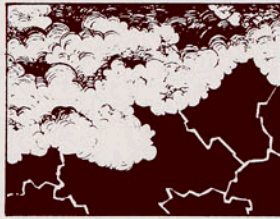


Djinn



Ce sortilège fait apparaître un Djinn qui accomplira l'une des actions suivantes : ouvrir n'importe quelle porte du jeu (le mobilier de la salle en question devra alors être mis en place), OU attaquer n'importe qui sur le plateau de jeu. Il n'attaquera qu'une fois avec cinq dés de combat. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté (et ne peut plus servir durant la partie en cours).

Tempête



Une petite tempête se lève et enveloppe un monstre ou un joueur de votre choix, lequel doit alors passer son prochain tour. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté (et ne peut plus servir durant la partie en cours).

Vent vif



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur, lequel pourra, lors de son prochain déplacement, lancer deux fois plus de dés que normal. 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.