

Provoquer la chance



« Votre chemin vous mènera-t-il à la fortune ou à la mort ? Vous pouvez examiner les 3 prochaines cartes Trésors et replacez les sur la pile de carte. Le sortilège est ensuite mis de côté pour le reste de la partie. Si vous tirez une de ces 3 cartes en faisant une recherche, les pièges ne vous affecteront pas et les monstres errants ne pourront pas vous attaquer immédiatement.

Echapper à sa destinée



« Ce sort permet d'avoir une vision d'un futur combat difficile. Au moins, vous saurez comment éviter le premier coup. Vous pourrez ignorer la prochaine attaque à laquelle vous devez subir des dommages. Le sortilège est ensuite mis de côté pour le reste de la partie.

Révélation d'esprit



« Ce sort peut être lancé sur n'importe quel monstre visible.

« Vous serez capable de détecter les motivations des personnages et de révéler toutes tromperies qu'ils essaieraient de préparer, à moins qu'ils soient en mesure d'obtenir, au moins un bouclier noir sur un jet de dés de combat, correspondant à leurs points d'esprit.





Translated by: [ludooo77](#)

Created by: [Ethica](#)

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.