvrez une bouteille dorée remplie d'un liquide de même couleur. Buvez cette potion entre les Quêtes au moment d'engager des Hommes d'Armes ; vous pourrez ainsi en engager jusqu'à 3 avec une réduction de 25 po pour chacun. Défaussez après usage.

### Potion de Défense



Parmi une collection de vieux flacons, vous découvrez une petite fiole contenant un liquide clair. Vous pouvez boire cette potion à tout moment, obtenant 2 dés de combat SUPPLEMENTAIRES à votre prochaine Défense. Utilisable 1 seule fois. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.

### Potion de Force



Vous trouvez une petite flasque pourpre. Vous pouvez boire ce liquide à l'odeur étrange à tout moment, obtenant 2 dés de combat SUPPLEMENTAIRES à votre prochaine Attaque. Utilisable 1 seule fois. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.

### Potion de Marche dans les Airs



Cette potion permet à 1 Héros de marcher sur un coussin d'air pendant 1 tour. Il ne déclenche pas les pièges durant ce tour. Le Héros peut marcher au-dessus des oubliettes du moment qu'il puisse atteindre une case libre de l'autre côté. Elle ne peut servir qu'une fois. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.

### Potion de Résistance Magique



**POTION DE RESISTANCE AUX DOMMAGES**  
La potion contenue dans cette petite bouteille bleue annule les effets de tout sort causant des dommages. Buvez-là quand le sort est lancé sur vous et vous pourrez ignorer ses effets. Fonctionne seulement pour le Héros qui boit la potion. Cette potion ne peut servir qu'1 fois.

### Potion de Résistance Magique



**POTION DE RESISTANCE AU FEU**  
Vous découvrez une bouteille en verre rouge dans une fosse peu profonde. Si vous buvez cette potion, vous sortirez totalement indemne du prochain feu magique qui vous atteindra, qu'il provienne d'1 Sort ou d'1 Piège "Explosion de Feu". Défaussez après avoir résisté à une Attaque au feu.

### Potion de Résistance Magique



**POTION DE RESISTANCE AUX SORTS**  
Vous découvrez une petite bouteille derrière un bouclier rouillé. Vous pouvez en boire le contenu dès qu'un sort vous est jeté et vous n'en sentirez pas les effets. Défaussez après usage.

### Potion de Vitesse



Vous repérez un flacon poussiéreux sur une étagère. En le nettoyant, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une potion de vitesse. Elle peut être bue à tout moment et vous permettra de lancer 2 fois plus de dés que normal lors de votre prochain Déplacement. Défaussez après usage.

### Eau Bénite (Potion)



Vous trouvez une fiole d'eau bénite qui a été rangée, puis oubliée dans un coin de la salle. Cette eau bénite peut être utilisée au lieu de lancer 1 Attaque. Elle détruira 1 Mort-Vivant (Squelette, Zombi ou Momie). Défaussez après usage.

### Fléau des Loups (Potion)



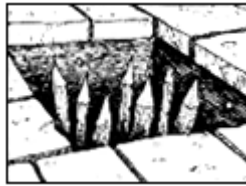
Elle peut être bue par tout Héros souffrant de la Malédiction du Loup-Garou. Cette potion guérit le Héros de la lycanthropie. Elle ne peut servir qu'1 fois. Ne remettez pas cette carte dans le paquet.

**Potion de  
Résistance Magique**



**POTION DE  
RESISTANCE AUX DOMMAGES**  
La potion contenue dans cette petite  
bouteille bleue annule les effets de  
tout sort causant des dommages.  
Buvez-là quand le sort est lancé  
sur vous et vous pourrez  
ignorer ses effets.  
Fonctionne seulement pour  
le Héros qui boit la potion.  
Cette potion ne peut servir qu'1 fois.

**Piège !**



Soudain, une dalle  
cède sous vos pieds:  
vous tombez dans une fosse.  
Vous perdez 1 Point de  
Corps et votre tour prend fin.  
Vous pourrez en sortir et  
vous déplacer normalement à  
votre prochain tour  
(la fosse se refermera).  
Re-mélangez cette carte  
dans le paquet.

**Or !**



**Or !**



Au cours de vos recherches,  
vous trouvez de petites quantités  
d'or dissimulées en divers endroits.  
Mais vous vous y perdez  
dans vos comptes.  
**Passez votre prochain tour.**  
Lancez 1d6 et multipliez le score  
par 10 pour connaître le nombre  
de pièces d'or trouvées.  
Inscrivez cette somme  
sur votre fiche.  
Ne remettez pas cette carte  
dans le paquet.

**Or !**



Un maigre butin de  
10 po est découvert  
dans la poche d'un vieux  
pourpoint malodorant.  
Inscrivez cette somme  
sur votre fiche.  
Ne remettez pas cette  
carte dans le paquet.

**Or !**



La fouille de vieux vêtements  
vous permet  
de découvrir 20 po.  
Inscrivez cette somme  
sur votre fiche.  
Ne remettez pas cette  
carte dans le paquet.

**Or !**



Cette boîte contenant  
25 po a été abandonnée  
par un inconscient  
qui n'a même pas songé  
à la dissimuler.  
Inscrivez cette somme  
sur votre fiche.  
Ne remettez pas cette  
carte dans le paquet.

**Or !**



Dans un fouillis de vieux  
chiffons, manteaux de  
fourrure élimés et  
couvertures tachées,  
vous découvrez 25 po.  
Inscrivez cette somme  
sur votre fiche.  
Ne remettez pas cette  
carte dans le paquet.

**Or !**



Vous avez repéré une pierre  
descellée derrière laquelle se  
trouve dissimulée une petite  
bourse en cuir enveloppée  
d'un vieux chiffon.  
Celle-ci contient 50 po.  
Inscrivez cette somme  
sur votre fiche.  
Ne remettez pas cette carte  
dans le paquet.

**Potion de Guérison**



Vous découvrez un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaissez tout de suite le contenu : il s'agit d'une potion de guérison. Celle-ci peut être bue à tout moment. Elle vous restituera 4 Points de Corps perdus (sans excéder vos Points initiaux). Défaussez après usage.

**Potion de Guérison**



Vous découvrez un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaissez tout de suite le contenu : il s'agit d'une potion de guérison. Celle-ci peut être bue à tout moment. Elle vous restituera 4 Points de Corps perdus (sans excéder vos Points initiaux). Défaussez après usage.

