

HEROQUEST

CONTRE LA HORDE DES OGRES



MB JEUX 1989 MILTON BRADLEY FRANCE
HASBRO MB SA

MIS AU POINT AVEC LE CONCOURS DE GAMES WORKSHOP
LIVRE REVU ET CORRIGE PAR L'EQUIPE D'HEROQUEST FACTORY 2012

"Morcar, assis sur son trône de jade pur, était perdu dans ses pensées. Son visage ne laissait paraître aucune émotion. Il convoitait sans cesse les terres de l'Empereur qu'il avait réussi à piéger à Karak Varn."

"Ce jour là, il fut si proche de la victoire, mais ces plans ont échoué à la dernière minute à cause des Champions de l'Empereur venus le secourir. Maudits soient-ils ! Le même sort avait été réservé à son puissant allié, le Seigneur Sorcier, vaincu dans sa propre forteresse, son Armée de Morts, réduite en poussières."

"Morcar devait trouver un autre moyen d'affaiblir les troupes de l'Empereur avant que celui-ci, à la tête de son armée, ne passe à l'attaque. Soudain, son visage blafard s'illumina d'un rictus sadique. Il avait eu une idée des plus sombres..."

"Un mois plus tard, Morcar se tenait dans la grande salle de son antre, examinant minutieusement chaque rouage de son plan. Jusqu'à présent, il n'avait pas jugé bon d'utiliser le potentiel de l'ancienne race des Ogres car leur nature sauvage et incontrôlable les rendait dangereux et peu fiables en tant qu'alliés."

"Cependant, en faisant appel à ses pouvoirs magiques, Morcar avait envoyé l'un de ses sorciers du Chaos, Festral, dans la forteresse souterraine du terrible clan d'Ogres Dirgrusht."

"Puisant son pouvoir d'une source du Chaos au sein de la forteresse souterraine des Ogres, Festral avait pris le contrôle du clan Dirgrusht et commençait à lancer de nombreuses attaques sur les villages au bord des terres de l'Empereur."

"C'était seulement le début. D'autres clans d'Ogres et des tribus d'Orcs se joignaient à leurs rangs constituant une nouvelle armée plus menaçante de jour en jour, une armée plus puissante que tout ce que vous avez pu affronter jusque là..."



PRECISIONS SUR LES REGLES

Contre la Horde des Ogres confronte les vaillants héros à une menace beaucoup plus dangereuse que tout ce qu'ils ont pu rencontrer jusqu'ici : le clan des Ogres Dirgrusht.

Historique des Ogres

Les Ogres voient le monde et leurs ennemis comme une longue série de repas. Les duels d'Ogres, combats très violents, sont surtout des prétextes pour s'emparer de la nourriture des autres.

Comme adversaires, les Ogres sont brutaux et ne montrent aucune pitié envers leurs ennemis tant que leur appétit n'a pas été rassasié. N'importe qui d'assez brave et courageux se battant contre un Ogre doit être sûr de ses prouesses au combat sinon il ne finira pas seulement mort... mais aussi dans l'estomac de l'Ogre !

Les Ogres ne sont pas foncièrement mauvais, ils sont juste constamment affamés. Il n'est pas rare de les trouver seuls, errants à la recherche de nourriture. Mais parfois, ils se regroupent en clan, soumis à un chef, le Seigneur Ogre, qui est généralement le plus fort et le plus violent de tous.

Il est possible pour l'Empire, comme pour les forces du Chaos, d'engager des Ogres comme mercenaires tant qu'ils ont la garantie d'avoir autant de nourriture qu'ils le désirent. Mais leurs habitudes sont imprévisibles et horriblement dangereuses.

Les Ogres

Les Ogres, de par leur taille, sont des monstres imposants. **Aucune figurine ne peut traverser une case occupée par un Ogre.** Aucune attaque ne peut passer au travers d'une case occupée par un Ogre. De **nouvelles cartes monstres** sont ajoutées avec cette extension représentant les quatre types d'Ogres utilisés dans ces nouvelles aventures. Il existe de nombreuses figurines dans la gamme de **Games Workshop** pouvant être utilisées au cas où vous ne pourriez trouver l'extension originale et ses Ogres.

Les Portes de Pierre



Les portes de pierres sont d'énormes plaques de roche très lourdes. Pour ouvrir une porte de pierre, un héros doit y consacrer une **action entière**. Il lance autant de dés de combat qu'il possède de points de vie. La porte s'ouvre s'il obtient **au moins 2 crânes**.

Les Nouveaux Pièges

Contre la Horde des Ogres introduit deux nouvelles sortes de pièges mortels.

Les Lames Mouvantes

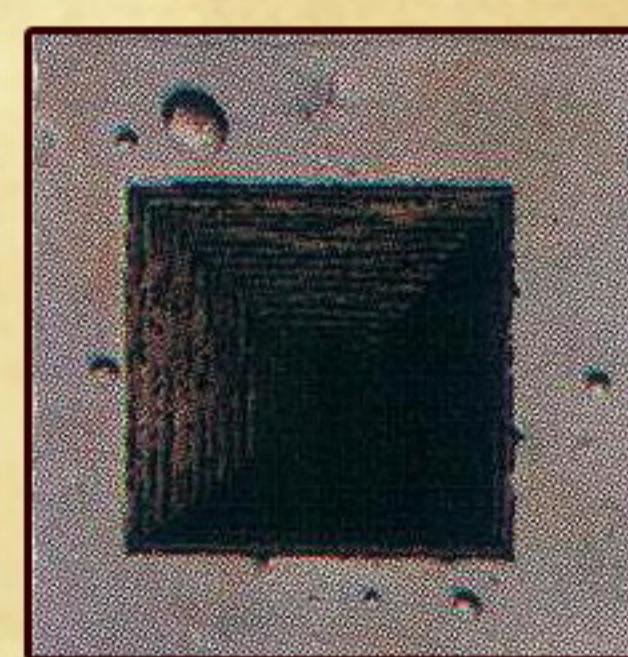
Contre la Horde des Ogres introduit une nouvelle sorte de piège : les **lames mouvantes**. Lorsqu'un héros met le pied sur une case avec le **symbole sombre** représentant ce piège, il lance 3 dés de combat et perd 1 point de vie par crâne obtenu.



La **lame mouvante** poursuit son chemin et attaquera toute autre figurine se trouvant sur son passage représenté par le même symbole en plus clair.

Si le piège est enclenché, il reste en place et continue d'agir jusqu'à la fin de la quête. De par sa petite taille, le Nain n'est pas affecté par ce piège.

Le Piège des Fosses Profondes



Les **fosses profondes** sont des pièges naturels particulièrement dangereux qui peuvent être détectés mais pas désamorçés. Ces pièges fonctionnent exactement comme les **oubliettes** du jeu de base sur le plateau de jeu et représentent un **obstacle**.

Les Ogres peuvent facilement franchir les oubliettes et les fosses profondes sans aucune pénalité mais ils ne peuvent pas occuper une telle case.

Nouvelle Piece Exterieur



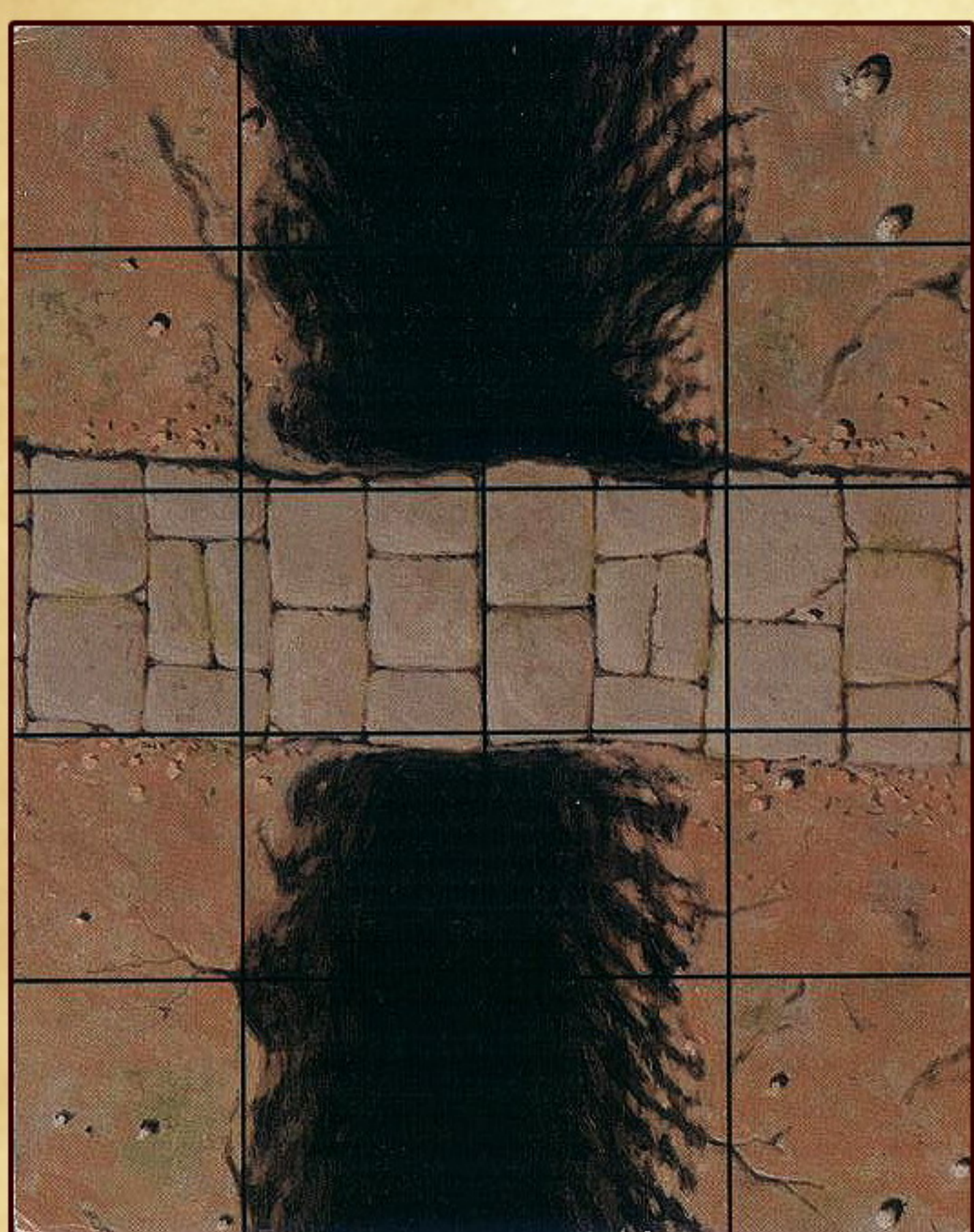
Ce nouvel élément cartonné peut être placé sur le plateau de jeu couvrant le nombre correspondant de cases. Il y a un passage surélevé sur deux de ses bords.

Aucun personnage ou monstre ne peut grimper sur ce passage surélevé sauf si une corde a été lancée et mise en place d'en haut.

Dans ce cas, n'importe qui peut monter ou descendre par cette corde. Les Ogres ne peuvent utiliser les cordes. La Gargouille n'est pas affectée des dénivellations. Elle peut attaquer et se déplacer normalement sur cette section sans aucune pénalité.

Nouvelle Piece Le Puits sans Fond

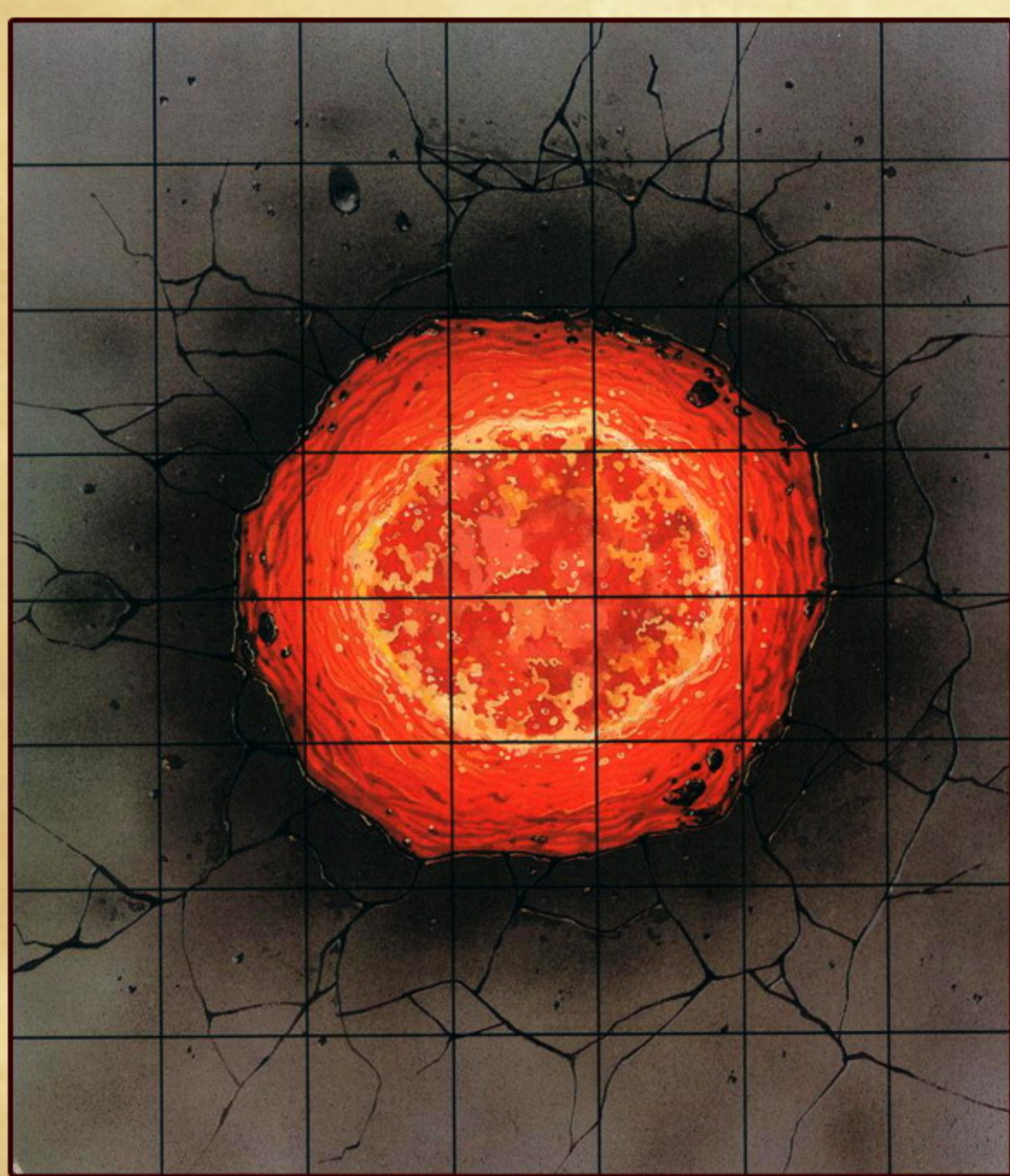
Cette pièce est coupée en deux parties et un **pont de pierre** très étroit permet d'en atteindre l'autre bord. Tout personnage combattant sur les 2 **cases centrales** du pont doit **lancer autant de dés de combat qu'il a actuellement de points de vie** après chacune de ses attaques et de ses défenses.



S'il n'obtient que des crânes, il perd l'équilibre et tombe dans le puits sans fond et le personnage est **mort**. Son équipement est perdu à moins qu'il ne soit secouru à l'aide d'une **corde** dans le même tour par un autre personnage. Celui-ci devra se placer à l'endroit même où le héros est tombé.

Les monstres sont habitués à ce passage étroit et n'ont pas à effectuer ce test.

Nouvelle Piece Le Puits du Chaos



Ce nouvel élément cartonné peut être placé sur le plateau de jeu couvrant le nombre correspondant de cases. Aucune figurine ne peut passer sur l'une des cases centrales représentant le **Puits du Chaos**. Le Puits du Chaos dégage une énergie magique en permanence qui redonne **2 points de vie** par tour à un monstre au choix du joueur sorcier.

Celui-ci doit être présent dans la salle du **Puits du Chaos** pour pouvoir bénéficier de cet effet.

Nouvelles Cartes

En annexe, vous trouverez 4 nouvelles cartes "**Monstres**". Vous pourrez trier facilement ces cartes des autres paquets grâce à un code couleur spécifique à **Contre la Horde des Ogres** (*couleur Orange*).

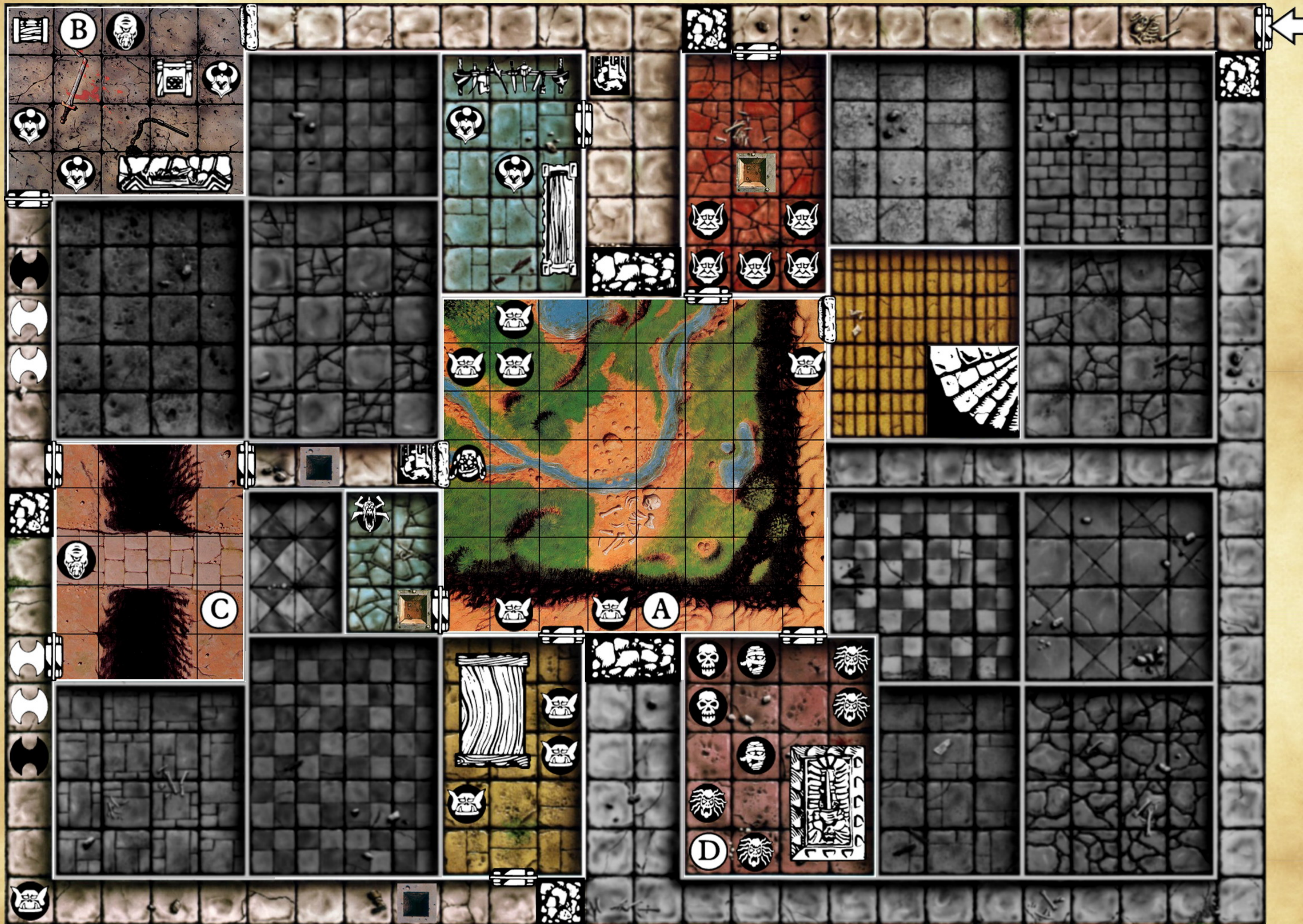
Boutique de l'Alchimiste

La Boutique de l'Alchimiste de **Contre la Horde des Ogres** est plus vaste car elle regroupe celle du **jeu de base** mais aussi celle de **Karak Varn**.

Les Quêtes

Contre la Horde des Ogres se joue comme **Le Retour du Sorcier**, **Karak Varn** et les 3 dernières quêtes du livret de base, c'est-à-dire que les héros enchainent les aventures **sans pouvoir retourner en ville pour faire leurs achats**. Utilisez toutes les règles additionnelles de **Karak Varn** et du **Retour du Sorcier** et ajoutez les nouvelles ci-dessus.





NOTES

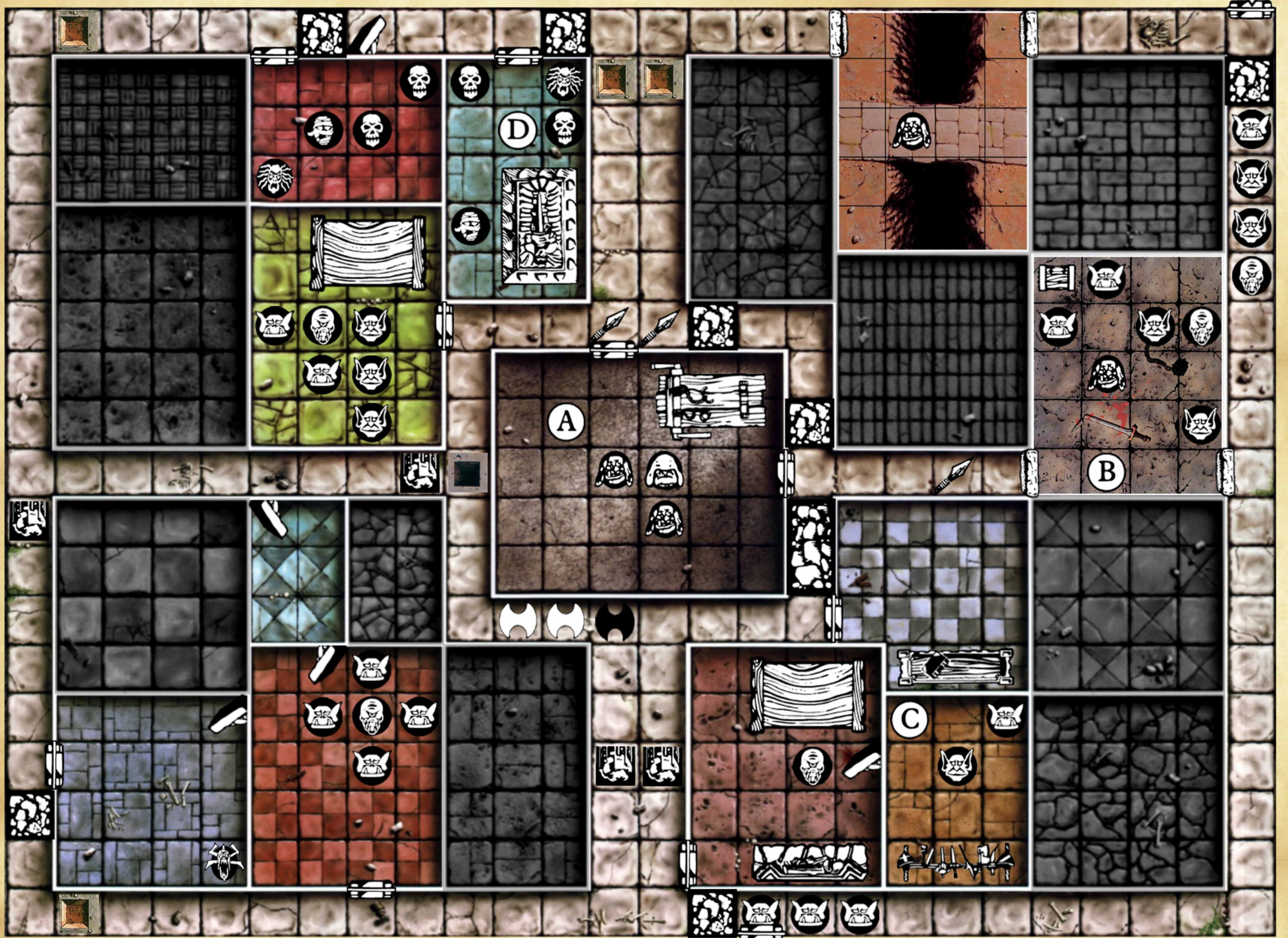
- (A)** Tous les Ogres sur le chemin surélevé sont armés d'arbalètes.
- (B)** Ce coffre à trésor renferme une corde et un breuvage héroïque.
- (C)** Ce Fimir est armé d'une arbalète aux flèches empoisonnées. A la mort de ce Fimir, placez un jeton d'équipement. Un héros effectuant une telle recherche pourra récupérer cette arbalète ainsi que 2D6+3 flèches empoisonnées.
- (D)** La tombe renferme 500 pièces d'or et une épée longue d'acier.



A la Recherche de la Forteresse des Ogres

"Après plusieurs jours de voyage, vous êtes enfin arrivés près de l'entrée des cavernes où résident la Horde des Ogres. L'abond des galeries qui y conduisent semble désert mais ne vous y trompez pas mes amis, l'endroit est sûrement bien gardé! Avancez avec prudence et traversez au plus vite ces galeries. Bonne chance mes amis."





NOTES

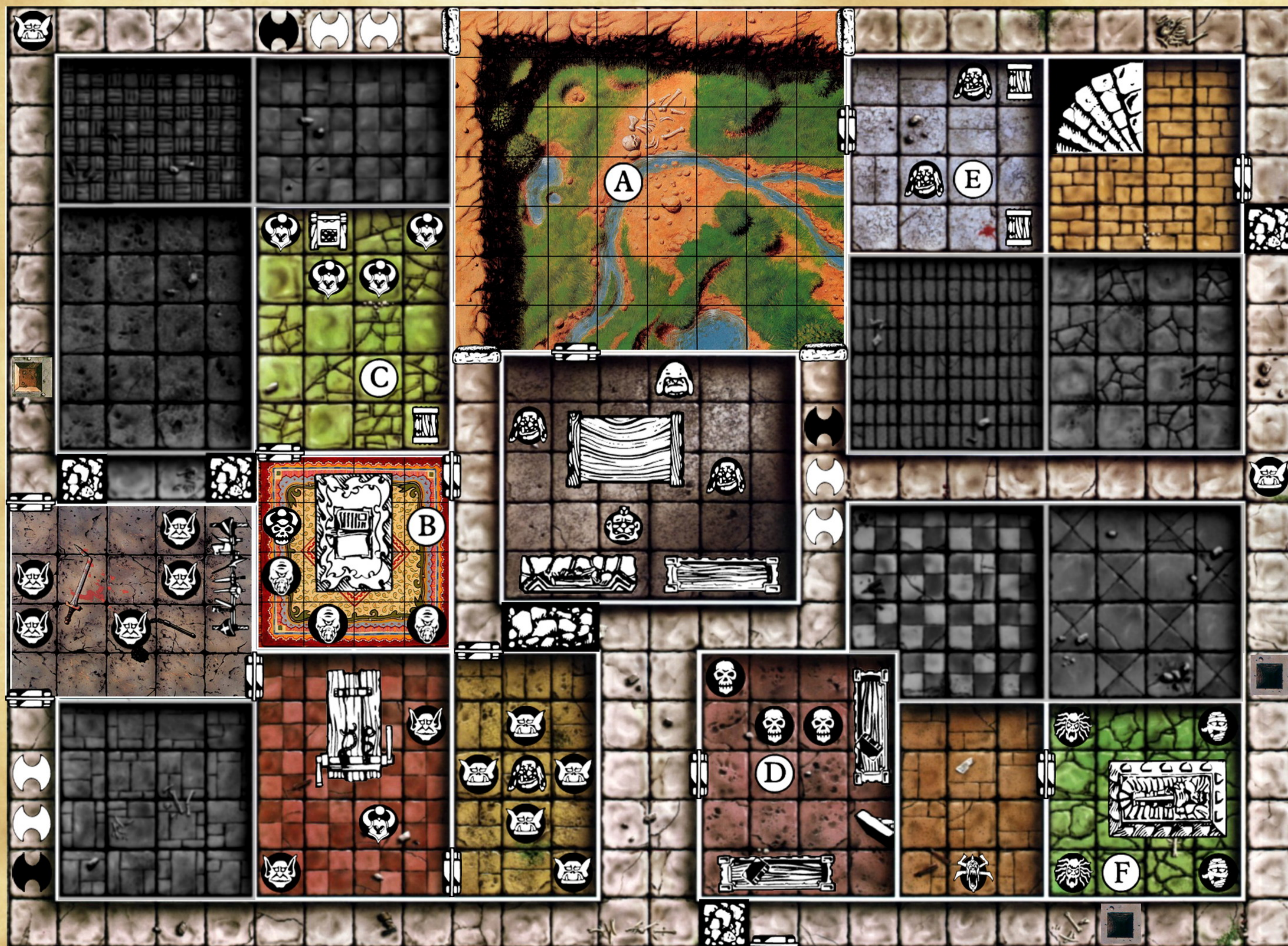
- A** Informez les joueurs qu'ils viennent de trouver l'avant-poste et ses gardiens. A partir de maintenant, vous pouvez faire entrer un **Ogre Guerrier par tour** à la poursuite des héros. Le monstre arrive par la porte que les joueurs ont emprunté.
- B** Le coffre à trésor contient 250 pièces d'or et un flacon d'eau bénite.
- C** Chaque joueur peut chercher un trésor et trouvera un équipement de son choix dans la fiche de l'armurerie.
- D** La tombe renferme une statuette d'une valeur de 1500 pièces d'or et 50 flèches pour un arc ou une arbalète.



L' Avant-Poste

" Vous approchez à présent de l'avant-poste de la Horde des Ogres. Vous devez impérativement en éliminer les gardiens avant d'aller plus loin. Ils devraient se trouver au centre de l'avant poste, tâchez donc de ne pas vous attarder dans ces cavernes au risque d'y périr."





NOTES

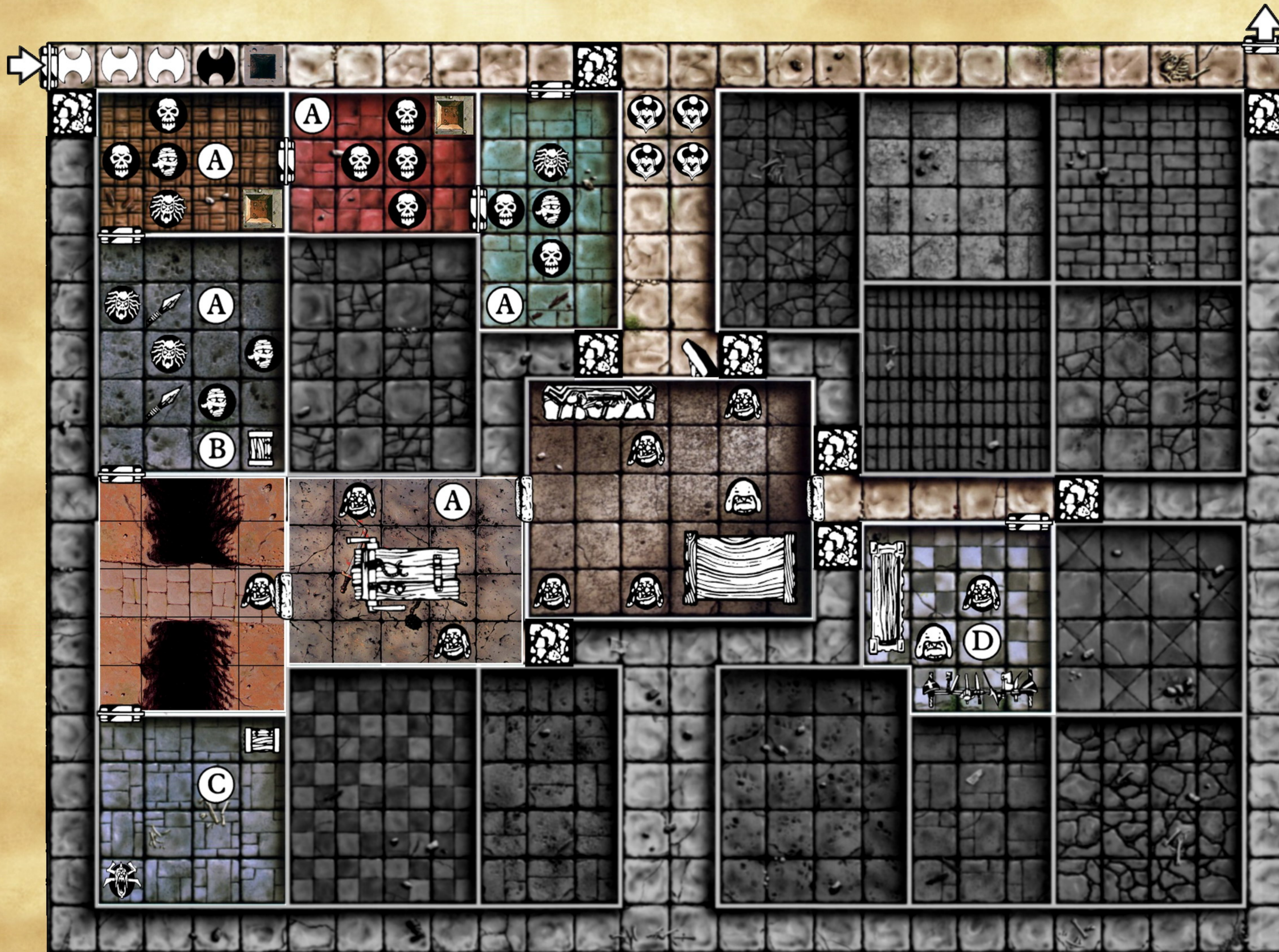
- A** Lorsqu'un héros ouvre une porte de l'aire du bas, ouvrez la seconde porte : l'alarme est sonnée !
- B** Voici Nexrael, un apprenti sorcier du Chaos. Dès votre tour, Nexrael ouvrira la porte nord.
ATTAQUE
DEFENSE
POINTS DE VIE
POINTS D'ESPRIT
DEPLACEMENT 8
 Il possède les 3 nouveaux sorts du Chaos de cette extension. Il peut en lancer un par tour.
- C** Le coffre renferme 250 pièces d'or, un élixir de vie et une potion de force.
- D** Tout joueur cherchant un trésor trouvera un parchemin permettant de lancer 2 fois de suite un même sortilège.
- E** Ceci est la salle des trésors de la Horde des Ogres. Chaque coffre renferme 1000 pièces d'or.
- F** La tombe renferme 2 potions de force, 100 pièces d'or et une hache d'arme.



Les Quartiers des Ogres

" Avant d'atteindre le coeur de la forteresse de la Horde des Ogres, vous devez d'abord en traverser les quartiers de la Garde. Faites bien attention à ce que l'alarme ne soit pas sonnée car Tograk, le terrible chef de la Garde, réside en ces lieux avec son armée."





Le Garde-Manger

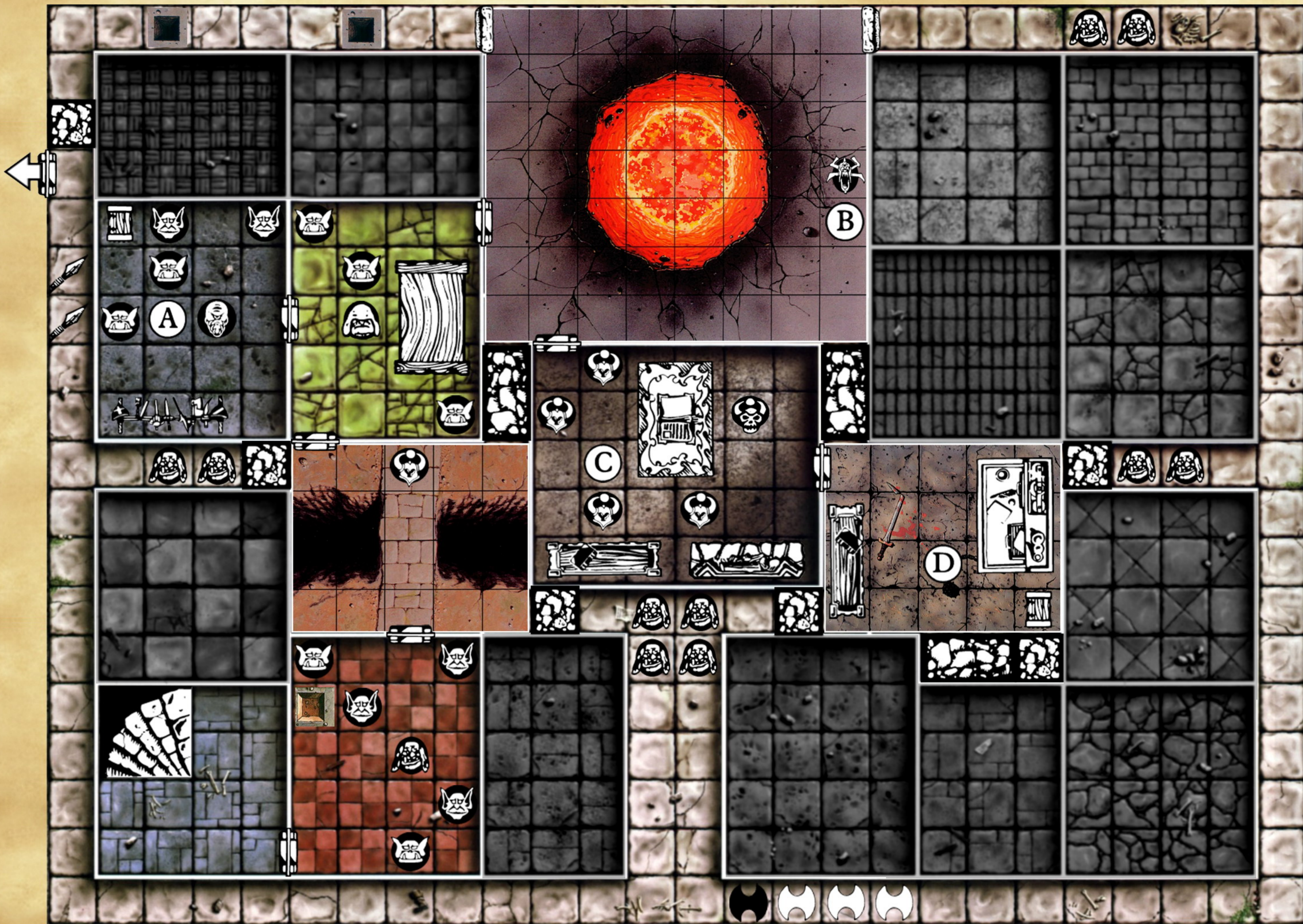
"Vous entrez à présent dans le centre de la forteresse de la Horde des Ogres. Avant d'atteindre vos objectifs, vous devez hélas traverser le garde-manger.

On raconte que même les Ogres et les Gobelins ne s'y aventurent pas. Hâtez-vous donc si vous ne voulez pas vous aussi servir de repas aux Ogres."



NOTES

- A** Lisez ce texte à voix haute aux héros : "*La puanteur des lieux vous retourne l'estomac car des morceaux de cadavres jonchent le sol ou pendent le long des murs.*"
Tant qu'ils sont dans les salles marquées de cette note, les héros sont mal à l'aise et perdent un dé de combat à l'attaque et à la défense.
- B** Ce coffre à trésor contient les restes d'un Gobelins et un sac contenant 50 pièces d'or.
- C** Ce coffre à trésor est piégé. Si un joueur tente de l'ouvrir ou de chercher un mécanisme de piège, la pièce se remplit d'un gaz toxique. Ce gaz fait perdre 1 point de vie par tour à chaque héros présent dans cette pièce.
- D** Voici l'Armurerie Secrète des Ogres. Chaque joueur peut y chercher des équipements et lance 1 dé ordinaire : *sur un résultat pair, il peut choisir 2 équipements ; sur un résultat impair un seul.*



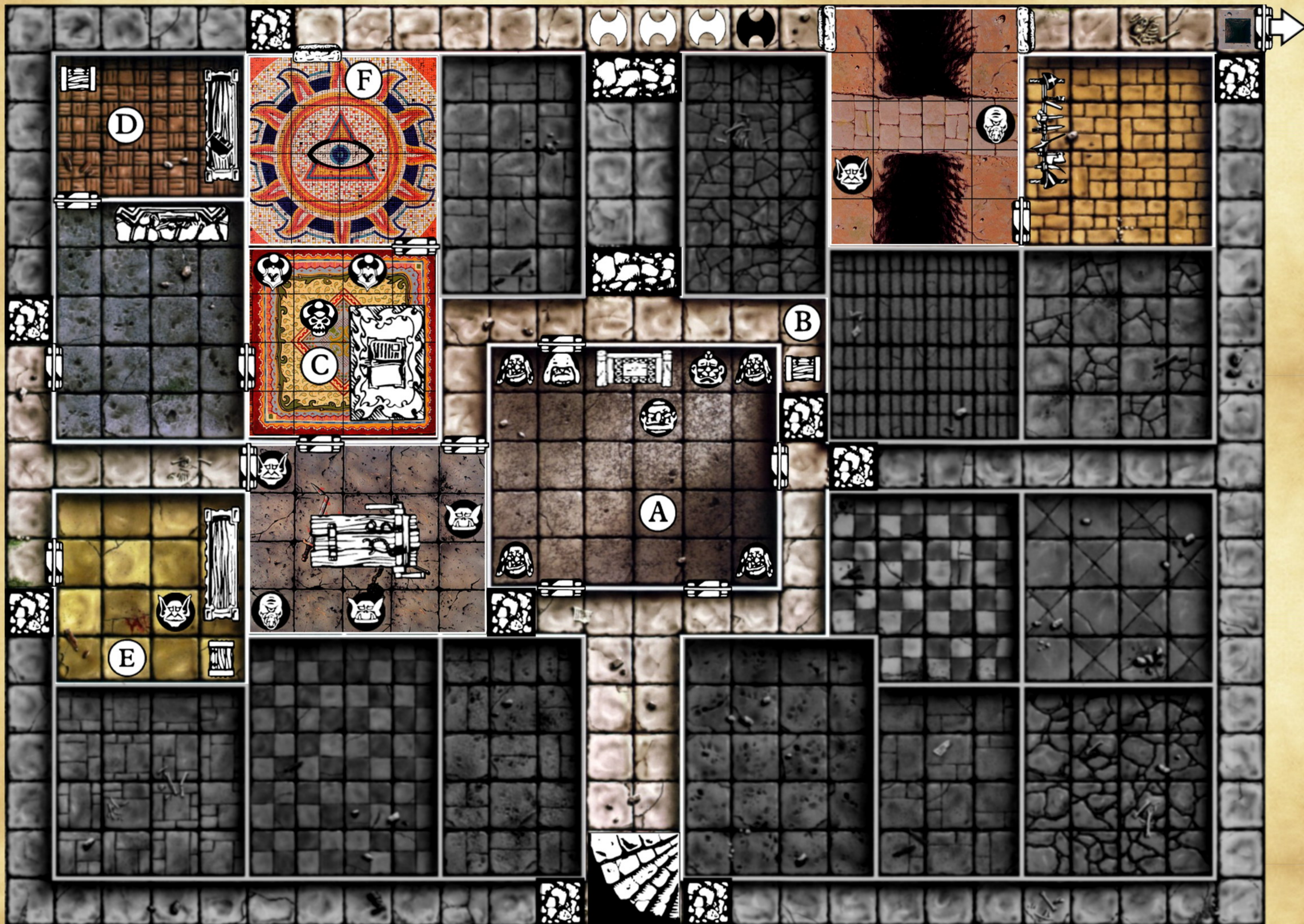
Le Puits du Chaos

"Vous venez d'entrer au plus profond de l'antre de la Horde des Ogres. Vous devriez y trouver le Puits du Chaos d'où Festral, le sbire de Morcar, en tire la puissance pour contrôler la Horde des Ogres. Retrouvez Festral et éliminez le, ceci est le premier de vos objectifs. Frayez vous ensuite un chemin jusqu'au quartier privé du Seigneur Ogre. Soyez très prudents mes amis."



NOTES

- A** Ce coffre à trésor renferme 750 pièces d'or. Chaque joueur pourra chercher un équipement de son choix (*de la fiche armurerie*) sur le râtelier d'armes.
- B** Voici le Puits du Chaos. La Gargouille en est le gardien et agit comme un monstre normal.
- C** Voici Festral, le disciple de Morcar ! Il peut lancer les 3 nouveaux sorts du Chaos à raison d'un sort par tour. Il n'attaquera les héros d'aucune autre manière. Lorsque ces 3 sorts sont lancés ou lorsque tous les guerriers du Chaos sont morts, il maudit les héros et disparaît dans un nuage de fumée noire.
- D** Voici l'Atelier Magique de Festral. Sur l'établi, une note précise que Festral contrôle les Ogres grâce à un anneau magique mais que celui-ci peut être détruit dans le Puits du Chaos. Le coffre renferme cet anneau magique qu'un héros devra jeter dans le Puits du Chaos à partir d'une case adjacente. Sur l'établi, les héros trouveront aussi 12 potions de guérison, 2 breuvages héroïques, 2 potions de force, 2 potions de résistance et 6 élixirs de vie. Un petit sac de cuir sur l'une des étagères renferme un bijou d'une valeur de 800 pièces d'or.



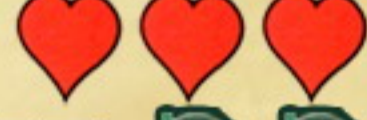



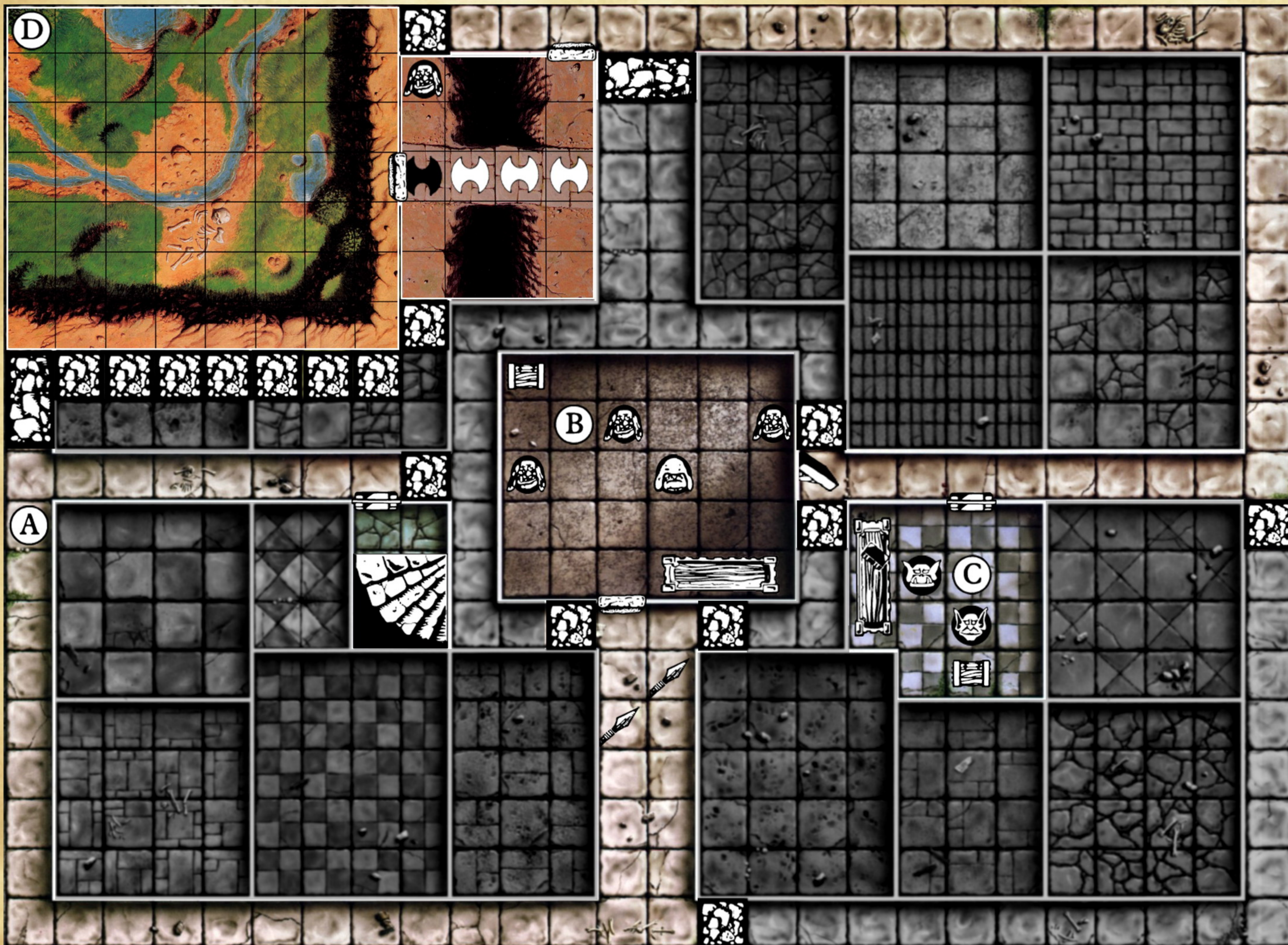
Le Seigneur Ogre

"Maintenant que vous avez défait les plans de Morcar et repoussé Festral, vous devez vous aventurer au coeur du repaire de la Horde des Ogres et éliminer leur chef au plus vite. Le Seigneur Ogre ne sera pas facile à battre et vous devez redoubler d'efforts pour mener à bien cette dernière tâche avant de vous enfuir."



NOTES

- A** Voici le Seigneur Ogre entouré de ses gardes personnels. Lorsqu'il meurt, l'alarme est sonnée. *A chaque début de votre tour, faites entrer un monstre par les escaliers à la poursuite des héros.* Lancez 1 dé ordinaire et si vous obtenez 1 ou 2, c'est un Gobelin qui entre ; Pour un 3 ou un 4, c'est un Orc ; pour un résultat de 5, c'est un Fimir ; enfin pour un 6 c'est un Ogre Guerrier.
- B** Le coffre contient une **clef magique** et des bijoux d'une valeur totale de 3000 pièces d'or.
- C** Voici Xenloth, un Mage du Chaos, assistant personnel de Festral.
 ATTAQUE 
 DEFENSE 
 POINTS DE VIE 
 POINTS D'ESPRIT 
 DEPLACEMENT 6
 Il peut lancer les sorts suivants : Peur et Rouille.
- D** Ce coffre contient 2 potions de guérison et 1 élixir de vie.
- E** Ce coffre contient 450 pièces d'or. Le buffet renferme une potion de force et une de guérison.
- F** Cette lourde porte de pierre est scellée par un sort puissant. Il faut une clef magique pour annuler le sort qui la bloque. Cela coûte une action au détenteur de la clef qui doit se placer sur le seuil de cette porte. Ensuite les héros devront la forcer comme à l'habitude.



Retour à la Surface

" Félicitations, votre mission est accomplie avec brio ! Vous avez éliminé la menace de la Horde des Ogres qui pesait sur l'Empire et destabilisé le reste des troupes en vous attaquant au chef du clan des Dirgrusht. Profitez de la panique au sein du clan pour vous échapper de la forteresse et rejoindre la surface d'où vous pourrez guider les forces de l'Empereur pour mettre un terme définitif à la menace des Ogres."



NOTES

- A** Dès qu'un joueur passe cette case, vous pouvez faire entrer au début de chacun de vos tours des monstres à leur poursuite. Lancez 1 dé ordinaire. Sur un résultat de :
- 1- 1 Ogre Guerrier
 - 2- 2 Orcs
 - 3- 1 Fimir
 - 4- 3 Gobelins
 - 5- 1 Guerrier du Chaos
 - 6- 1 Guerrier du Chaos, 1 Ogre Guerrier, 3 Gobelins, 2 Orcs et 1 Fimir.
- B** Ce coffre renferme 4 cordes, 4 potions de guérison et 1 élixir de vie.
- C** Ce coffre à trésor contient des objets rares d'une valeur de 5000 pièces d'or.
- D** Tous les héros doivent passer cette case pour réussir à s'échapper. Informez-les de ceci.



"**M**es Héros, une fois encore, l'Empire vous est redevable. La Horde des Ogres a été anéantie par les troupes de l'Empereur sous votre commandement."

"Une fois encore, le plan de Morcar a échoué. Mais son plan seulement... Car Morcar ne manque pas de ressources et je ne serai pas étonné qu'il refasse surface un jour prochain."

"D'ici là, chacun de vous aura enfin l'opportunité de retourner dans son pays natal en toute quiétude. Mais pour l'heure, vous avez bien mérité de vous reposer. Venez donc, glorieux Héros ! L'Empereur vous attend une fois de plus dans le Grand Palais. Ce soir, ce ne sont pas les Ogres, mais bien nous qui ferons ripailles !"

Mentor



HEROQUEST

Feuille de Marque Contre la Horde des Ogres

Nom
Personnage

Armes

- Dague (1D, jet)
- Epée Courte (2D)
- Fine Epée (3D)
- Epée Longue d'Acier (3D, diag)
- Epée Lourde à Double Tranchant (4D, diag, 2M)
- Hachette (2D, jet)
- Hache d'Armes (4D, Spécial, 2M)
- Hallebarde (4D, diag, LPx2, 2M)
- Lance (2D, diag, LPx2, 2M)
- Gourdin (2D, diag, 2M)

LP- Longue Portée 2 cases ; diag- Attaque en diagonale ; jet- peut être lancée ; 2M- Arme à 2 mains. Ne peut être utilisée avec un Bouclier.

Armes à Distance

- Arbalète
- Arc Long
- Dague
- Hachette

Flèches

										10										
										20										30
																				40
																				50
																				60
																				70
																				80
																				90

Potions

- Potion de Guérison
- Potion de Vitesse
- Potion de Résistance
- Potion de Force
- Breuvage Héroïque
- Eau Bénite
- Elixir de Vie
- Restauration Magique
- Contrepoison
- Potion de Bataille
- Potion de Dextérité

Armures

- Bouclier (+1D)
- Casque (+1D)
- Cotte de Mailles (3D, dépl-1)
- Armure de Fer (4D, dépl-1)

Pièces d'Or

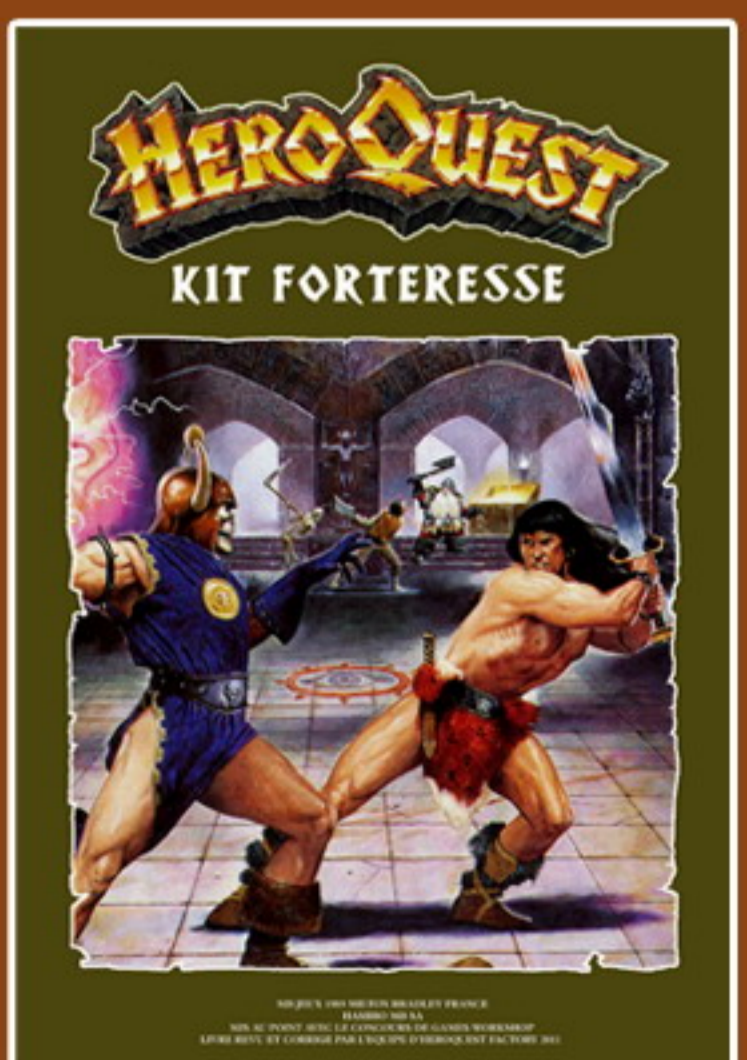
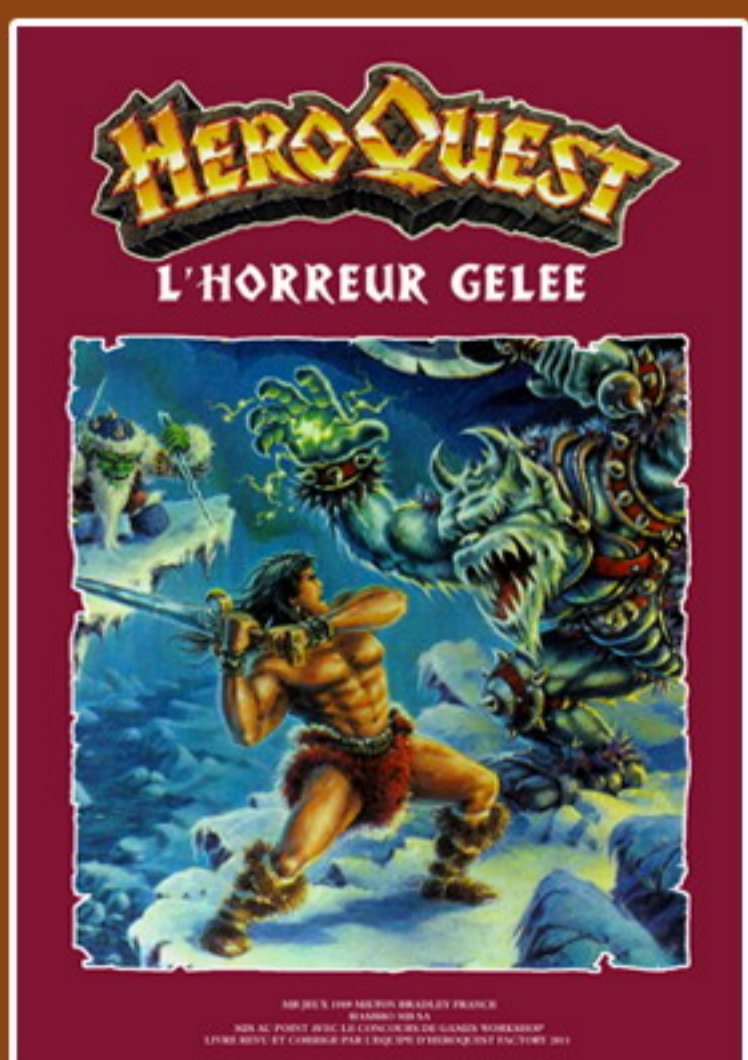
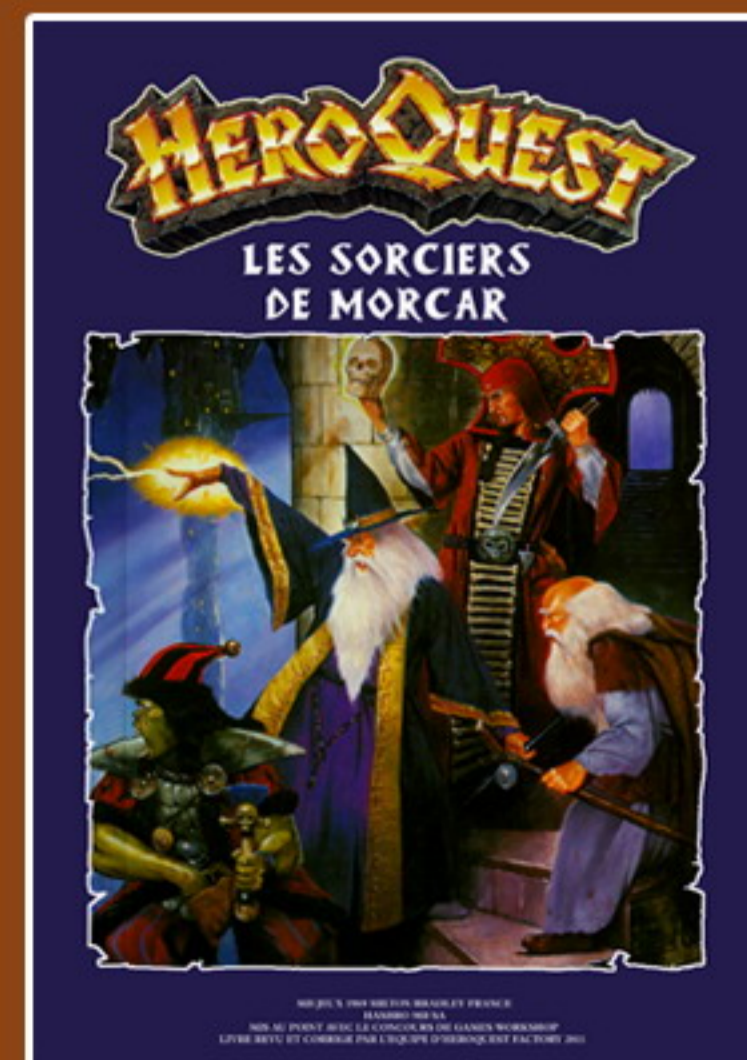
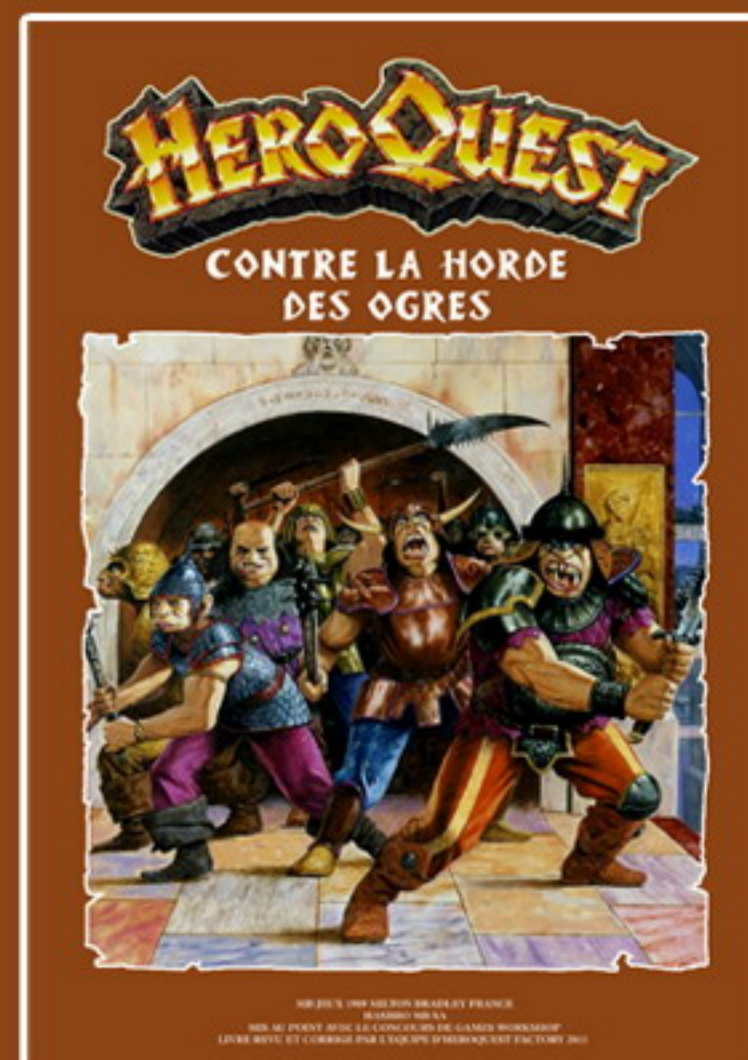
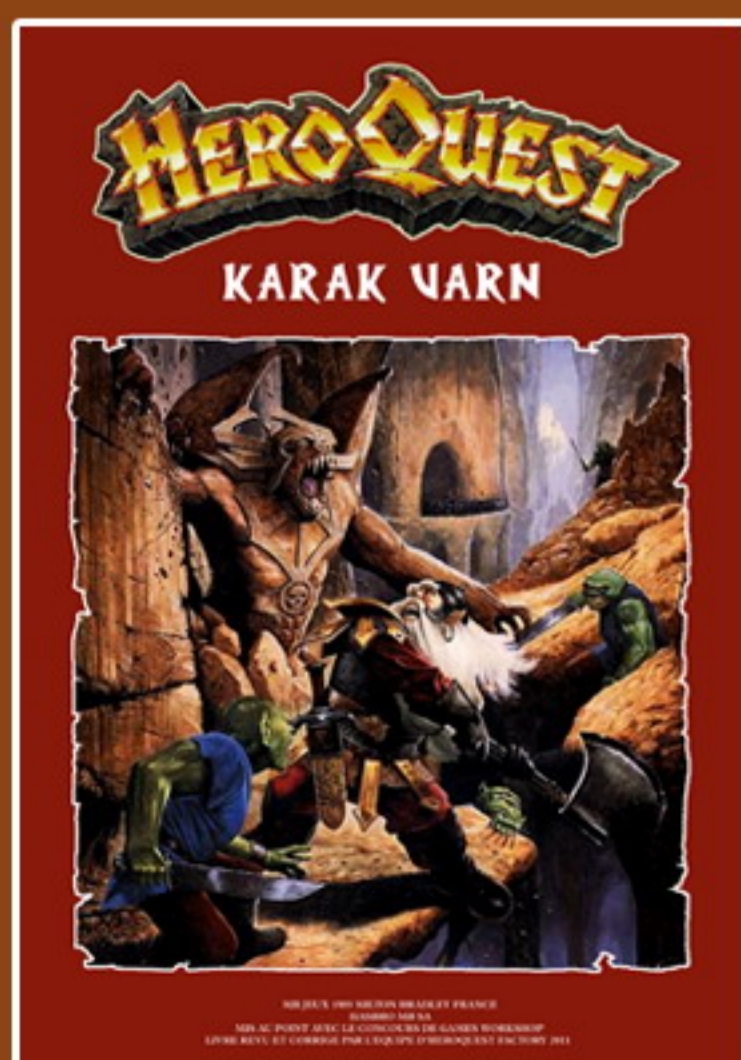
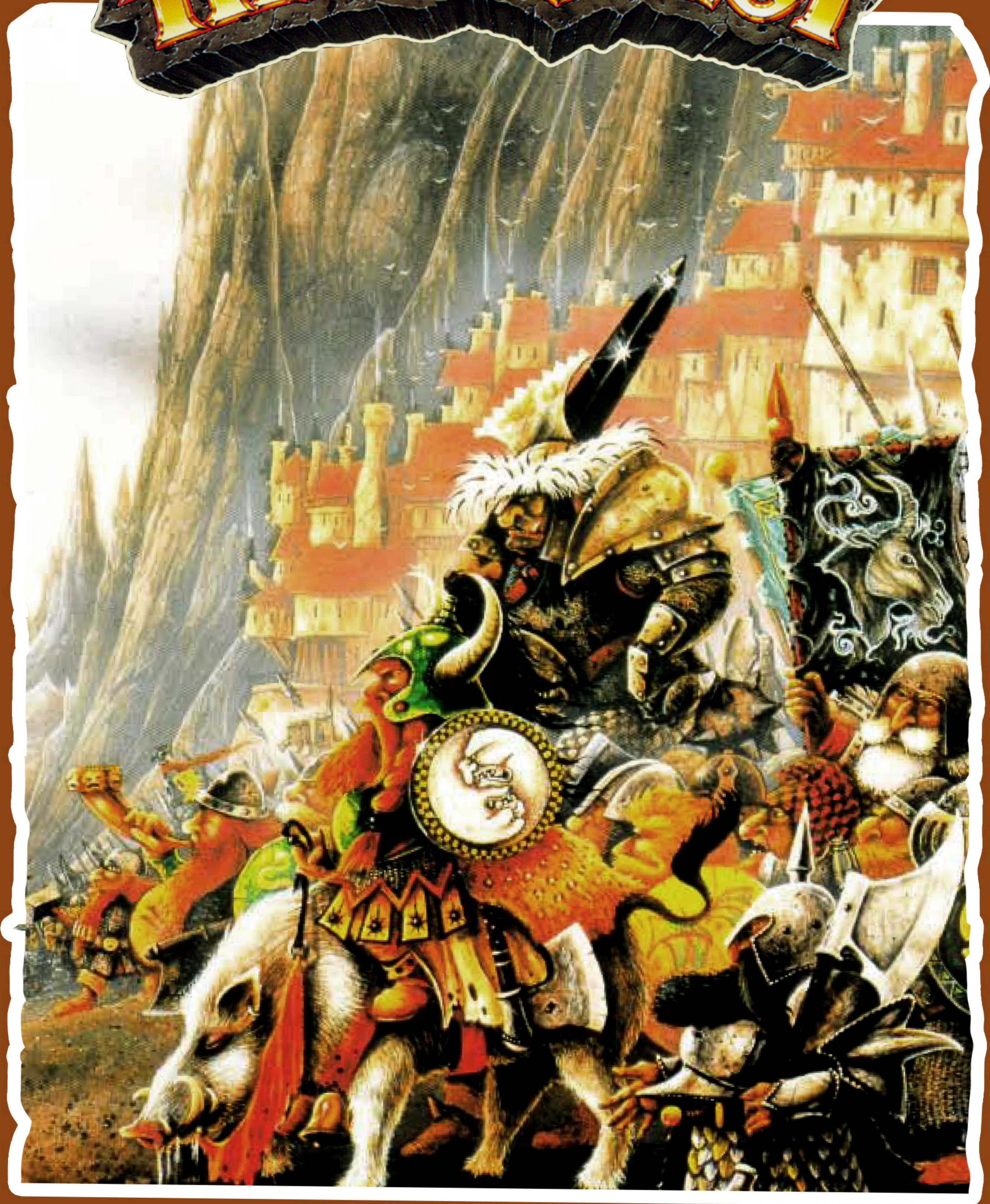
Divers

- Corde
- Trousse à Outils

Trésors de Quête

- Armure de Borin
- Cape de Protection
- Fléau des Orcs
- Fer de l'Esprit
- Talisman de Lore
- Sceptre du Rappel
- Bracelets de Balur
- Manteau des Anciens
- Force Vive
- Anneau des Sages
- Anneau du Retour
- Foudre Magique
- Le Parchemin de Vie
- La Dague Magique
- L'Anneau Mystérieux
- Bracelet de Précision
- Bottes Enchantées
- Parchemin Mystique

HEROQUEST



MB JEUX 1989 MILTON BRADLEY FRANCE
HASBRO MB SA
MIS AU POINT AVEC LE CONCOURS DE GAMESWORKSHOP
LIVRE REVU ET CORRIGE PAR L'EQUIPE D'HEROQUEST FACTORY 2012



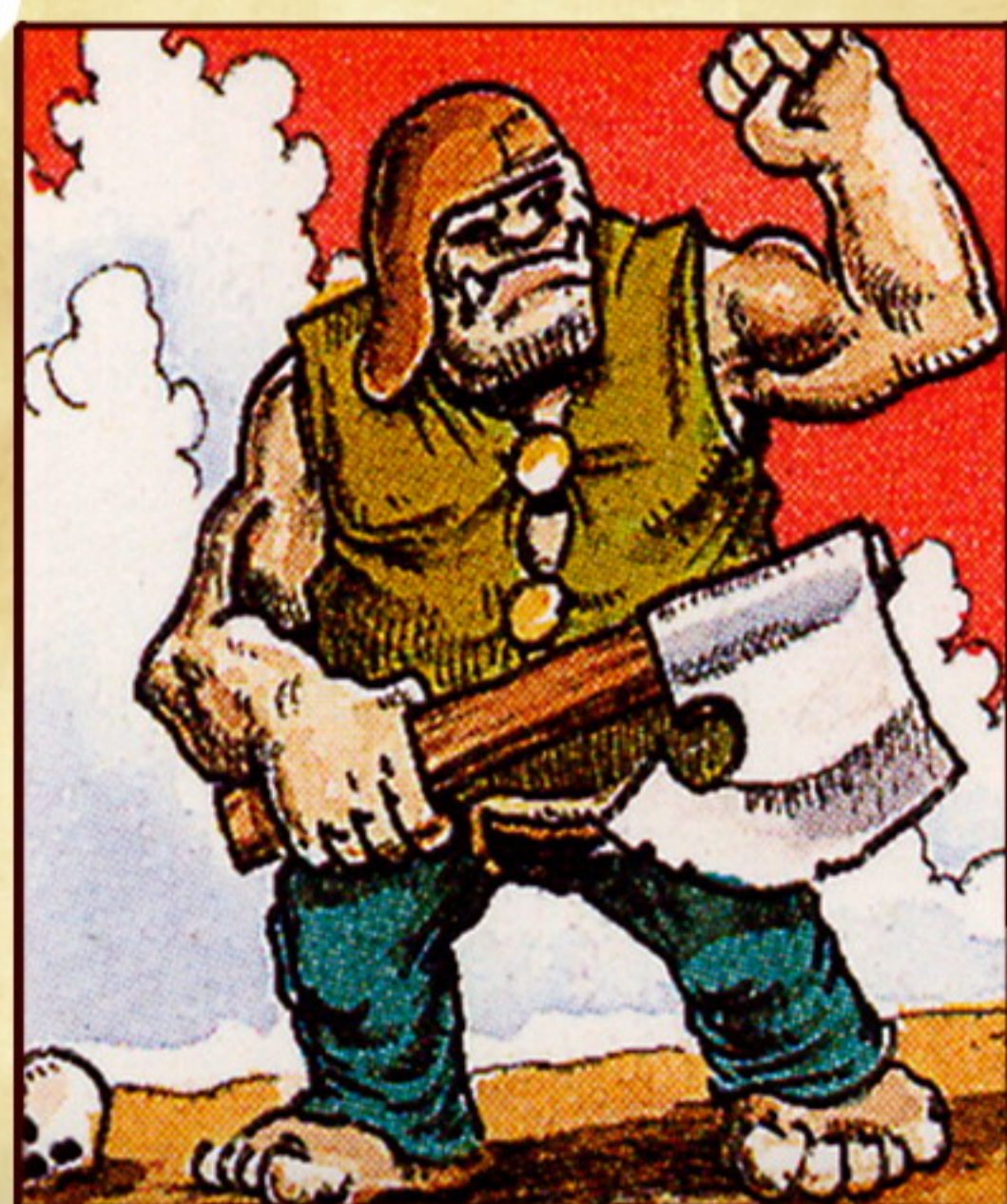
Ogre Guerrier



Attaque 
 Défense 
 Vie 
 Esprit 
 Déplacement 5 Cases



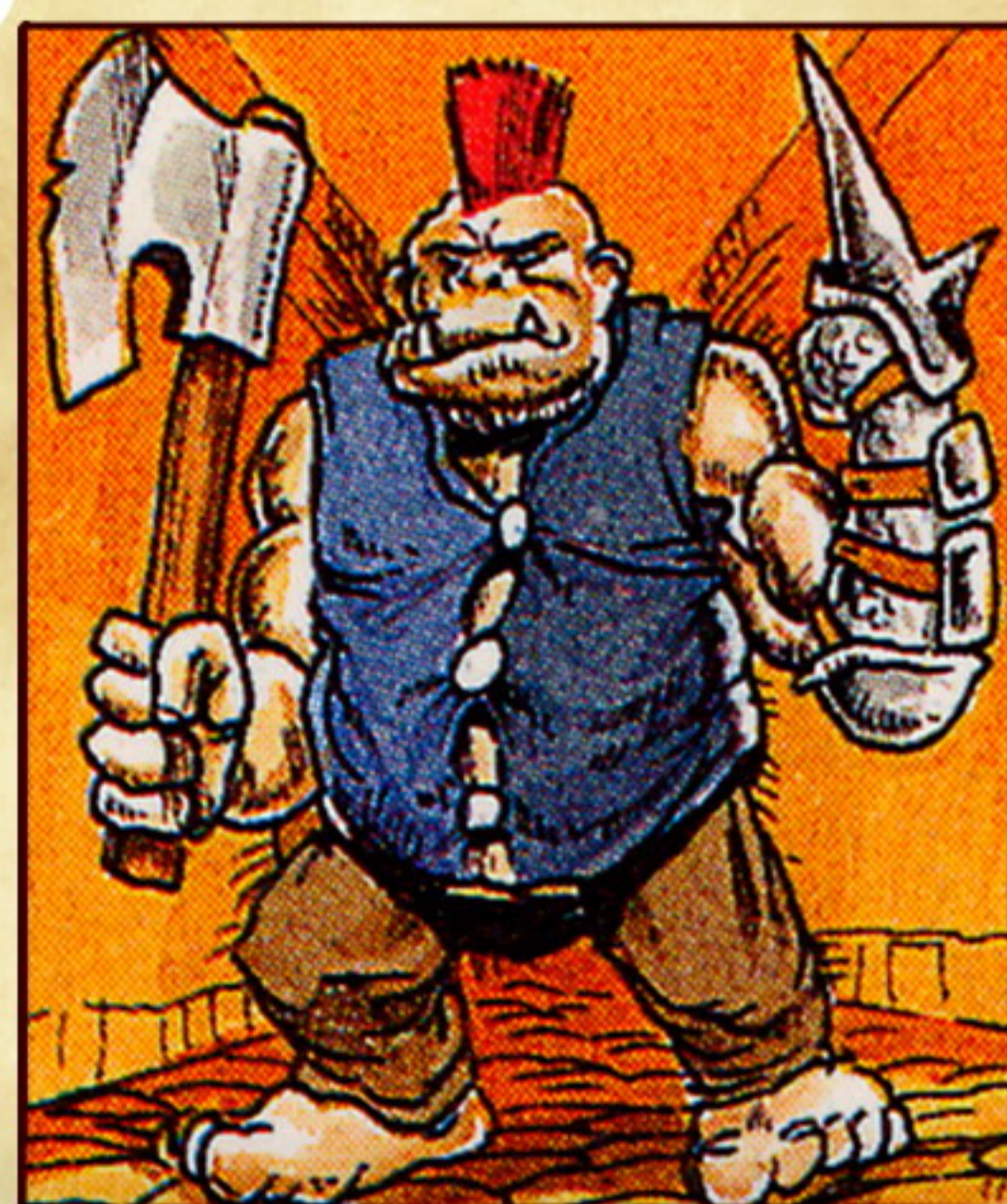
Ogre Champion



Attaque 
 Défense 
 Vie 
 Esprit 
 Déplacement 6 Cases



Chef Ogre



Attaque 
 Défense 
 Vie 
 Esprit 
 Déplacement 4 Cases



Seigneur Ogre



Attaque 
 Défense 
 Vie 
 Esprit 
 Déplacement 6 Cases



Appel des Ogres



Lancez 1 dé ordinaire pour savoir combien d'Ogres Guerriers peuvent apparaître sur des cases libres qui vous sont visibles. Ces Ogres peuvent bouger et attaquer immédiatement.



Choc Chaotique



Tous les héros visibles d'un même lieu lancent chacun 8 dés de combat et perdent 1 point de vie par crâne obtenu. Les dommages sont réduits par leur total actuel de point(s) d'Esprit.

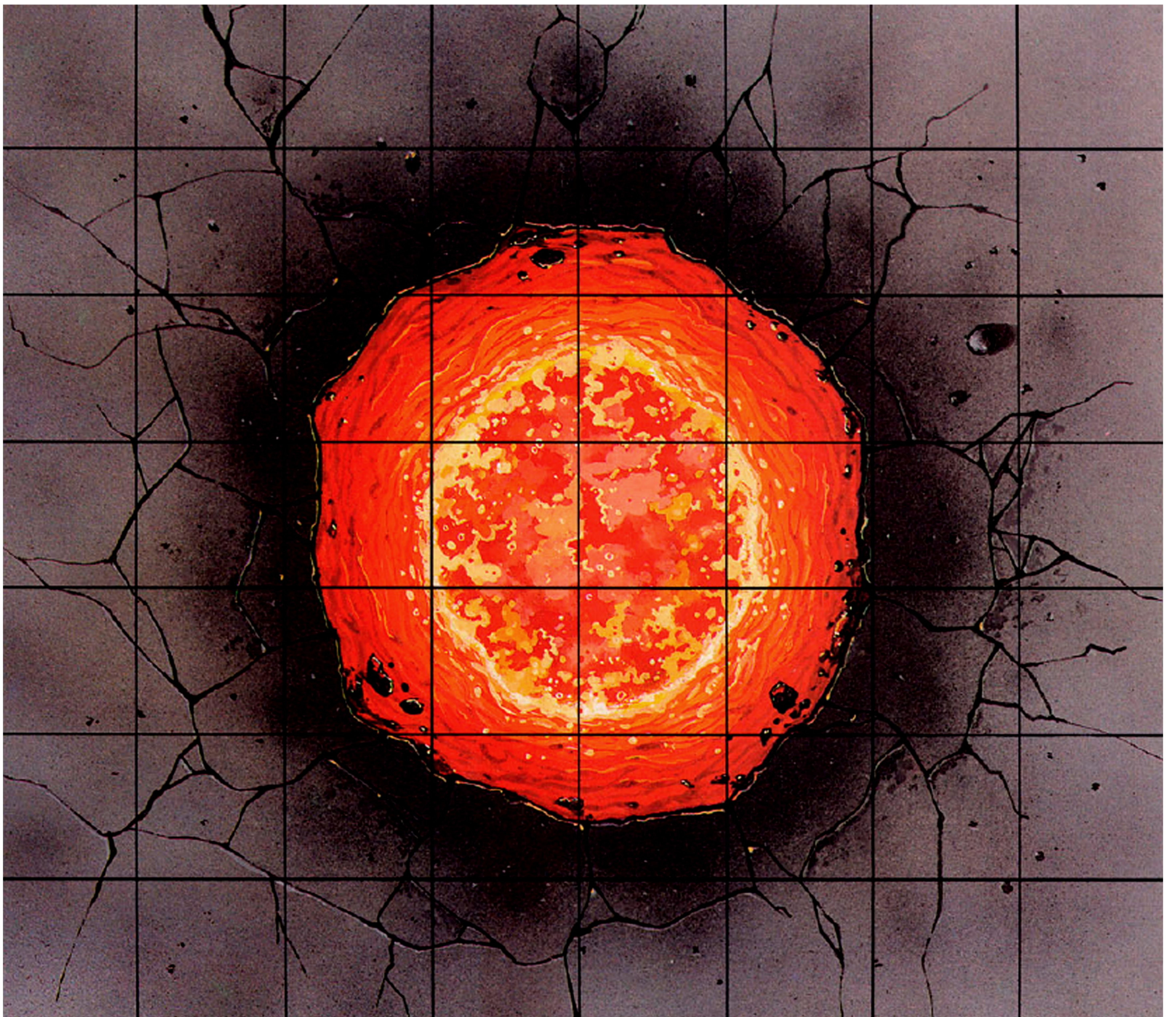


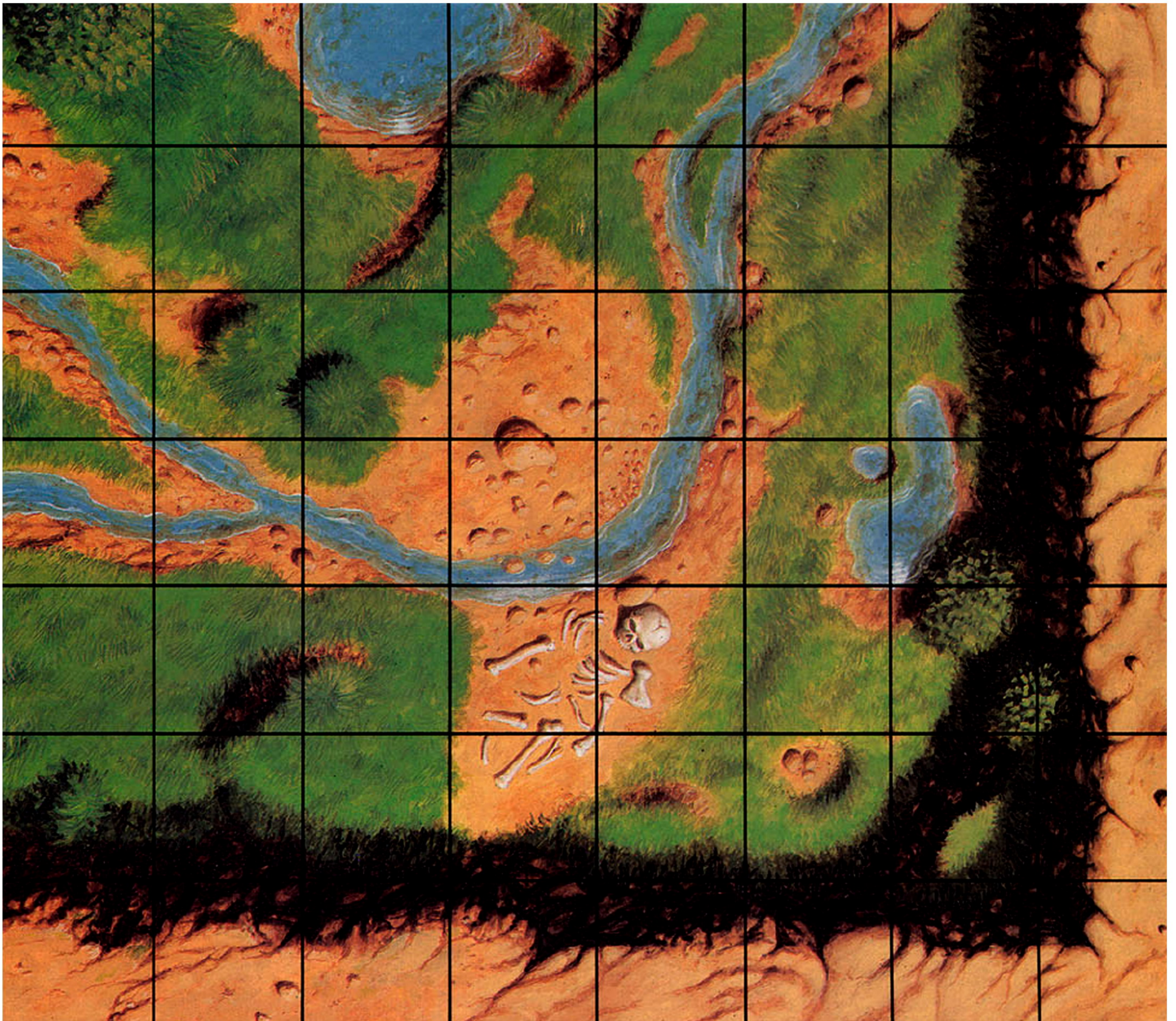
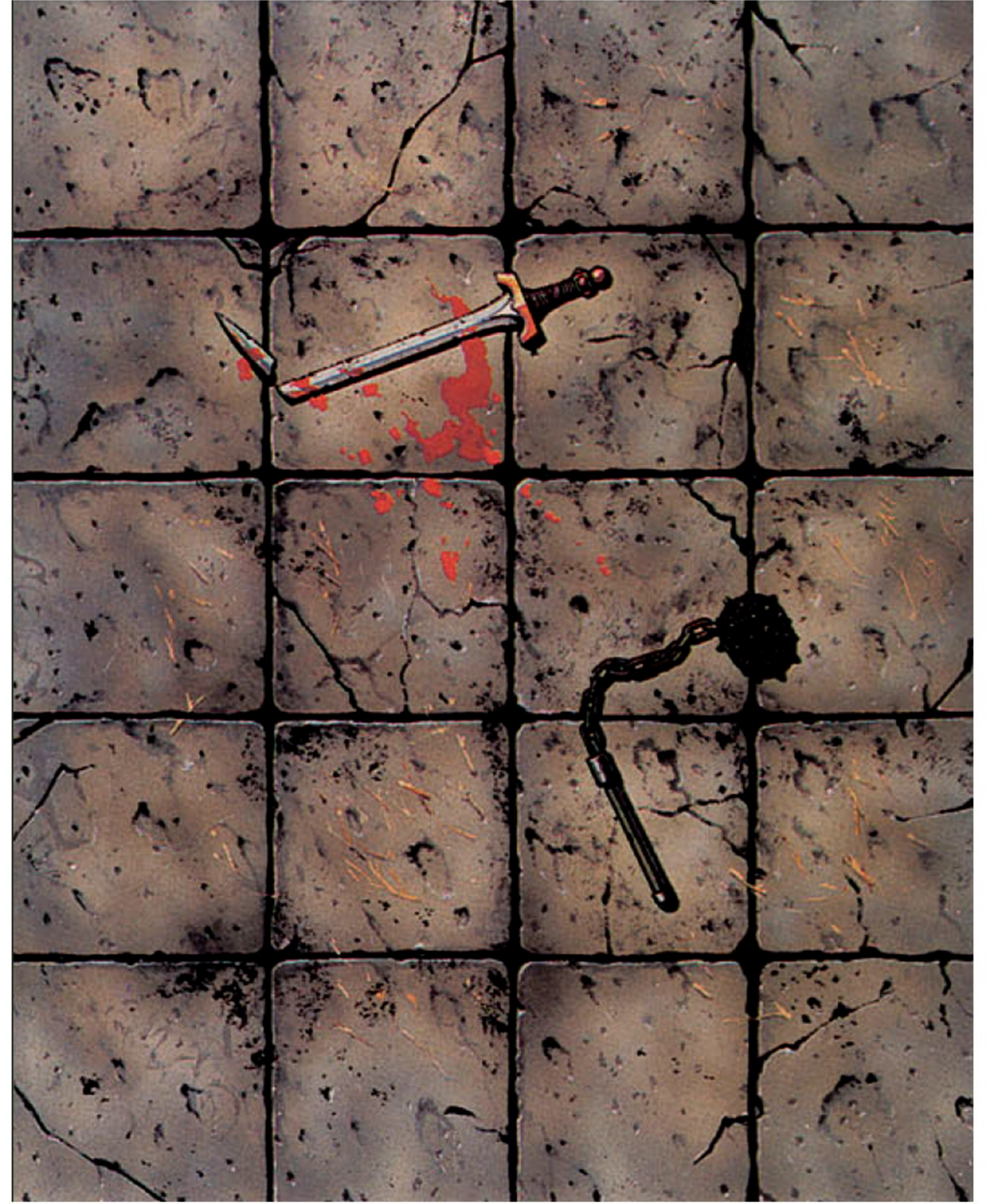
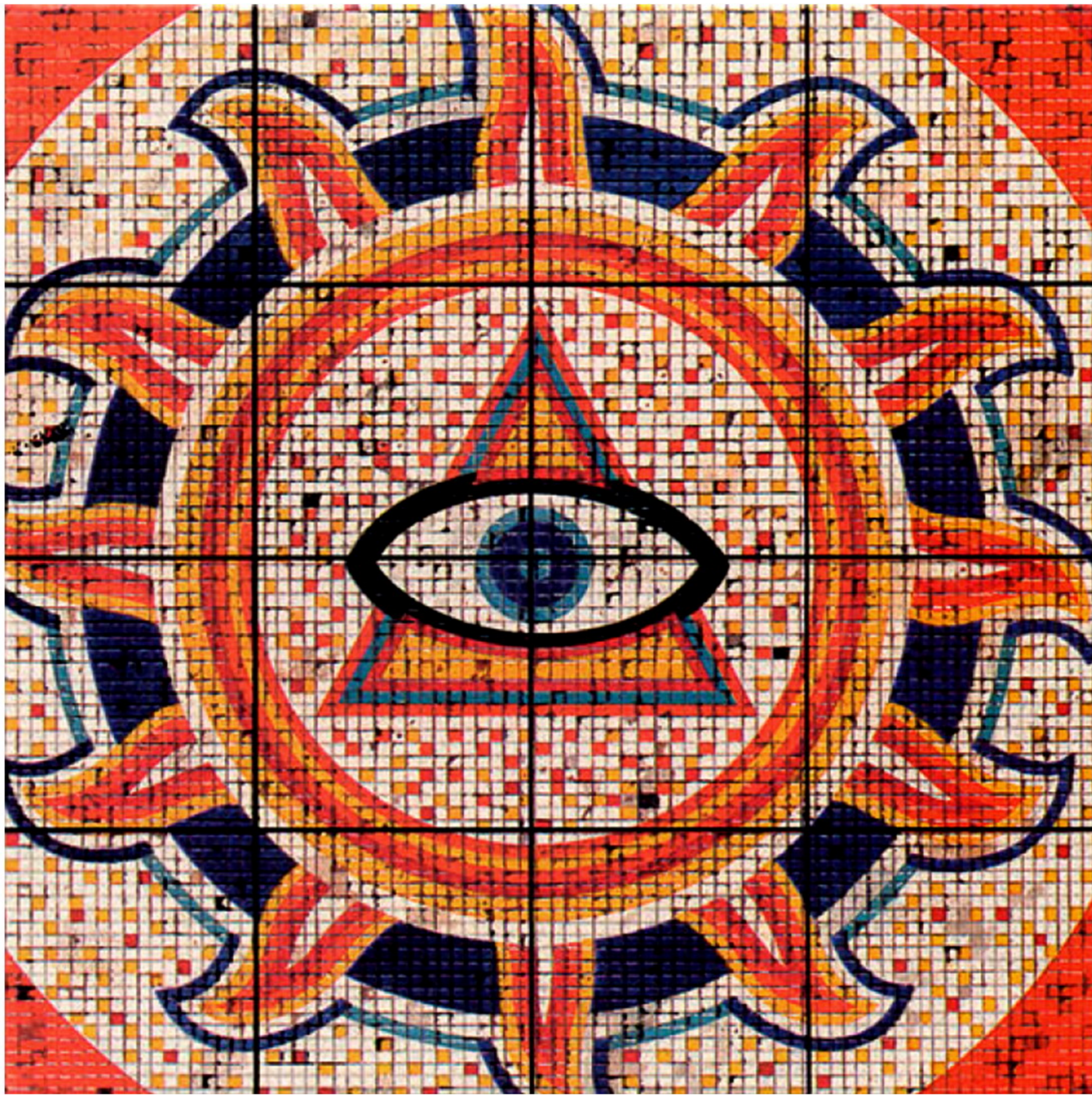
Fosse Profonde

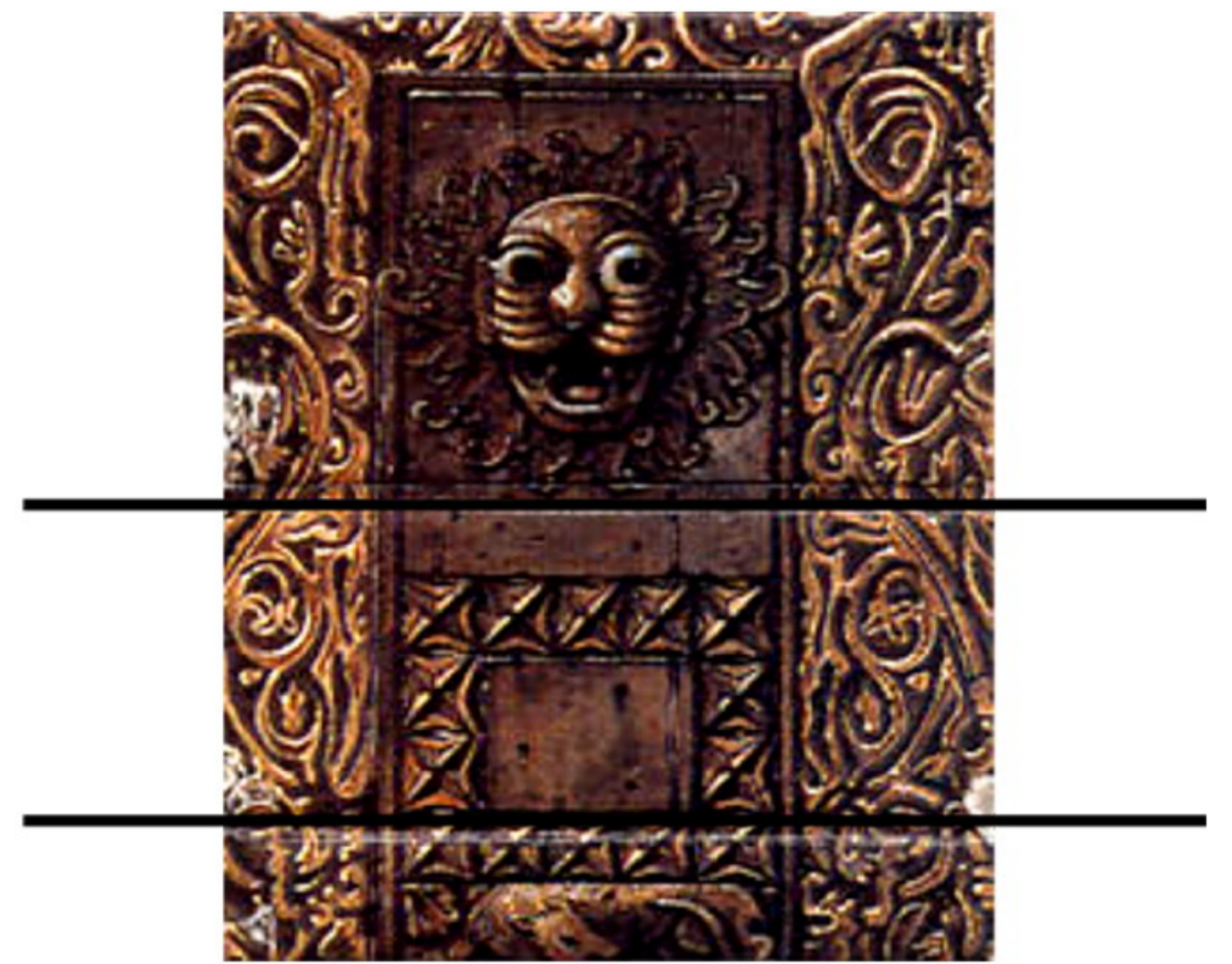
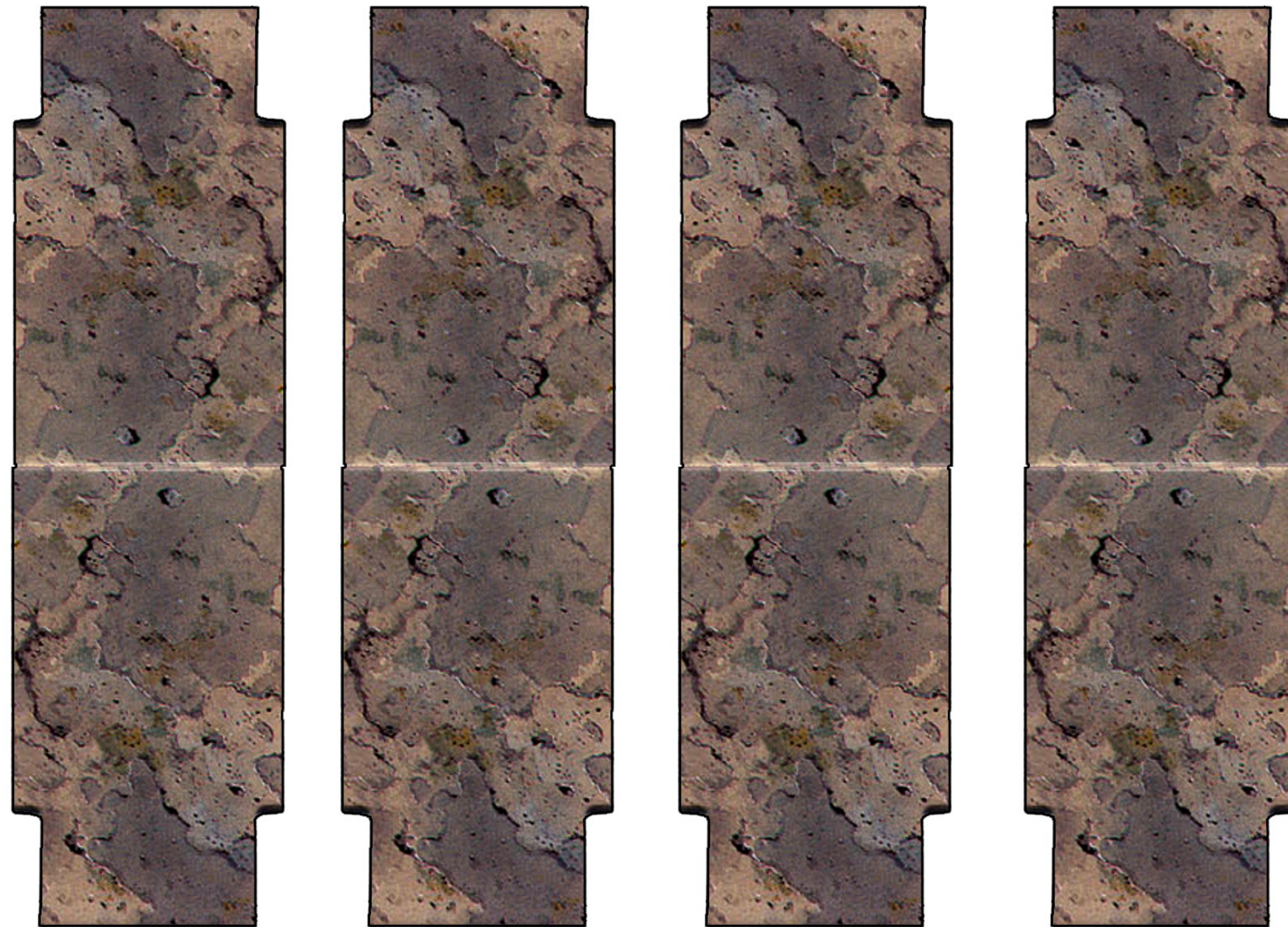
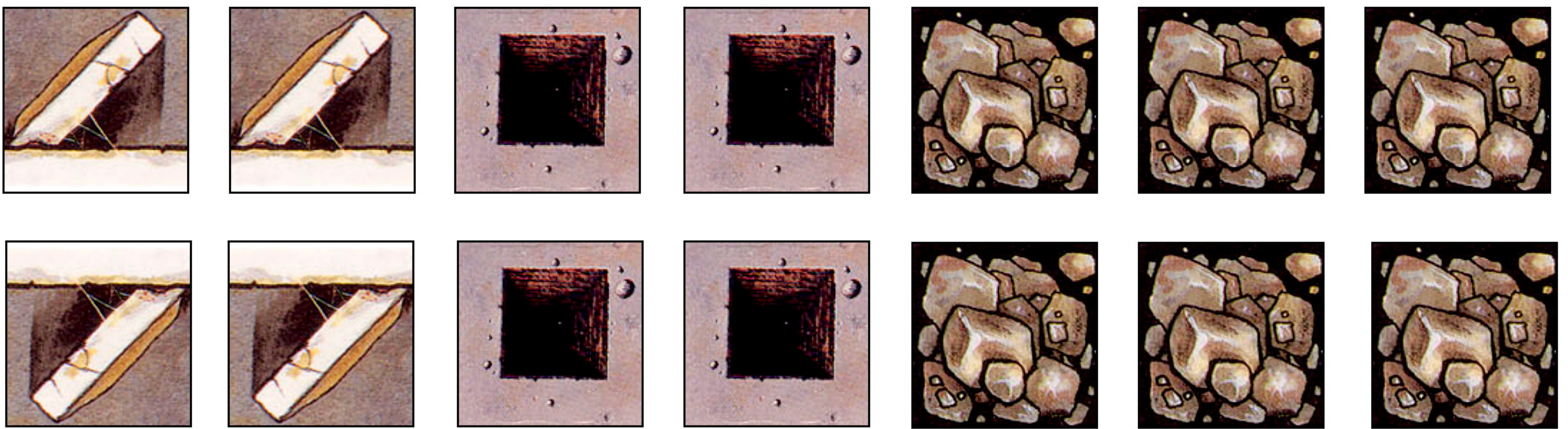


Placez immédiatement une fosse profonde sur une case qui vous est visible. Si la fosse apparaît sur une case occupée par une figurine, celle-ci y tombe immédiatement.







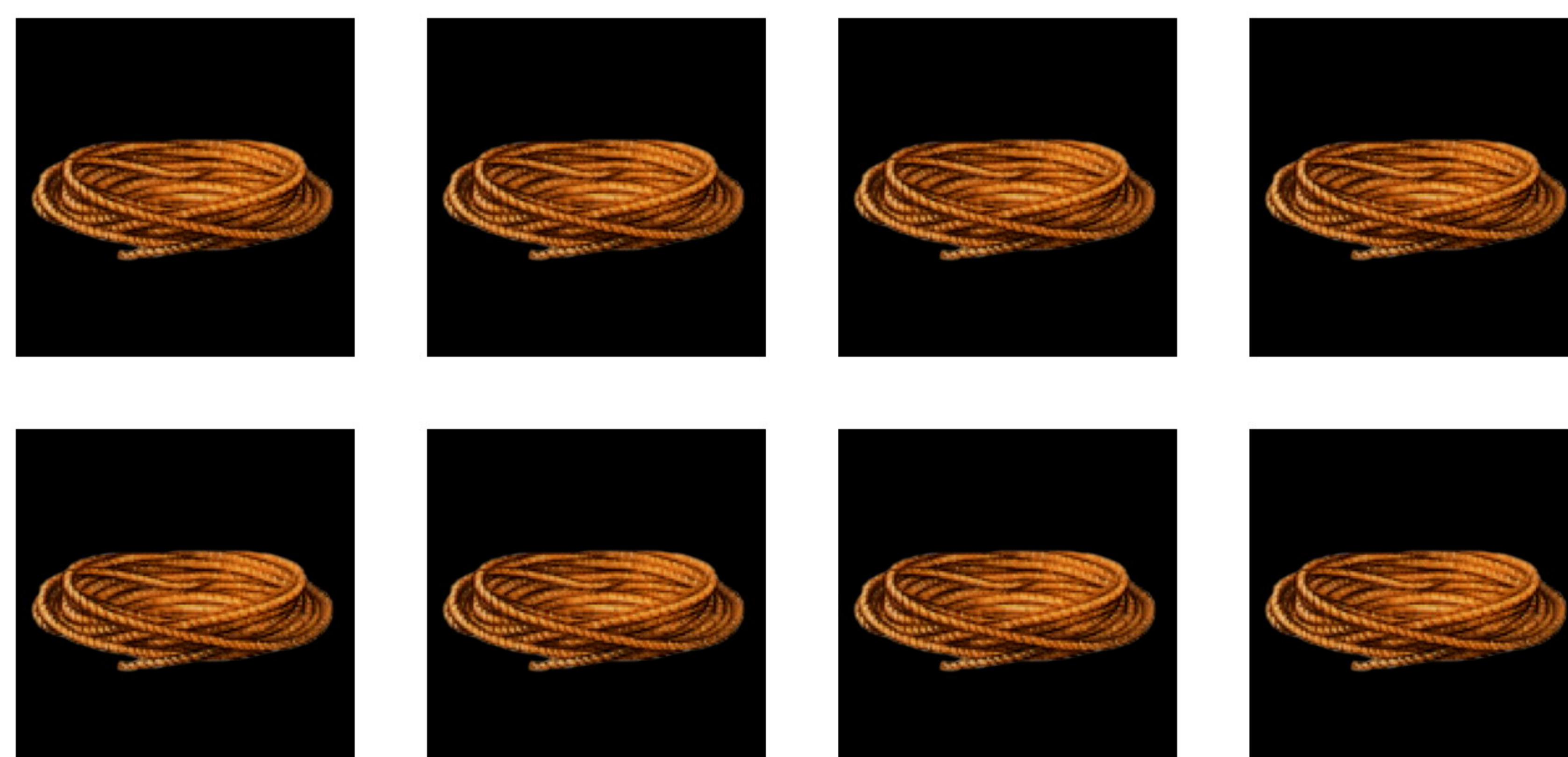


Le Trône des Ogres

Utilisez les éléments plastique du Trône de la boîte de base pour assembler le Trône des Ogres. Pliez l'élément en papier en suivant les lignes noires. Consolidez le trône des ogres en encollant un carton fin sur le verso.

Les Portes de Pierre

Découpez soigneusement les éléments ci-dessus. Pliez les en deux et consolidez-les avec du carton fin. Enfin, utilisez les socles plastiques des portes de la boîte de jeu de base pour assembler les Portes de Pierre.



Les Jetons "Corde"

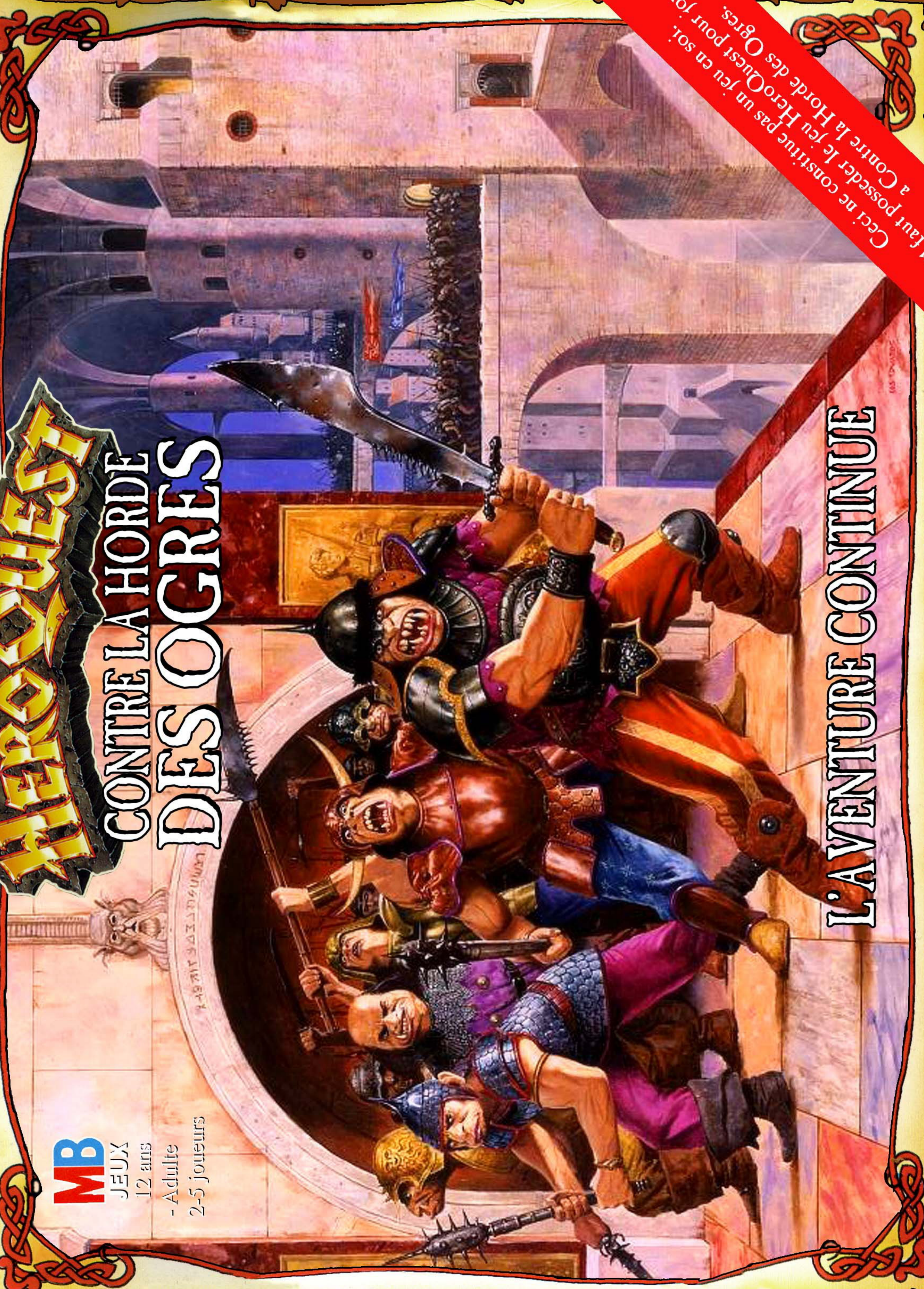
Utilisez ces jetons pour indiquer l'emplacement d'une corde utilisée par les héros, par exemple, lors d'une escalade.

MB
JEUX

HEROQUEST CONTRE LA HORDE DES OGRES

... L'AVENTURE
CONTINUE

Il faut posséder le jeu HeroQuest pour jouer
à Contre la Horde des Ogres.



L'AVENTURE CONTINUE

MB
JEUX
12 ans
- Adulte
2-5 joueurs

HEROQUEST CONTRE LA HORDE DES OGRES

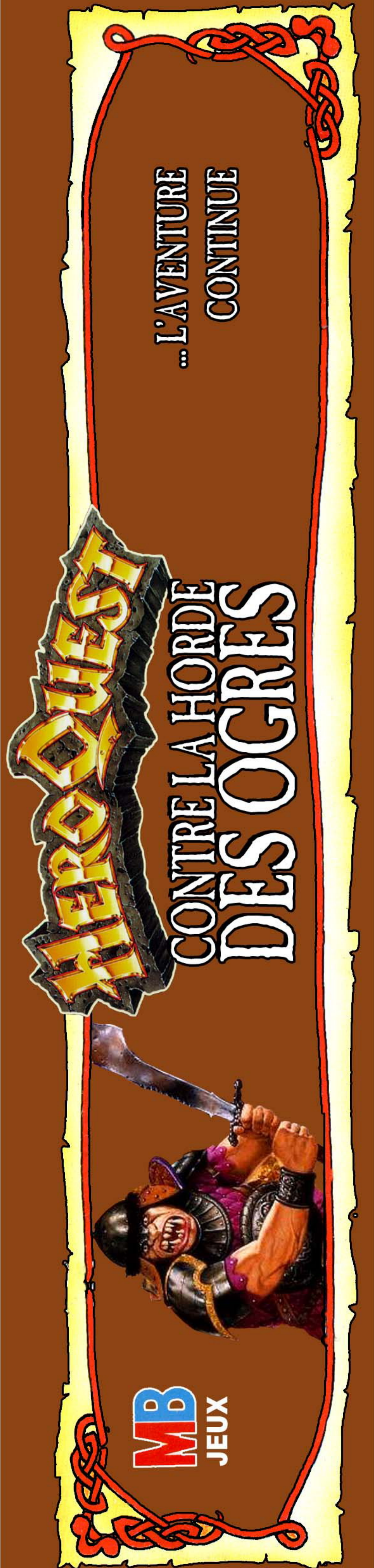


MB
JEUX

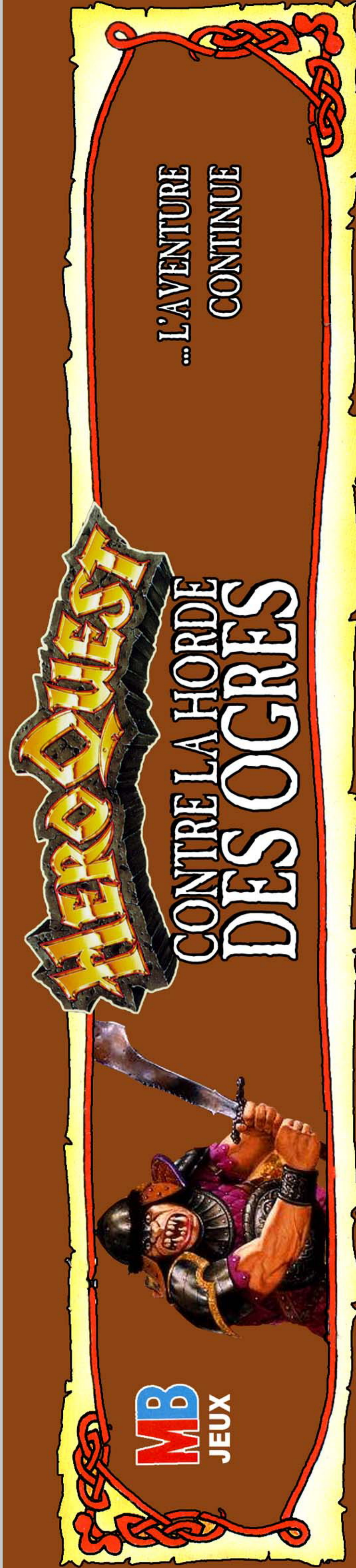
HEROQUEST CONTRE LA HORDE DES OGRES

... L'AVENTURE
CONTINUE

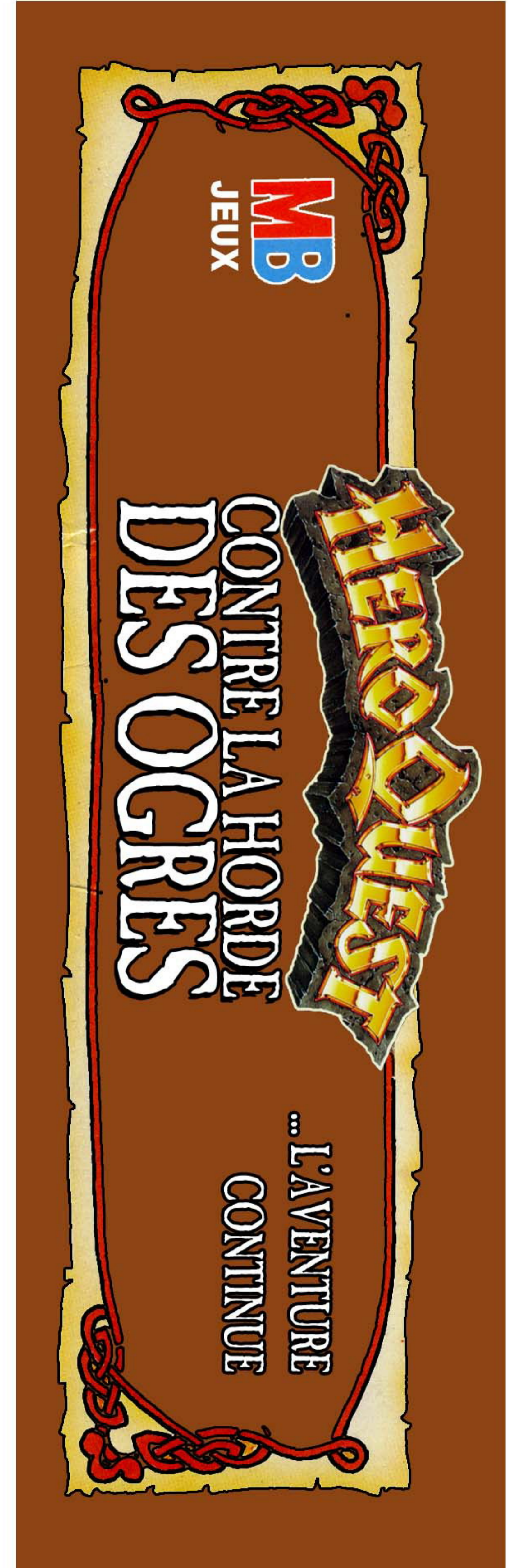
FACE



DOS



DOS



FACE



DOS

HERO QUEST
CONTRE LA HORDE
DES OGRES

... L'AVENTURE
CONTINUE

MB
JEUX



... Les territoires du Nord sont en ruines!
Une vaste Horde d'Ogres a sillonné le
pays et détruit tout ceux qui s'opposaient à
eux. Leur force physique est incroyable.
Au combat, peu peuvent tenir face à eux.
L'Empire a besoin de vous, car vous seuls,
pouvez arrêter la Horde des Ogres.

Contenu

Un nouveau Livre des Quêtes avec sept nouvelles aventures.
4 Guerriers Ogres, 1 Ogre Champion, 1 Chef Ogre, 1 Seigneur Ogre.
Nouveaux éléments de jeu en couleur.

Vous, les puissants Héros de l'Empereur, devez arrêter la Horde des Ogres. Seuls les plus courageux osent faire face à ces imposants agents de destruction qui s'expriment dans la violence et laissent une trainée de dévastation sur leur passage.

Trouvez leur forteresse souterraine et taillez votre chemin à travers leurs tunnels. Là, dans le coeur de la montagne, vous trouverez le Hall du puissant Seigneur Ogre. Détruisez-le et vous anéantirez la menace de la Horde des Ogres.

Mais attention ! Les Ogres ont disséminés de nouveaux pièges mortels et sont aidés par les maléfices de la sorcellerie du Chaos. Vous aurez besoin de tout votre courage et de vos talents de combattant pour vaincre ces effroyables créatures.

Alors préparez-vous pour la bataille... contre la Horde des Ogres.



MB
JEUX

1990 MB France S.A.
MB France S.A.
73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.
Hasbro MB s.a., Boulevard
International 55/4, 1070 Bruxelles.

Les couleurs et les détails peuvent varier par rapport au modèle présenté sur la boîte.



Fabriqué à Waterford, République d'Irlande.

Mis au point avec le concours de
GAMES WORKSHOP



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois à cause de la taille de certaines pièces.

MB
JEUX

HERO QUEST
CONTRE LA HORDE
DES OGRES

... L'AVENTURE
CONTINUE