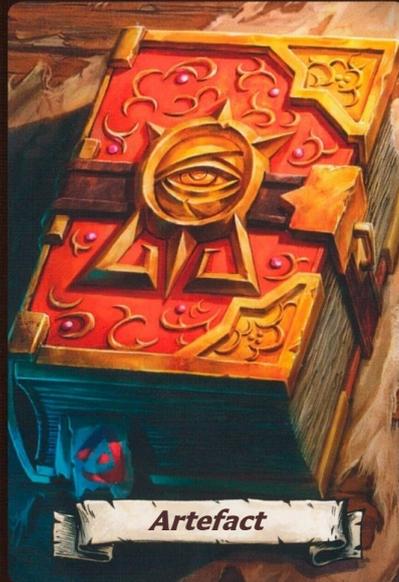


Couronne des Ombres



Cette couronne vous donne un dé de défense supplémentaire et vous permet de voir dans l'obscurité, qu'elle soit magique ou non.



Artefact

Lance de Dragon



Une longue lance magique de fabrication naine.

Lorsque vous l'utilisez, lancez 4 dés d'attaque ou 5 si vous attaquez un dragon.

Cette arme peut attaquer en diagonale.

Ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur.



Artefact

Anneau de retour



Une fois par quête, vous pouvez ramener votre Héros et tous les compagnons qui lui sont visibles, à l'entrée du donjon.



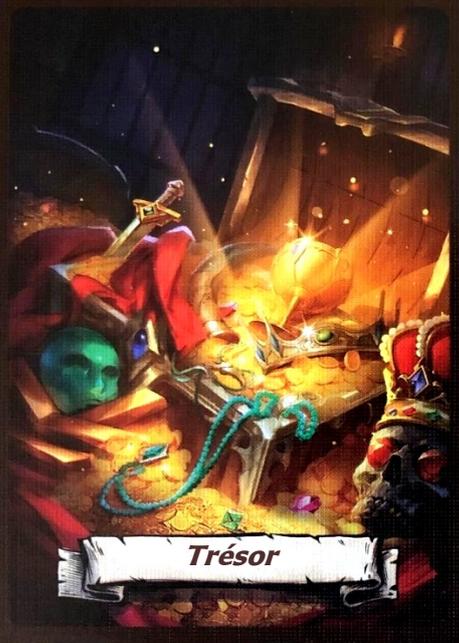
Trésor

Poignard de lancer magique



Cette dague inflige un dé 6 des points de dégâts corporels lorsqu'elle est lancée sur un monstre qu'un héros peut voir. Lancez le dé, le résultat indique le nombre de points corporels perdus par le monstre.

Il ne peut pas se défendre.
La dague est perdue, une fois lancée.



Eau bénite

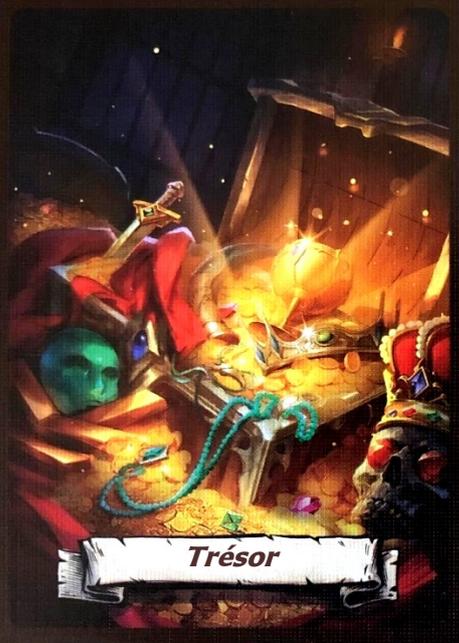


Vous pouvez utiliser l'eau bénite au lieu d'attaquer.

La fiole, lorsqu'elle est lancée, sur une créature morte-vivante, l'élimine (Squelette, Momie ou Zombi).

La carte est ensuite défaussée après avoir utilisé

400 pièces d'or

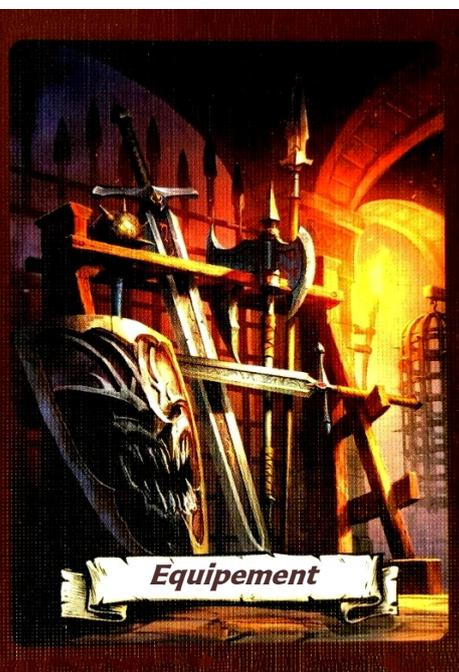


Arbalète



Cette Arbalète vous donne 3 dés de Combat pour une attaque à distance. Vous ne pouvez pas utiliser cette arme contre un ennemi adjacent à votre figurine.

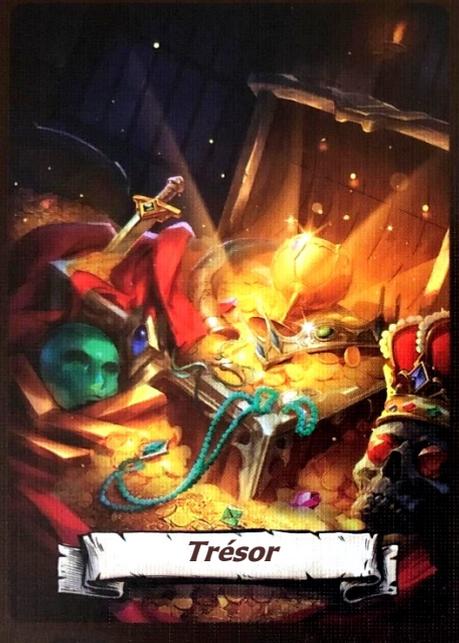
Cette arme, utilisable à deux mains, a des carreaux illimités.



Potion de vitesse



Debout sur une étagère, vous voyez une bouteille poussiéreuse. En l'essayant, vous réalisez qu'il s'agit d'une potion de vitesse. Vous pouvez boire la potion, à tout moment. Elle vous permettra de lancer deux fois plus de dés que d'habitude la prochaine fois que vous vous déplacerez.



Trésor

Potion de vitesse

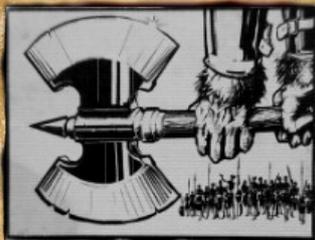


Debout sur une étagère, vous voyez une bouteille poussiéreuse. En l'essayant, vous réalisez qu'il s'agit d'une potion de vitesse. Vous pouvez boire la potion, à tout moment. Elle vous permettra de lancer deux fois plus de dés que d'habitude la prochaine fois que vous vous déplacerez.



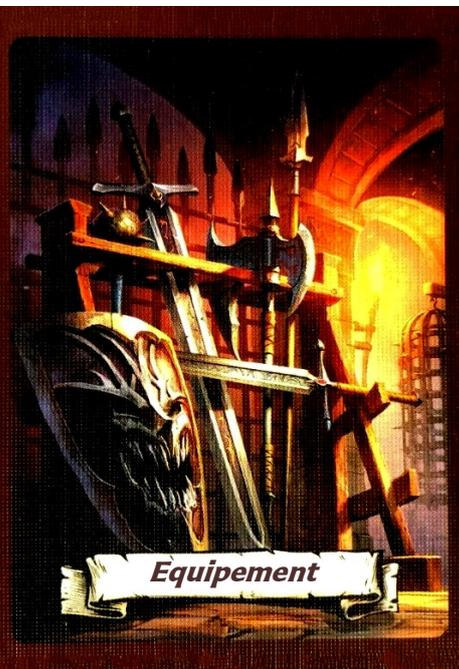
Trésor

Hache de combat



Arme - Cette hache lourde à double tranchant vous donne la force d'attaque de 4 dés de combat. Vous ne pouvez pas utiliser de bouclier lorsque vous utilisez cette arme. Ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur.

450 pièces d'or

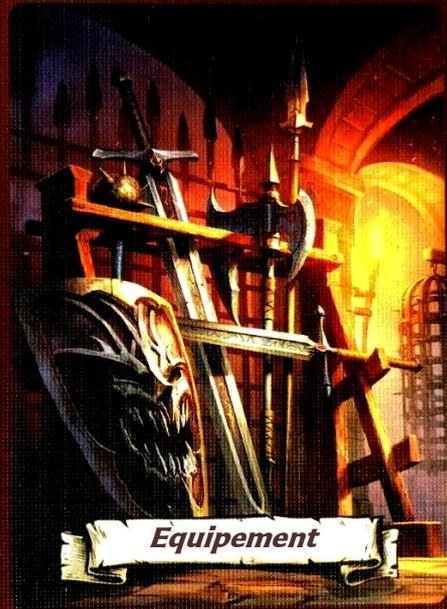


Equipement

Parchemin de sort



Éclair - Ce sort peut être lancé dans une direction horizontale, verticale ou diagonale.
L'Éclair se déplacera en ligne droite jusqu'à ce qu'il heurte un mur ou une porte fermée. Il inflige la perte d'un point de corps à tous les héros ou monstres qui se trouvent sur son chemin.

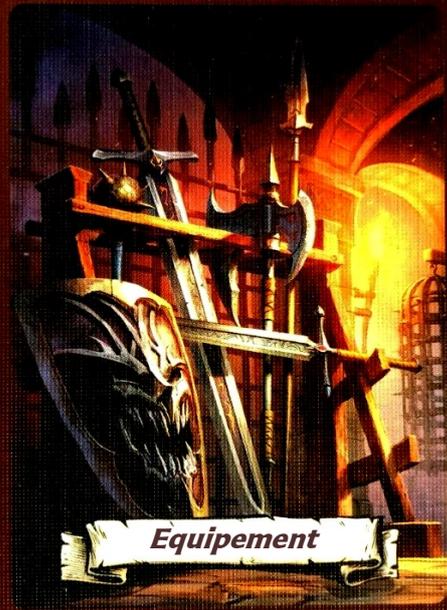


Équipement

Parchemin de sort



Tempête - Ce sort crée un petit tourbillon qui enveloppe le monstre de votre choix. Ce monstre passe alors son tour. Le parchemin se désintègre après avoir été utilisé.



Équipement

Venim



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
9	6	6	5	4

Venim connaît 5 sorts du Chaos :
Terreur : Sommeil, Contrôle, Peur,
Nuage du Chaos, Souffle acide



Monstre Elite

Potion de guérison



Ce liquide peut être consommé à tout moment pour restaurer 4 points corporels et 1 point d'Esprit perdus pour n'importe quel Héros.

Cette potion est jetée après utilisation.

(Cette potion ne peut pas être achetée, ni vendue à l'alchimiste.)



Anneau du Feu du Courroux



Cet anneau, lorsqu'il est utilisé, lance un sort qui s'abat violemment sur une cible visible qui subit la perte d'une point de corps.

La cible peut se défendre en lançant un dé de combat et en obtenant un bouclier qui lui est propre.



L'Elfe Vander



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
2	2	2	6	4

Déplacement.....2 dés rouges
 Arme.....Aucune
 Armure.....Aucune.



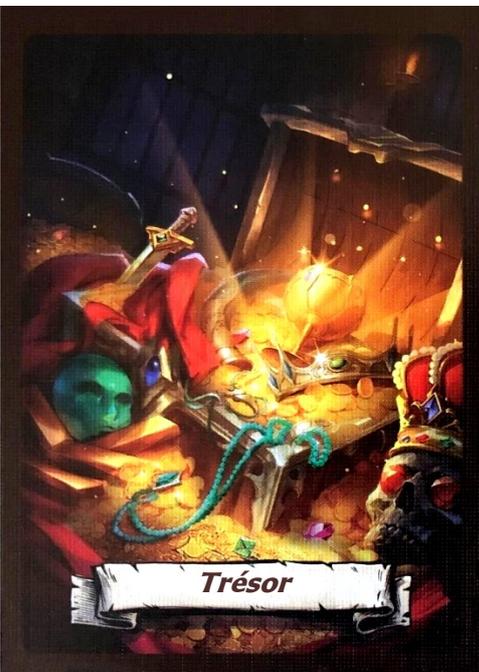
Potion de guérison



Ce liquide peut être consommé à tout moment pour restaurer jusqu'à 4 points corporels perdus pour n'importe quel Héros.

Cette potion est jetée après utilisation.

(Cette potion ne peut pas être achetée, ni vendue à l'alchimiste.)



Potion de guérison



Ce liquide peut être consommé à tout moment pour restaurer jusqu'à 4 points corporels perdus pour n'importe quel Héros.

Cette potion est jetée après utilisation.

(Cette potion ne peut pas être achetée, ni vendue à l'alchimiste.)



Souris télépathe



Un Héros peut lâcher la souris devant n'importe quelle porte fermée de n'importe quelle quête pour recevoir un message télépathique sur la position des monstres et des meubles se trouvant derrière la porte (s'il y en a). Lorsque la souris est utilisée une fois de cette manière, elle s'en va en courant.



Kedrick Gilbane



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
7	5	5	4	4

Kedrick Gilbane connaît 6 sorts du Chaos : nuage du Chaos, Terreur, tempête de feu et contrôle.

2024 <https://heroquest-revival.com>



Monstre Elite

Buubhealxea



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
8	3	3	3	2

La Sorcière connaît 3 sorts du Chaos : Contrôle, Peur, Fuite.

2024 <https://heroquest-revival.com>



Monstre Elite

Momie naine



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
5	4	5	4	0

Mort-vivant.

2024 <https://heroquest-revival.com>



Monstre Elite

Roi Archaloneus



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
6	4	4	4	3

Mort-vivant. Maîtrise 3 sorts du Chaos : Contrôle, Rouille, Sommeil.



Monstre Elite

Minotaure Squelette



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
6	3	3	2	0

Mort-vivant.



Monstre Elite

Guenaude des Marais



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
4	2	3	2	3

La Guenaude des marais dispose des sorts du Chaos suivants : Eclair foudroyant, Contrôle, Sommeil, Tornade, Rouille et Téléportation.

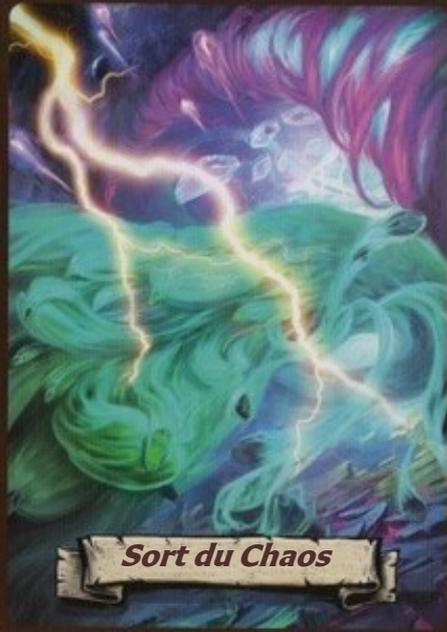


Monstre Elite

Souffle acide



Un jet d'acide bouillant inflige 3 points de dégâts corporels à tous les héros et monstres présents dans la même pièce que le lanceur de sorts. Le lanceur de sorts n'est pas affecté. Toutes les victimes lancent immédiatement 2 dés rouges. Pour chaque 5 ou 6 obtenu, les dégâts sont réduits de 1 point. Ne s'utilise pas dans les couloirs.

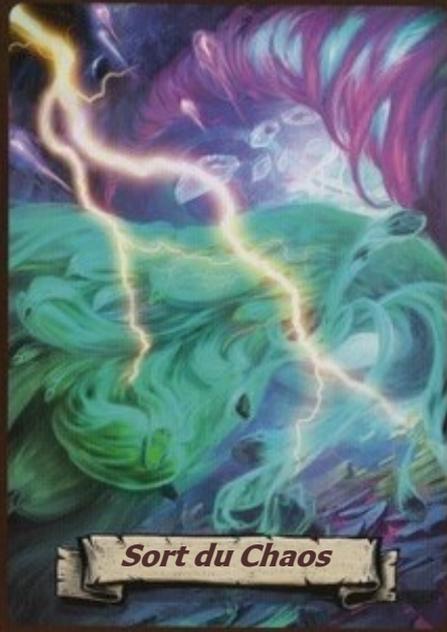


Sort du Chaos

Souffle nocif



Ce sort peut être lancé sur n'importe quel héros se trouvant dans la même pièce que le lanceur de sorts qu'il peut voir. Lancez 6 dés de combat. Pour chaque crâne obtenu, la cible perd 1 point d'esprit. La victime ne peut pas se défendre contre l'attaque.



Sort du Chaos