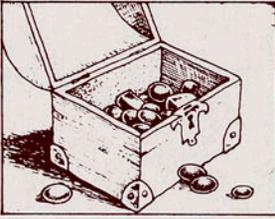


Bijoux!



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 d'une valeur de 50 pièces d'or.

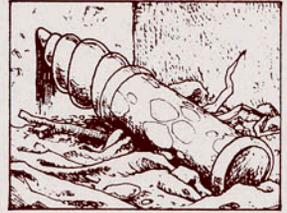
Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu'à la fin de la quête.

Brevage héroïque



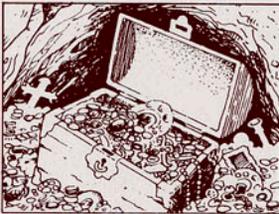
Un sac de cuir accroché au mur contient une potion. Il s'agit d'un breuvage héroïque. Celui-ci peut être pris juste avant de livrer combat. Le joueur qui absorbe cette potion pourra, le temps d'un tour seulement, attaquer deux fois au lieu d'une. Une fois utilisée, mettez cette carte de côté jusqu'à la fin de la quête.

Eau bénite



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 une attaque. Elle tuera toute créature apparentée aux Morts Vivants : Squelette, Zombi ou Momie. Une fois utilisée, mettez cette carte de côté jusqu'à la fin de la quête.

Fabuleux trésor!



La chance est avec vous. Un petit coffre que vous trouvez dissimulé sous une vieille fourrure contient 100 pièces d'or. Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu'à la fin de la quête.

Monstre errant



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque. Le joueur sorcier doit placer le monstre errant (du type indiqué dans le Livre des Quêtes pour cette aventure) sur l'une des cases contiguës à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement. Remplacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor". Mélangez le paquet.

Monstre errant



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque. Le joueur sorcier doit placer le monstre errant (du type indiqué dans le Livre des Quêtes pour cette aventure) sur l'une des cases contiguës à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement. Remplacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor". Mélangez le paquet.

Monstre errant



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque. Le joueur sorcier doit placer le monstre errant (du type indiqué dans le Livre des Quêtes pour cette aventure) sur l'une des cases contiguës à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement. Remplacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor". Mélangez le paquet.

Monstre errant



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque. Le joueur sorcier doit placer le monstre errant (du type indiqué dans le Livre des Quêtes pour cette aventure) sur l'une des cases contiguës à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement. Remplacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor". Mélangez le paquet.

Monstre errant



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque. Le joueur sorcier doit placer le monstre errant (du type indiqué dans le Livre des Quêtes pour cette aventure) sur l'une des cases contiguës à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement. Remplacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor". Mélangez 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 pièces d'or. Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

Or!



Dans un fouillis de vieux chiffons, manteaux de fourrure élimés et couvertures tachées, vous découvrez 25 pièces d'or. Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

Or!



Cette boîte contenant 25 pièces d'or a été abandonnée par un inconscient qui n'a même pas songé à la dissimuler. Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

Or!



La fouille de vieux vêtements vous permet de découvrir 20 pièces d'or. Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

Or!



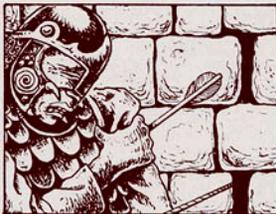
Un maigre butin de 10 pièces d'or est découvert dans la poche d'un vieux pourpoint malodorant. Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

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. Lancez donc un dé et multipliez le nombre obtenu par dix, ainsi saurez-vous combien de pièces d'or vous avez trouvées. Passez votre prochain tour. Inscrivez la somme découverte au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

Piège!



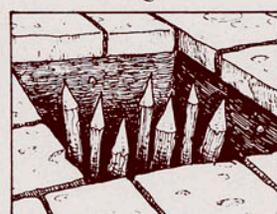
Au cours de vos recherches, vous déclenchez accidentellement un piège. Une flèche jaillit du mur et vous atteint. Vous perdez un point de "Corps". Replacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor". Mélangez le paquet.

Piège!



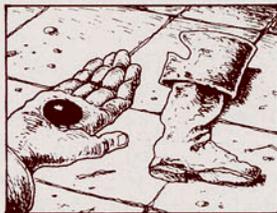
La pression d'un fil contre votre jambe vous avertit du danger et vous faites volte-face... Mais il est trop tard ! Le carreau d'une arbalète vous coûte un point de "Corps". Replacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor". Mélangez le paquet.

Piège!



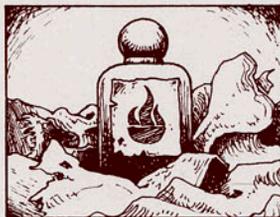
Une dalle cède sous votre pied et vous vous rendez compte trop tard qu'il s'agit d'un piège. Vous tombez dans une fosse et perdez un point de "Corps". Il vous sera toutefois possible d'en sortir et de repartir normalement à votre prochain tour. Une fois que vous êtes sorti, la fosse se referme. Vous replacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor". Mélangez le paquet.

Pierre précieuse!



Nichée au fond d'une vieille botte, vous découvrez une pierre précieuse d'une valeur de 50 pièces d'or. Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

Potion de guérison



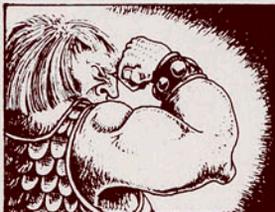
Vous découvrez un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaissez tout de suite le contenu : il s'agit d'une potion de guérison. Celle-ci peut être bue à tout moment. Elle vous restituera quatre points de "Corps" perdus. Une fois utilisée, mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

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 quatre points de "Corps" perdus. Une fois utilisée, mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

Potion de force



Vous trouvez un petit flacon rempli de liquide pourpre. Il s'agit d'une potion de force. Vous pouvez la boire à tout moment. Elle vous permettra de lancer deux dés de combat en plus pour attaquer la prochaine fois que l'occasion se présentera. Une fois utilisée, mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

Potion de résistance



Parmi toute une collection de vieux flacons et pots en terre, vous découvrez une petite fiole claire contenant une potion de résistance. Celle-ci peut être prise à tout moment. Vous pourrez alors lancer deux dés de combat en plus pour vous défendre la prochaine fois que l'occasion se présentera. Une fois utilisée, mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

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. Celle-ci peut être bue à tout moment. Elle vous permettra de lancer deux fois plus de dés que normal lors de votre prochain déplacement. Une fois utilisée, mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

Rien



En dépit d'une fouille méticuleuse, vous ne trouvez rien.







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.