

# HEROQUEST

## LES JUNGLES DU GONDWANA



Feuille de  
Marque

Nom  
Personnage

Esprit

Corps

Feu   Eau  
Terre   Air

Attaque :  
Défense :  
Déplacement :

Équipement

Trésor

Tâches Réalisées

*Il y a bien longtemps, la constellation de la Manticore s'éteignit soudainement au cours d'une chaude nuit d'été. Les étoiles tombèrent de la voûte céleste et disparurent dans les jungles luxuriantes ou les déserts brûlants du Gondwana, ce gigantesque continent aux mangroves hantées par de terrifiantes créatures plus anciennes que l'humanité.*

*Cette nuit-là, l'astrologue royal Varahamihira suivit attentivement le parcours de chacune des étoiles avec ses instruments de cristal. Persuadé qu'elles pourraient guider celui qui les trouverait vers des mondes inconnus, il fit graver une stèle pour son roi où figuraient les indications pour retrouver les Larmes des Dieux. Malheureusement, le roi, déjà vieux et malade, mourut peu de temps après. Il fut enterré dans un mausolée piégé, comme la coutume l'exigeait, et la stèle de Varahamihira fut déposée près de lui.*

*Aujourd'hui, mes amis, le Grimoire de Lore nous laisse entendre que Morcar s'intéresse de très près aux Larmes des Dieux. Je n'ose imaginer ce qu'un tel pouvoir entre ses mains maudites signifierait pour notre monde ! Aussi ai-je réuni un collègue de mages venus de contrées lointaines, pour étudier nos écrits les plus précieux et retrouver ce dangereux Trésor. Le sorcier Tian Linh Dao, Maître Arhiman, astrologue de Shadizar, Qilathéa la devineresse royale du Vendhya, la jeune Mambu Ngozi, Celle-qui-murmure-aux-esprits, et Jaffar Al Sahir, fakir d'Iram, m'assistent dans cette tâche difficile. Votre aide nous sera précieuse pour devancer les forces de Morcar et échapper à un funeste destin !*



## LES JUNGLES DU GONDWANA

### **I**ntroduction

Le vaste monde ne se limite pas aux provinces de l'Empire, aux marches montagneuses de l'Est ou aux étendues glacées du Nord. D'immenses territoires offrent des opportunités nouvelles pour l'aventure, et pour de dangereuses rencontres. Car au cœur des jungles inexplorées, dans les déserts de sables ou les steppes lointaines, se cachent d'immenses trésors et des secrets effroyables pour qui sait braver les dangers !

Cette extension présente les profils des personnages féminins, quelques précisions de règles, et beaucoup de nouveau matériel : Equipement, Trésors de Quête, Sortilèges de Haute Magie, Potions, Monstres, éléments de mobilier... De nouveaux pouvoirs sont également présentés : les Tatouages magiques.

Pour profiter au mieux de ces nouveaux éléments de jeu, une grande aventure au souffle épique vous est proposée, composée de quinze Quêtes. Chacune sera l'occasion d'affronter des créatures étranges et exotiques, aux pouvoirs terrifiants, et de découvrir des contrées lointaines. La conclusion de cette aventure emmènera vos joueurs plus loin qu'ils n'ont jamais été...

### **C**ontenu

|   |   |
|---|---|
| 1 Livre des Quêtes  | 8 éléments de mobilier (1 Sphère Armillaire, 1 Lunette Astronomique, 1 Totem, 2 Pyramides d'Or, 2 Obélisques de Malepierre, 1 Statue Etrange)   |
| 1 Livre « Le Grimoire des Maléfices »   |   |
| 12 tuiles « Jungle »  |   |
| 12 jetons « Fétiche »   |   |
| 18 figurines spéciales (Barbare, Elfe, Magicienne, Naine, Prêtresse de Kâli, Chamane Orc, Chamane Homme-Lézard, Golem d'Or, Prêtre Profond, Princesse Amazone, 2 Technomages Skavens, Prophète Gris, 3 Moines de la Peste Skavens, Sorcière du Chaos, Prêtresse Serpent). | 62 figurines de Monstres (6 Skavens, 2 Rats Ogres, 6 Hommes-Lézards, 6 Hommes-Bêtes, 2 Minotaures, 6 Simiens, 4 Gorilles, 4 Rakshasah, 4 Spectres, 4 Banshees, 6 Profonds, 4 Daggtoths, 4 Nagas, 4 Nyokas). |

# **P**ersonnages

Les *Jungles du Gondwana* vous offre la possibilité de jouer des versions féminines des personnages du jeu de base. Leurs caractéristiques sont identiques. Chaque fois qu'il est fait référence à un personnage, il s'agit aussi bien du personnage masculin que féminin. Un groupe de joueurs ne peut pas réunir deux personnages du même type.

## *Guerrière Barbare*

*Féroce combattante, elle a protégé sa tribu avec bravoure face aux forces du Chaos et parcourt le monde à la recherche d'or et de gloire.*

## *Magicienne*

*Majestueuse et énigmatique, elle invoque des puissances antédiluviennes dans une langue mystérieuse. La sagesse guide ses pas vers la connaissance des savoirs des Anciens.*

## *Bretteuse Elfe*

*Gardienne des secrets des Elfes des forêts, elle manie l'épée avec virtuosité. Sa magie est rapide comme un éclair au cœur de l'obscurité.*

## *Combattante Naine*

*Aussi curieuse que fouguese, c'est une fière représentante de son peuple. Elle manie les armes de guerre avec férocité et courage.*

## **Points d'Esprit**

Certains Monstres, Sortilèges ou Maléfices utilisent ou retirent des points d'Esprit. Un héros qui perd tous ses points d'Esprit est considéré comme en Etat de Choc : Il se déplace alors avec un seul dé, Attaque avec un seul dé de Combat et se Défend avec deux dés de Combat. Il est dans l'impossibilité de lancer des Sortilèges.

## **N**ouveaux Sortilèges

Douze nouvelles cartes Sortilèges sont proposées. Il s'agit de sortilèges de Haute Magie, très coûteux à apprendre et préparer, aux effets puissants. Pour les apprendre, un magicien doit maîtriser les Sortilèges de base de la même famille et dépenser la somme indiquée sur la carte pour les composantes du Sortilège, les parchemins et les grimoires. Le Sortilège est alors définitivement acquis, comme un Equipement.

## **Maléfices**

Les Maléfices sont réunis dans le *Grimoire des Maléfices*. Ils sont utilisés par le joueur Sorcier, suivant les mêmes règles que pour les Sortilèges. Certains Monstres peuvent en effet lancer des Maléfices, précisés dans la description de l'aventure ou du Monstre lui-même. Chaque Maléfice ne peut être utilisé qu'une fois par aventure, sauf lorsque les Notes de Quête ou les capacités d'un Monstre précisent le contraire.

# **E**quipement

Voici huit nouvelles pièces d'équipement pour vos joueurs.

## *Arc*

Inutilisable par l'Enchanteur. Il permet d'Attaquer avec 2 dés de combat mais pas sur une case contiguë. 250 PO. ARME.

## *Arc elfique*

Cette arme inutilisable par l'Enchanteur permet d'Attaquer avec 2 dés de combat, mais pas sur une case contiguë. Tant que vous n'êtes pas blessé, vous pouvez mener une deuxième Attaque avec 2 dés de combat. 500 PO. ARME.

## *Bâton d'enchanteur*

Il n'est utilisable que par l'Enchanteur. Il permet d'Attaquer avec 2 dés de combat. L'Attaque en diagonale est possible. Une fois par aventure, vous pouvez lancer un dé de combat par point d'Esprit restant : chaque bouclier noir permet de reprendre une carte sortilège déjà utilisée. 250 PO. ARME.

## *Compagnon d'arme*

Il dispose de 2 points de Corps, 2 points d'Esprit, 2 dés d'attaque, 2 dés de Défense. Il se déplace de 8 cases. Nommez-le et utilisez une figurine. Il agit à votre tour avant votre héros. 1000 PO.

# **P**otions

Ces quatre nouvelles Potions deviendront vite indispensables lors de vos Quêtes.

## *Elixir de Karmâ*

Cette potion permet de restituer jusqu'à 4 points d'Esprit perdus. 100 PO.

## *Philtre de Thot*

Utilisable par l'Elfe ou l'Enchanteur, il permet de récupérer un Sortilège déjà utilisé au cours de cette aventure. 350 PO.

## *Marteau de Guerre*

Cette arme inutilisable par l'Elfe ou l'Enchanteur permet d'Attaquer avec 3 dés de combat. En outre l'adversaire disposera d'un dé de moins pour se Défendre (minimum un dé). 450 PO. ARME.

## *Robe d'enchanteur*

Elle n'est utilisable que par l'Enchanteur. Elle permet d'ajouter un dé de combat pour la Défense. 250 PO.

## *Sabre*

Inutilisable par l'Enchanteur. Il permet d'Attaquer avec 3 dés de combat et de répartir ces 3 dés entre plusieurs adversaires. 350 PO. ARME.

## *Trousse d'apothicaire*

Inutilisable par le Barbare. Elle permet de restaurer les points de Corps d'un héros situé dans la même salle ou le même passage en utilisant une action. Chaque Crâne obtenu en lançant 3 dés de combat restaure 1 point de Corps. Si un Bouclier noir est obtenu, la Trousse est épuisée. 200 PO.

## *Contrepoison*

Cette Potion annule immédiatement les effets de n'importe quel poison, même magique. 100 PO.

## *Potion de Bataille*

Elle permet de relancer pendant un tour jusqu'à 4 dés de combat pour essayer d'améliorer le résultat d'une Attaque. 200 PO.

# Tatouages

Certains sorciers proposent à prix d'or des tatouages magiques, liés à des esprits totems. Un seul tatouage peut être porté par un héros, et il ne peut pas lui être retiré, il ne peut pas être détruit, même par magie.

## *Ours*

Vous ajoutez un point de Corps à votre total de départ. 1500 PO.

## *Sphinx*

Vous ajoutez un point d'Esprit à votre total de départ. 1500 PO.

## *Aigle*

Vous lancez désormais un dé supplémentaire pour vous déplacer. 1200 PO.

## *Lion*

Si vous obtenez au moins un crâne lors d'une Attaque, ajoutez un crâne au total. 1400 PO.

## *Bison*

Si vous obtenez au moins un bouclier lors d'une Défense, ajoutez un bouclier au total. 1400 PO.

## *Dragon*

Choisissez un Sortilège parmi ceux que vous connaissez. Désormais, vous pourrez le lancer sans utiliser d'action. 1500 PO.

## *Licorne*

Choisissez un Equipement parmi vos possessions. Désormais, il devient impossible de le perdre, de le détruire ou de le donner. 1000 PO.

## *Phoenix*

Choisissez un Trésor de Quête parmi vos possessions. Désormais, il devient impossible de le perdre, de le détruire ou de le donner. 1500 PO.

# Trésors de Quête

Ces artefacts aux pouvoirs légendaires sont cachés dans des lieux sombres et dangereux du Gondwana. Vos joueurs auront l'occasion de les découvrir et d'expérimenter leurs capacités étranges tout au long de l'aventure proposée dans ce livre de Quêtes.

## *Anneau de Cinabre*

Une fois par aventure, annulez l'effet d'un Maléfice.

## *Anneau d'Orichalque*

Une fois par aventure vous pouvez vous déplacer sur n'importe quelle case libre du plateau, à condition qu'elle soit adjacente à l'un des autres héros. Utilisable uniquement par l'Elfe ou l'Enchanteur.

## *Armure de Mithril*

Lancez 3 dés de combat pour la Défense. Le porteur de l'Armure ne peut pas être la cible d'un Maléfice de Destruction.

## *Bracelets cimmériens*

Lancez 1 dé de combat supplémentaire pour la Défense. Le porteur ne peut pas être la cible d'un Maléfice de Domination.

### *Châtiment d'Ether*

Cette épée permet d'Attaquer avec 2 dés de combat. Face à un adversaire disposant de Maléfices, elle permet d'Attaquer avec 4 dés de combat.

### *Cristal d'Isharan*

Au prix d'un point de Corps, votre attaque inflige une perte de points d'Esprit plutôt que de points de Corps.

### *Dague elfique*

Cette arme permet d'Attaquer avec 1 dé de combat sans utiliser d'action de combat. Elle peut être lancée, mais n'est pas perdue pour autant.

### *Destinée*

Ce khopesh permet d'Attaquer avec 3 dés de combat. L'Attaque en diagonale est possible. Face à des Hommes-Lézards, il permet d'attaquer DEUX FOIS.

### *Elixir de Rhéa*

Cet onguent rare ramène un héros mort à la vie, avec tous ses points de Corps et d'Esprit. Il n'y a la quantité que pour une seule utilisation. Il faut consacrer une action à son utilisation au profit d'un autre héros, placé sur une case adjacente.

### *Larme de Kâli*

Utilisable uniquement par l'Elfe ou l'Enchanteur. Lorsque vous utilisez un sortilège, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un bouclier noir, vous pouvez conserver ce sortilège au lieu de le mettre de côté jusqu'à la fin de la partie.

### *Parchemin d'Horus*

Une fois par aventure, restaurez tous les points d'Esprit du héros de votre choix. Utilisable uniquement par l'Elfe ou l'Enchanteur.

### *Parchemin de Set*

Une fois par aventure, ramenez un héros mort à la vie avec 2 points de Corps et 1 point d'Esprit. Ce parchemin ne peut être utilisé que par l'Enchanteur.

### *Pierre de Lune*

Au début d'une aventure, désignez un de vos Sortilège. Vous pourrez l'utiliser deux fois au cours de cette aventure. Utilisable uniquement par l'Elfe ou l'Enchanteur.

### *Talisman de Kalunga*

Au prix d'un point d'Esprit, vous pouvez lancer deux fois plus de dés de combat pour une Attaque. Utilisable uniquement par l'Elfe ou l'Enchanteur.



### Mobilier



**Sphère Armillaire**



**Pyramide d'Or**



**lunette Astronomique**



**Obélisque de Malepierre**



**Totem**



**Statue Etrange**

# M onstres

## Homme-Bête



Déplacement : 10  
Attaque : 4 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 1  
Esprit : 1

Lorsque deux Hommes-Bêtes ou plus sont présents dans la même salle ou le même passage, chacun bénéficie d'un dé de Combat supplémentaire pour l'Attaque.

## Minotaure



Déplacement : 10  
Attaque : 4 dés  
Défense : 4 dés  
Corps : 1  
Esprit : 1

Le Minotaure se Défend avec des Boucliers blancs au lieu de Boucliers noirs.

## Spectre



Déplacement : 6\*  
Attaque : 3 dés  
Défense : 2 dés  
Corps : 1  
Esprit : 0

Les Spectres peuvent traverser les murs, les portes fermées et les cases occupées par un adversaire. Chaque Spectre dispose du Maléfice **Peur**. Les Spectres sont considérés comme des *Morts-Vivants*.

## Banshee



Déplacement : 7  
Attaque : 2 dés\*  
Défense : 2 dés  
Corps : 1  
Esprit : 0

Les Attaques des Banshees ne font pas perdre des points de Corps mais des points d'Esprit. Les Banshees sont considérés comme des *Morts-Vivants*.

## Profond



Déplacement : 6  
Attaque : 3 dés  
Défense : 1 dé  
Corps : 1  
Esprit : 1

Les Profonds disposent du Maléfice **Hypnose**, qu'ils peuvent déclencher lorsqu'ils obtiennent 3 Crânes sur une Attaque, au lieu de causer la perte de 3 points de Corps.

## Daggoth



Déplacement : 5  
Attaque : 5 dés  
Défense : 4 dés  
Corps : 1  
Esprit : 0

Lorsqu'un héros est blessé par un Daggoth, considérez-le comme *Epouvanté*. Les Daggoths sont considérés comme des *Morts-Vivants*.

## Naga



Déplacement : 5  
Attaque : 3 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 2  
Esprit : 1

Un personnage blessé par un Naga est considéré comme *Empoisonné*. Le Naga dispose du Maléfice **Hypnose**.

## Nyoka



Déplacement : 7  
Attaque : 4 dés/3 dés/2 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 3  
Esprit : 1

Un Nyoka peut mener jusqu'à trois Attaques lors de son tour. Il dispose des Maléfices Ophidiens **Venin** et **Etouffement**.



### Skaven

Déplacement : 8  
 Attaque : 2 dés  
 Défense : 2 dés  
 Corps : 1  
 Esprit : 2

Lorsqu'un héros est blessé par un Skaven au Corps-à-Corps, considérez que le héros est *Empoisonné* s'il obtient un Bouclier noir en lançant un dé de Combat. Les Nains ne sont pas concernés par cette règle.



### Rat-Ogre

Déplacement : 8  
 Attaque : 4 dés  
 Défense : 3 dés  
 Corps : 2  
 Esprit : 2

Lorsqu'un héros est blessé par un Rat-Ogre au Corps-à-Corps, considérez que le héros est *Empoisonné* s'il obtient un Crâne en lançant un dé de Combat. Les Nains ne sont pas concernés par cette règle.

Un Rat-Ogre se Défend avec des Boucliers blancs au lieu de Boucliers noirs.



### Homme-Lézard

Déplacement : 7  
 Attaque : 3 dés  
 Défense : 3 dés  
 Corps : 1  
 Esprit : 1

Don de Sotek : 1 dé de Combat supplémentaire pour l'Attaque.  
 Don de Quetzl : 1 point de Corps supplémentaire.  
 Don de Xhotl : 1 dé de Combat supplémentaire pour la Défense.  
 Don de Tepok : insensibles aux Sortilèges (sauf Djinn, Golem, Feu du Courroux, Élémentaire d'Eau).



### Rakshasah

Déplacement : 9  
 Attaque : 4 dés  
 Défense : 4 dés  
 Corps : 2  
 Esprit : 3

Un Rakshasah peut mener des Attaques contre deux adversaires durant le même tour.



### Simien

Déplacement : 8  
 Attaque : 3 dés  
 Défense : 2 dés  
 Corps : 1  
 Esprit : 2

Les Simiens peuvent Attaquer en diagonale et franchir les cases occupées par des adversaires.

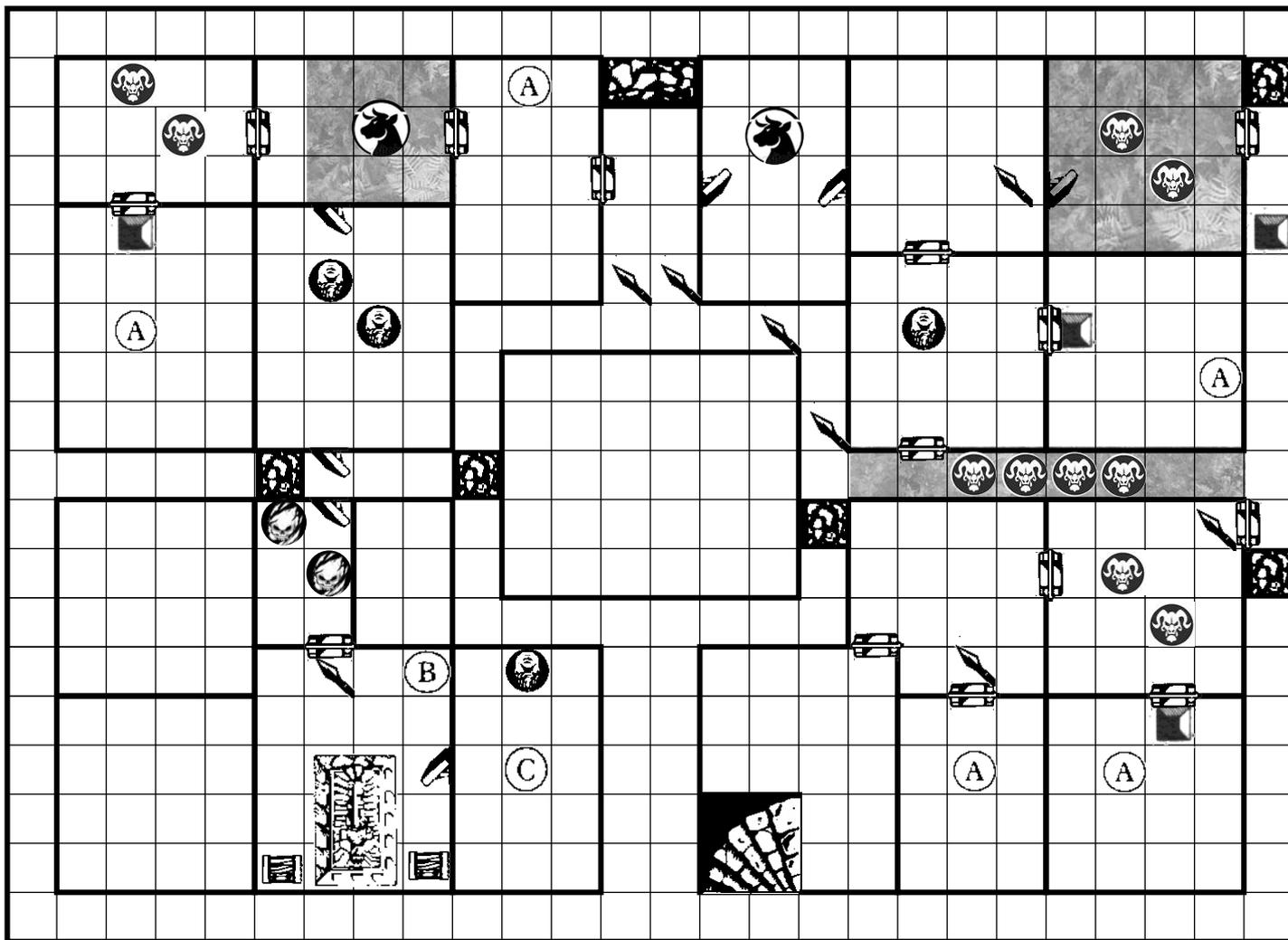


### Gorille

Déplacement : 8  
 Attaque : 4 dés  
 Défense : 4 dés  
 Corps : 3  
 Esprit : 2

Un Gorille peut mener des Attaques contre deux adversaires durant le même tour.





### I-Le Tombeau du Roi

*Chandragupta fut un puissant guerrier et un roi sorcier redouté de Lémurie, avant le Cataclysme de l'Atlantide. Sa tombe est un tumulus piégé, envahi par la végétation. Bien des voleurs ont essayé de piller ses trésors sans succès. Mais depuis peu, des Hommes-Bêtes ont profané la sépulture oubliée et en ont fait leur refuge ! La Stèle de Varahamihira doit donc être retrouvée au plus vite !*



#### NOTES

A Cette salle contient 300 PO et une potion (lancez un dé de combat) :

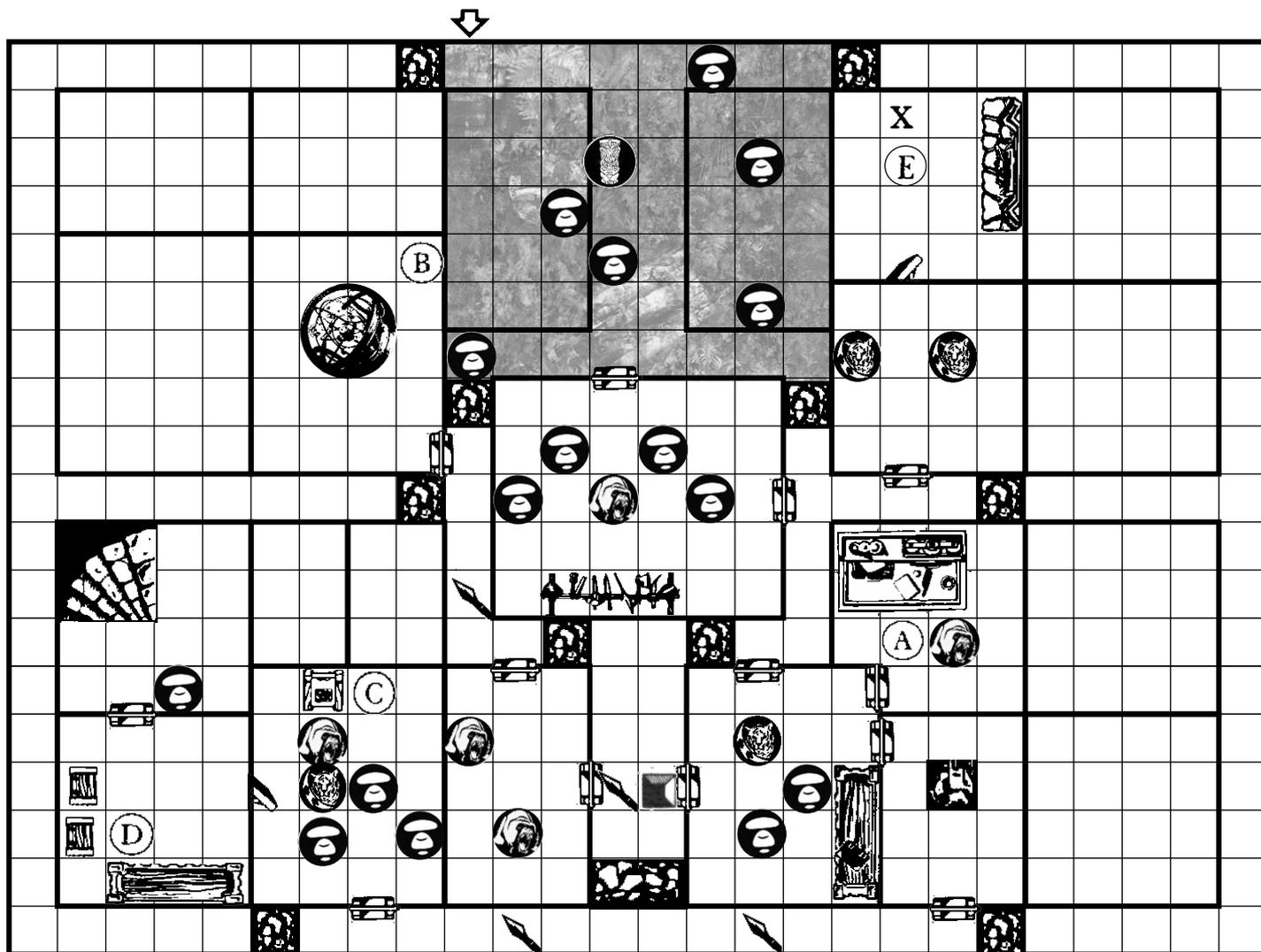
-  Elixir de Karmâ
-  Potion de Bataille
-  Breuvage Héroïque

B Voici la sépulture de Chandragupta. Cette salle contient deux Trésors de Quête : le **Cristal d'Isharan** et l'**Armure de Mithril**.

C Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve la **Stèle de Varahamihira**, une pierre noire polie et gravée de caractères étranges qu'aucun des personnages ne sait déchiffrer.

Monstre errant : un Homme-Bête





### III- La princesse enlevée

*La Stèle nous a révélé l'emplacement de l'une des Larmes des Dieux, au cœur du pays des Amazones. Mambu Ngozi. Celle-qui-murmure-aux-esprits, nous apprend que la princesse amazone Aïssatou vient d'être enlevée par Gomko, le cruel roi des Singes. Elle est détenue à la forteresse de Motu Boloko, au cœur d'une région inhospitalière et sauvage infestée de crocodiles, d'araignées et de serpents. Il veut la sacrifier aux dieux du Chaos ! Si vous libérez la princesse, Ashanti la farouche Reine du Grand Fleuve acceptera de nous recevoir. En route pour le Pays Noir !*

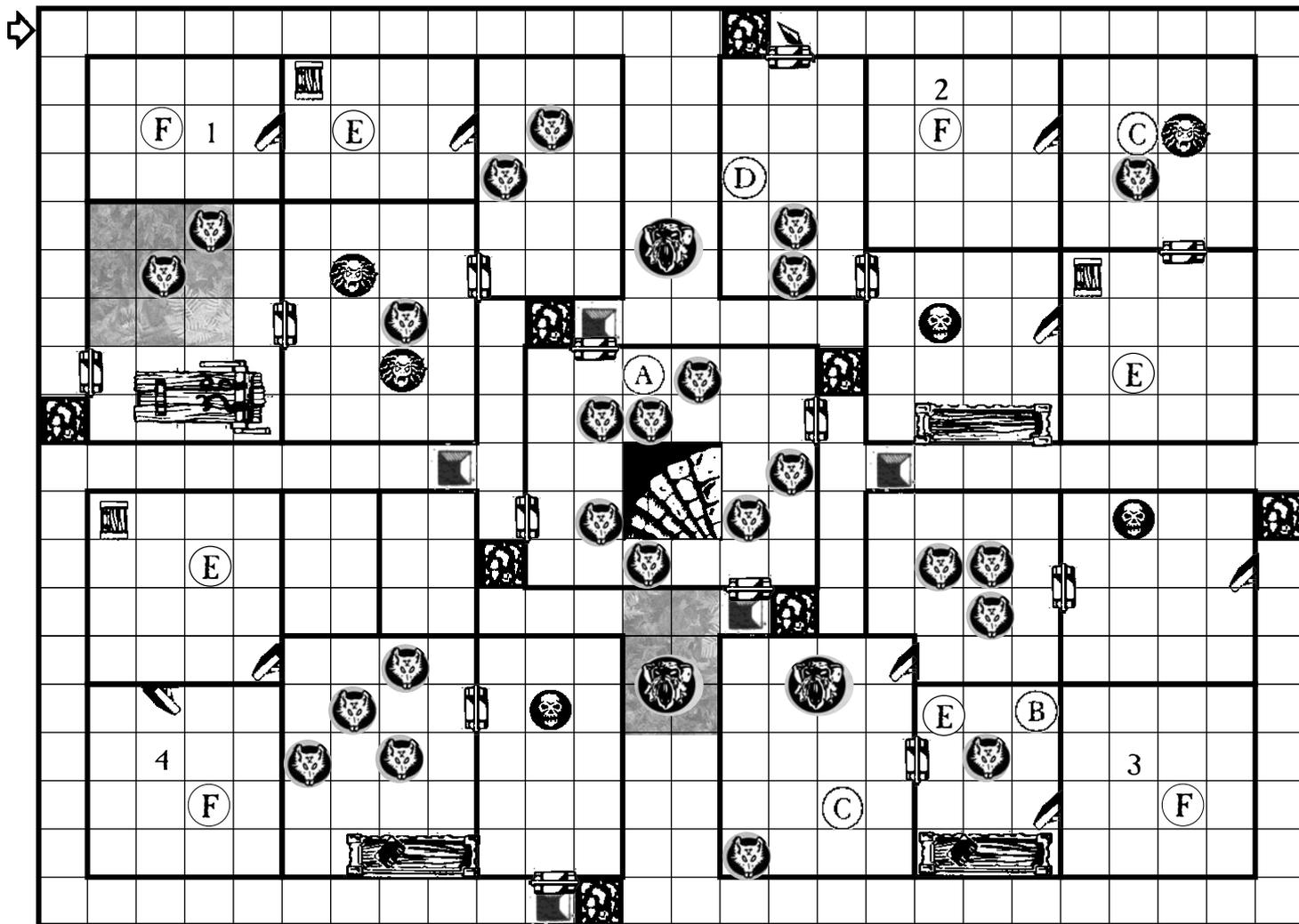
#### NOTES

Les personnages entrent par le bord du plateau sur la case indiquée. Ils doivent trouver l'Escalier pour terminer la Quête.

- A Ce Gorille est **Satô**, un sorcier maîtrisant les Maléfices de Destruction **Tempête de Flammes** et **Attaque Chthonienne**. La salle contient une fiole de Contrepoison et une Potion de Bataille.
- B Dans cette salle se trouve un piège magique : chaque figurine qui s'y trouve au début de votre tour est frappée par le Maléfice Ophidien **Etouffement**. Ce piège peut être détecté, mais ne peut pas être désamorcé. Une Recherche de Trésor permet de trouver ici un Trésor de Quête, le **Talisman de Kalunga**.
- C Ce Gorille est **Gomko**, le Roi des Singes. Il dispose de 3 points de Corps.
- D Le Trésor royal contient 800 PO.
- E Voici la princesse **Aïssatou**. Le premier joueur qui entre dans la pièce peut la considérer comme un Compagnon d'Arme jusqu'à la fin de l'aventure. Elle dispose de 2 points de Corps et 4 points d'Esprit. Elle attaque avec un dé, se défend avec deux dés et se déplace de 6 cases.

Monstre errant : un Simien





### IV- Le Prophète Gris

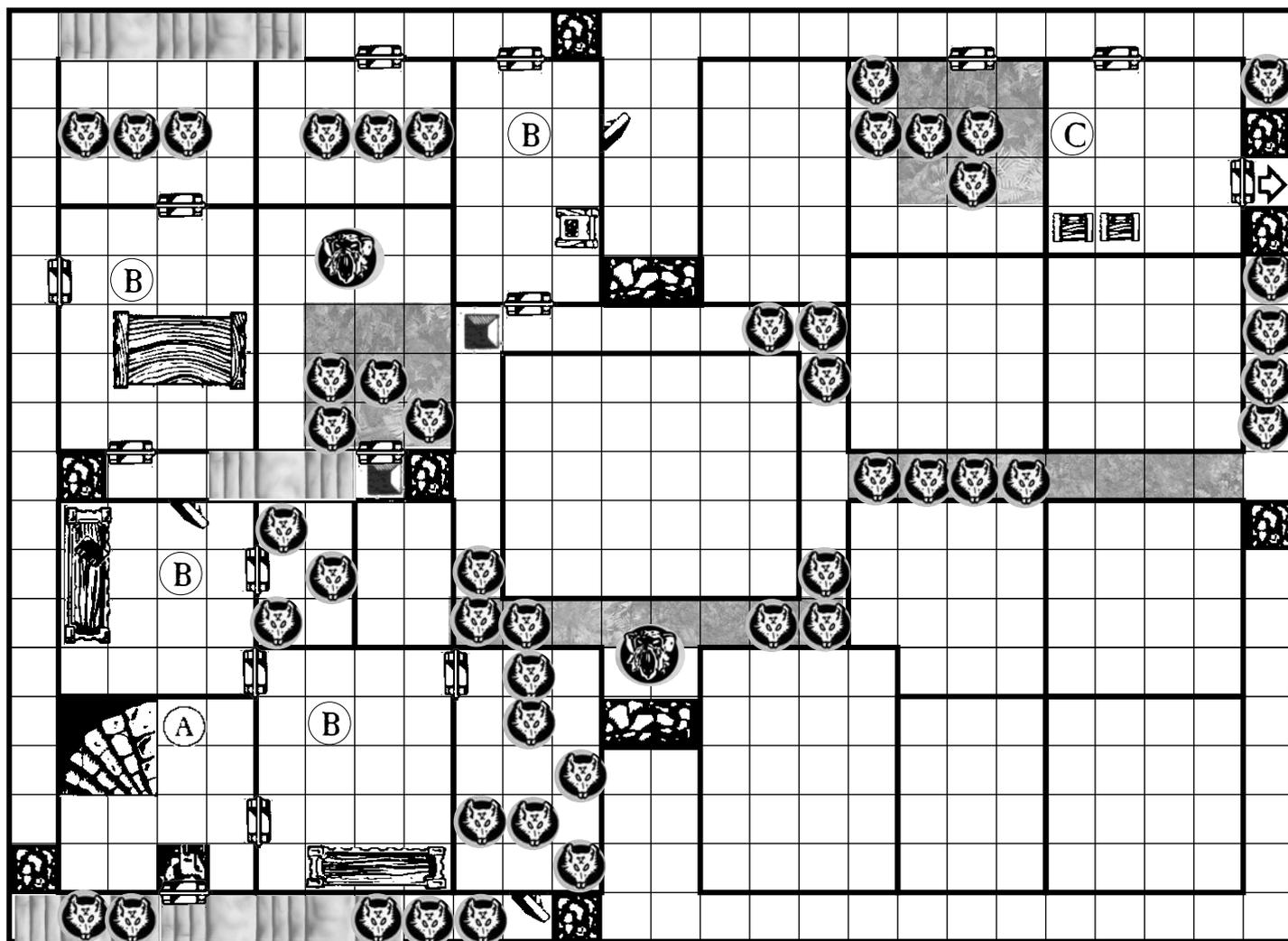
*Reconnaissante de ce que vous avez fait pour sa fille, la Reine Ashanti nous révèle avec inquiétude que les habitants du Grand Fleuve sont décimés par la fièvre. Les Moines de la Peste, dans les ruines fangeuses de la cité hantée de Kassali ont réuni les quatre Artefacts maudits du culte du Rat Cornu. Selon les sages de son royaume, c'est sûrement là que serait cachée Axara, l'une des Larmes des Dieux ! Prenez garde aux abominations qui se cachent dans les ténèbres, vous pourriez ne jamais revenir de cette expédition !*

#### NOTES

Les personnages entrent par le bord du plateau sur la case indiquée. Ils doivent trouver l'Escalier pour terminer la Quête. Si les héros ont sauvé Aïssatou, la Reine Ashanti leur offre un Trésor de Quête, l'Elixir de Rhéa.

- A Ne placez l'escalier et les monstres dans cette salle que lorsque les joueurs ont détruit les quatre **Artefacts de la Peste**. Quatre des Skavens sont des Moines de la Peste : **Tweenk, Quelk, Skwik et Kritch**. Ils disposent de 2 points de Corps et attaquent avec 3 dés de combat. Ils maîtrisent chacun un Maléfice de Nécromancie différent.
- B Voici **Skrittarr**, un Prophète Gris du Rat Cornu. Il possède 3 points de Corps et maîtrise les Maléfices de Pourriture, ainsi que **Rouille**. Si un joueur cherche un Trésor, il trouve **Axara, la Première Larme des Dieux**.
- C Voici **Crol**, un technomage qui utilise une arme à foudre. Il peut attaquer une figurine sur une case non contiguë dans la même salle en lançant 4 dés de combat.
- D Voici **Qrot et Snol**, deux technomages. Ils utilisent une arme à foudre. Tant qu'ils sont tous les deux indemnes, ils peuvent attaquer une figurine sur une case non contiguë dans la même salle en lançant 5 dés de combat. Lorsque le dernier meurt, chaque créature présente dans la salle lance un dé de combat. Un bouclier noir entraîne la perte d'un point de Corps.
- E En effectuant une Recherche de Trésor dans cette salle, on peut trouver l'un des Artefacts de la Peste : le Livre des Fléaux, le Liturgus Pestilens, l'Encensoir de la Peste, le Creuset de la Peste. Une action doit être consacrée à la destruction de chacun, ce qui déclenche un Maléfice de **Venin** sur le joueur concerné.
- F D'anciens passages oubliés existent dans les murs de ces souterrains : une figurine débutant son tour dans cette salle peut, comme action de mouvement, être placée dans une autre salle marquée de ce symbole (lancez un dé, sur un 5 ou un 6 le personnage revient au même endroit). La première fois qu'un joueur emprunte les passages, il gagne une dose de Contrepoison. Il n'est pas nécessaire de faire une Recherche de Portes Secrètes pour trouver ces passages.





### V- Le labyrinthe pourrissant

*Vous avez affronté le culte du Rat Cornu, mais vous devez maintenant rejoindre la surface. Vous errez dans un labyrinthe pestilentiel, dont il vous faut sortir au plus vite car une horde innombrable de Skavens s'est jetée à vos trousses, bien décidée à venger la mort du 'Prophète Gris'. Ne perdez pas un instant !*

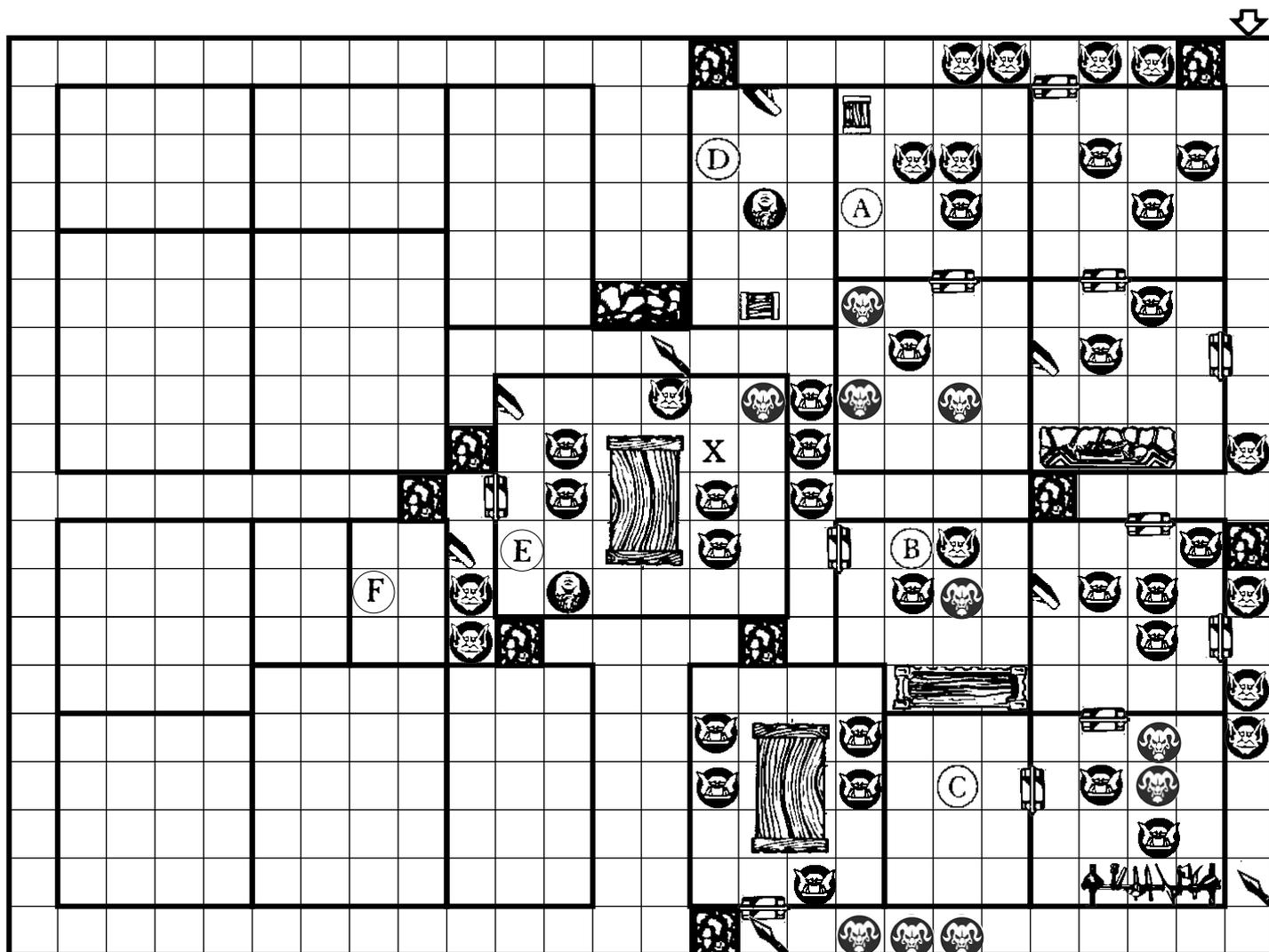


#### NOTES

Les personnages démarrent sur l'Escalier. Ils doivent trouver la sortie pour terminer la Quête. Ils n'ont pas la possibilité d'acquérir de l'Équipement ou des Potions avant de démarrer la Quête.

- A A votre premier tour de jeu, placez 1 Skaven dans cette salle. Puis au début de votre second tour, placez-y 2 Skavens, et ainsi de suite. A partir de votre 5<sup>ème</sup> tour et jusqu'à la fin de la partie, placez 5 Skavens dans cette salle au début de votre tour.
- B Cette salle contient 200 pièces d'or et une fiole de Contrepoison.
- C Cette salle contient un Trésor de Quête, une **Dague Elfique**.

Monstre errant : un Skaven



## VI- La Horde des Steppes

*Morcar a encore une fois une longueur d'avance sur nous ! Les tribus orques se massent dans les steppes de l'Est, prêtes à déferler sur le monde comme un fléau des dieux ravageant tout sur sa route. A leur tête s'est dressée une sorcière orque si puissante que les Hommes-Bêtes la suivent et la vénèrent comme une déesse. Vous devrez pourtant pénétrer au cœur même de la citadelle de la Horde, la ville dévastée de Kharazan, pour trouver la Seconde Larme des Dieux !*

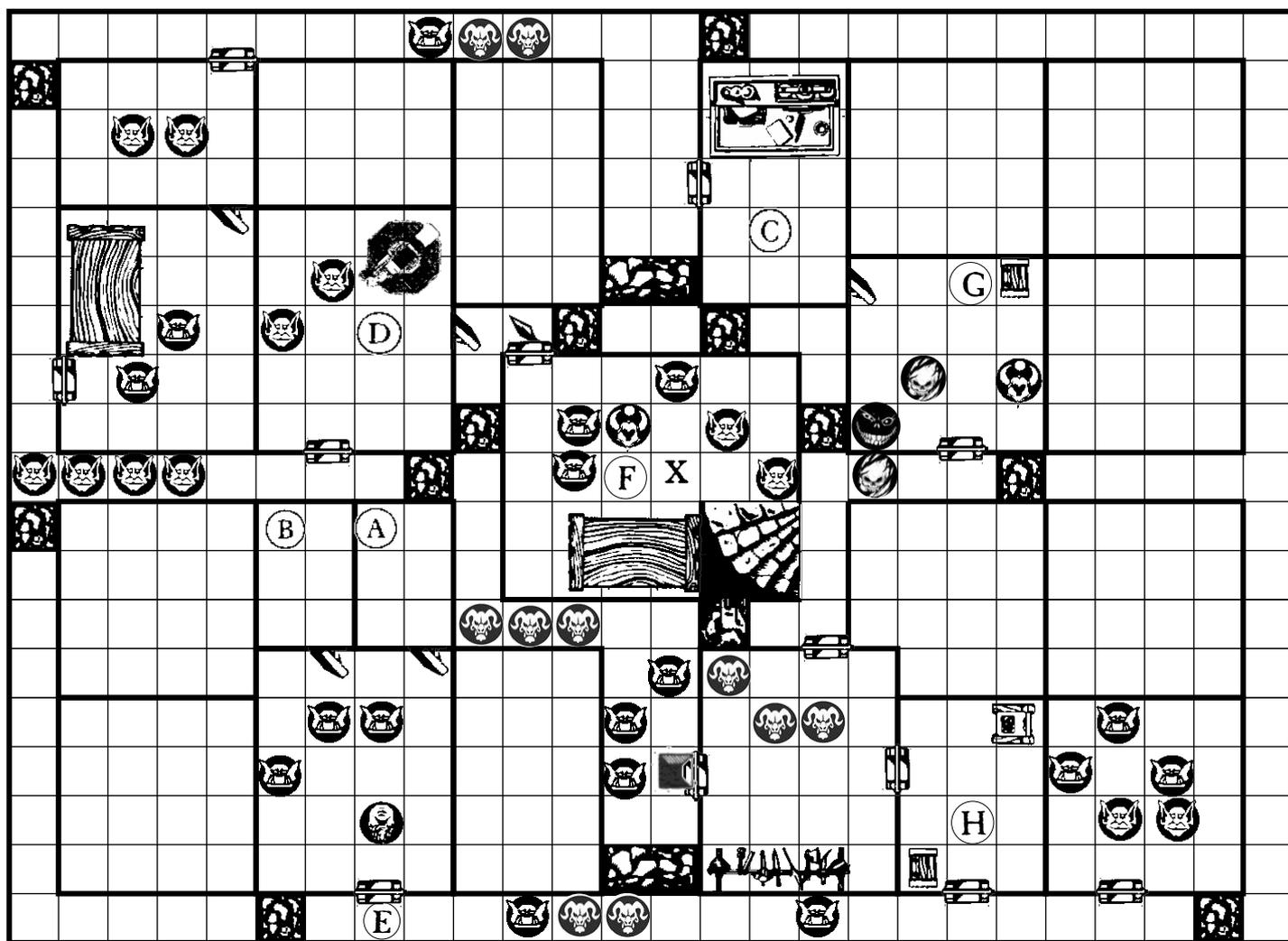
### NOTES

Les personnages entrent sur le plateau par la case indiquée. Indiquez seulement aux joueurs qu'ils doivent trouver la sortie.

- A Voici **Buddawg et Snort**. Ces deux Lutins sont des Chamanes, ils possèdent les caractéristiques habituelles des Lutins et maîtrisent chacun un Maléfice de Destruction. Le coffre contient 300 pièces d'or et une Potion de Guérison.
- B Voici **Pegg**, un Chamane. Il possède 2 points de Corps et maîtrise le Maléfice de Destruction **Eclair Foudroyant**.
- C Cette salle contient une Potion de Guérison, une Potion de Bataille ainsi que 400 pièces d'or.
- D Le coffre contient une Potion de Bataille, un Breuvage Héroïque et un Philtre de Thot.
- E Voici **Ruga la Noire**, la terrible sorcière des Orcs qui mène la Horde du Chaos. Utilisez la figurine de la Chamane Orque. Elle possède 3 points de Corps, et maîtrise les Maléfices du Chaos **Tempête du Chaos**, **Puissance du Chaos** et le Maléfice de Destruction **Attaque Chthonienne**. Lorsque ses points de Corps sont réduits à 0, elle disparaît dans un nuage de fumée.
- F Dès que cette porte secrète est découverte, lisez le texte suivant : « Une Ombre du Chaos, froide et maléfique, se glisse hors de cette pièce scellée et vous enveloppe de ses ténèbres. Sans pouvoir résister, vous perdez tous connaissance... ».

Monstre errant : un Orc





## VII-La fureur de Ruga la Noire

*Vous avez affronté la Horde de steppes avec vaillance, mais Ruga la Noire vous a capturés. Elle vous retient prisonniers dans les ruines dévastées de Kharazan, la Perle des Steppes. Vous n'aurez pas de mal à vous en échapper, mais vous devez arrêter la sorcière avant qu'elle ne mette la main sur la seconde Larme des Dieux !*

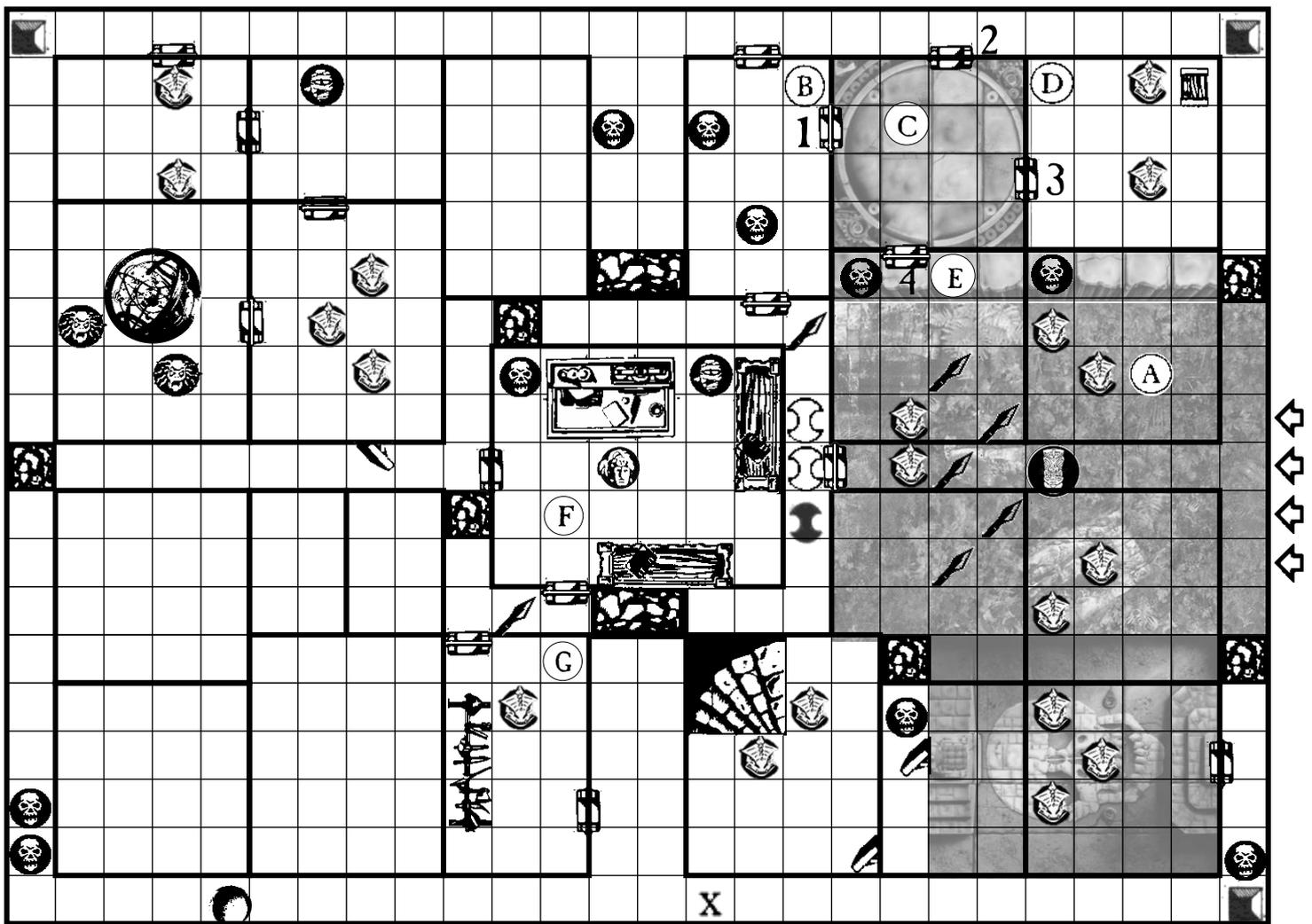
### NOTES

Les personnages démarrent dans la salle indiquée. Ils doivent atteindre l'Escalier pour terminer la Quête. Il ne leur est pas possible d'acquérir de l'Équipement ou des Potions avant de débiter la Quête.

- A Les joueurs démarrent dans cette salle, sans aucun Equipement.
- B Tout l'Équipement des joueurs se trouve dans cette salle, y compris les Trésors de Quête. S'y trouve également une **Clé de Fer**.
- C Si un joueur effectue une Recherche de Trésor dans cette salle, il trouve sur le bureau des cartes militaires mentionnant de lointaines Cités que la Horde semble convoiter : Verantia, Tanazul, Kervala...
- D Voici **Sazva** et **Aguzel**, deux chamanes. Elles possèdent chacune un maléfice de Pourriture : **Vermine** et **Peste**. Si un joueur effectue une Recherche de Trésor dans cette salle, il découvre que la lunette est ensorcelée : elle permet de voir au-delà de l'horizon.
- E Cette porte est verrouillée. Elle ne peut s'ouvrir qu'avec la **Clé de Fer**.
- F Voici **Ruga la Noire**. Encore blessée, elle ne possède que deux points de Corps, mais maîtrise les mêmes Maléfices que dans la Quête précédente, ainsi que **Venin** et **Hypnose**.
- G Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve **Bethoum, la Seconde Larme des Dieux**.
- H Le coffre contient un Trésor de Quête, les **Bracelets Cimmériens**.

Monstre errant : un Orc





## VIII - L'expédition disparue

Mes amis, alors qu'une lueur d'espoir se présentait suite à votre dernière victoire, Maître Ahriman, grand mage de la prestigieuse Académie d'Astrologie de Shadizar, a disparu dans les jungles de la péninsule du Kalipay. Son expédition devait retrouver le tombeau d'Himiko, la Reine de la Mort, enterrée avec l'une des Larmes des Dieux. Retrouvez l'expédition de Maître Ahriman avant qu'il ne lui arrive malheur !

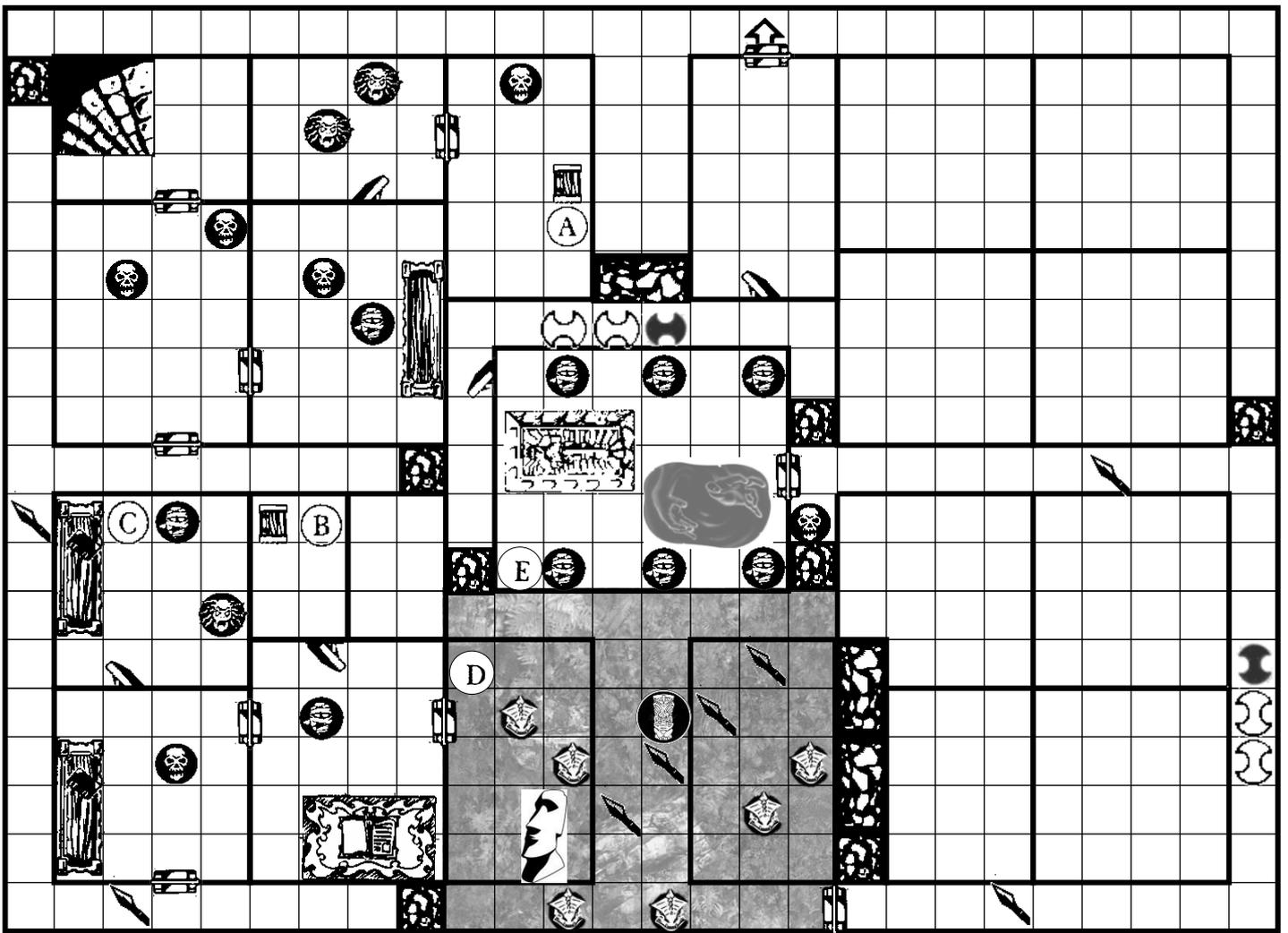
### NOTES

Les personnages entrent sur le plateau par les cases indiquées. Ils doivent atteindre l'Escalier pour terminer la Quête.

- A Les Hommes-Lézards portent la **marque de Sotek** (y compris les Monstres Errants). Ne positionnez pas la porte ni les Squelettes de la corniche, qui est inaccessible.
- B Les Squelettes de cette salle portent des insignes qui indiquent que ce sont les membres de l'expédition de Maître Ahriman. L'Erudit n'est pas parmi eux.
- C Voici une salle tournante. A votre tour lancez un dé pour orienter la sortie vers la porte correspondante. Sur un 5 ou un 6, elle reste immobile.
- D Les Hommes-Lézards à l'intérieur du tombeau (y compris les Monstres Errants) portent la **marque de Tepok**. Le coffre contient une Potion de Guérison.
- E Positionnez maintenant les Squelettes en précisant aux joueurs qu'il était impossible de les apercevoir depuis le sol à cause de la végétation.
- F Voici **Maître Ahriman**, devenu un servent du Chaos. Utilisez la figurine du Sorcier du Chaos. Il possède les caractéristiques suivantes : Déplacement 7, Corps 3, Esprit 5, Attaque 2, Défense 2. Il dispose des Maléfices : **Peur, Armée des Morts, Vermine, Corruption**.
- G Dans cette salle se trouvent 400 pièces d'or, deux Potions de Guérison et une fiole de Contrepoison.

Monstre errant : un Homme-Lézard





## IX-La Reine de la Mort

A la Recherche de la Troisième Pierre des Etoiles, vous vous êtes aventurés dans les profondeurs du Tombeau des Larmes de Rubis. Prenez garde, car en ces lieux vous ne pourrez compter sur aucun secours ! Une malédiction ancienne plane sur cette sépulture. Selon la légende, la Reine Himiko était une sorcière qui gouvernait son pays à l'aide de la magie noire. A sa mort, elle fut enterrée avec ses servantes et sa tombe fut scellée, avec cet avertissement : « La Reine de la Mort, même dans la mort veille ».

### NOTES

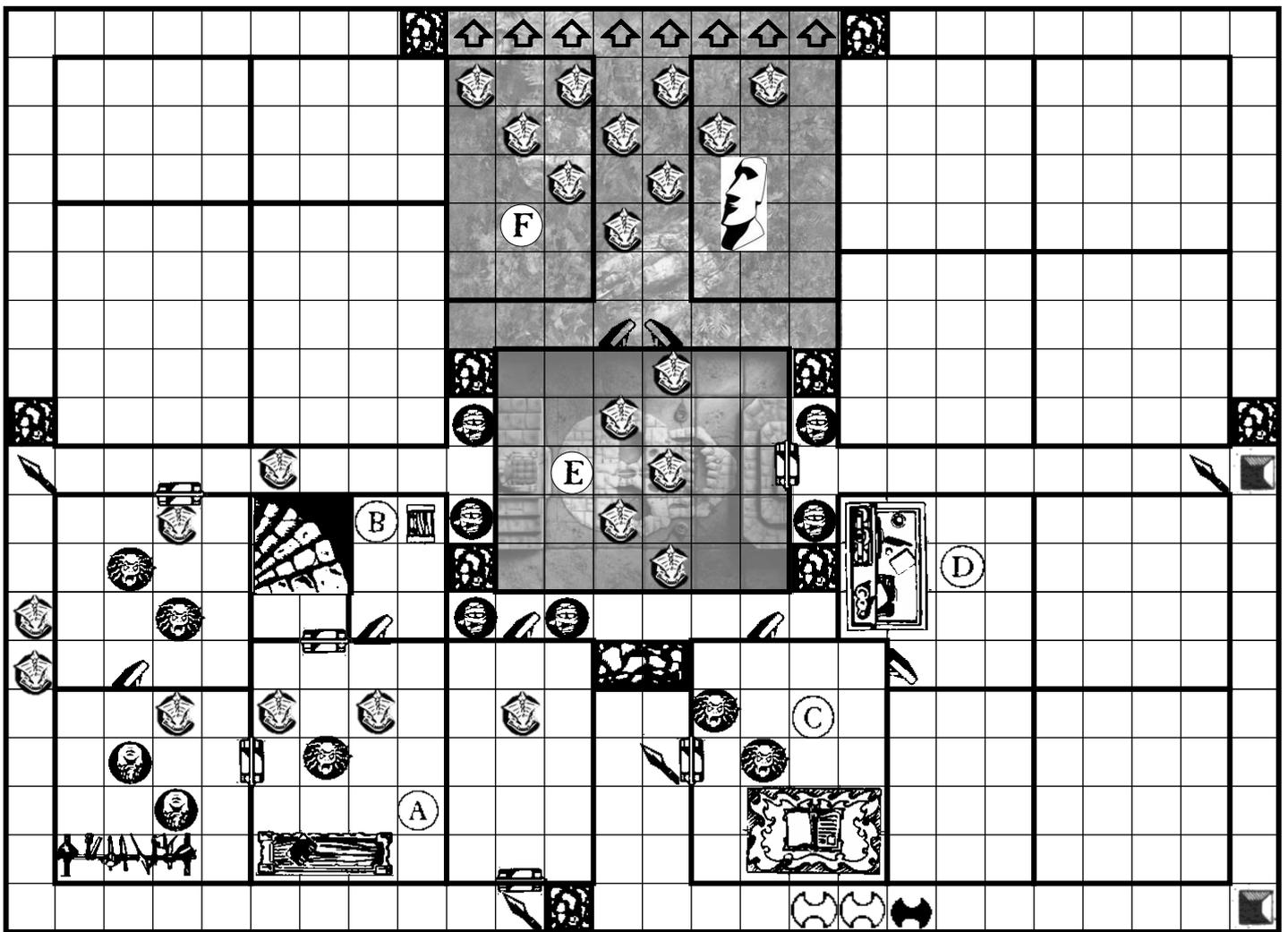
Les personnages démarrent sur l'Escalier. Ils doivent trouver la sortie pour terminer la Quête. Il ne leur est pas possible d'acquérir de l'Équipement ou des Potions avant de débiter la Quête.

- A Ce coffre contient 400 pièces d'or et deux Potions de Guérison.
- B Ce coffre contient 400 pièces d'or un Philtre de Thot et une fiole de Contrepoison.
- C Si les joueurs font une Recherche de Trésor, ils trouvent dans la bibliothèque un rouleau lisible par un Enchanteur ou un Elfe, qui mentionne : « Puisqu'aucun médecin du royaume n'a su trouver de remède à sa maladie, dans sa grande bonté, la Reine Himiko fait le choix de mourir afin de préserver son peuple de sa terrible malédiction. Puisse-t-elle reposer en paix, baignée des larmes de ses sujets. »
- D Les Hommes-Lézards de la Jungle portent la **marque de Quetzl**.
- E Voici le Tombeau de la Reine Himiko. Les momies sont celles de ses servantes. Une partie de la pièce est plongée dans des **Ténèbres magiques** : dès qu'un héros passe par l'une de ces cases, il termine immédiatement son déplacement et lance un dé de combat. S'il obtient un bouclier noir, considérez-le comme *Epouvanté*. Si un joueur fait une Recherche de Trésor dans cette salle, il trouve **Chandara, la Troisième Larme des Dieux**.

Monstre errant : une Momie







## XI - La prêtresse de Kâli

*L'heure est grave, mes amis ! Qilathéa nous a trompés et a dérobé les trois Larmes des Dieux ! Elle a rejoint les ruines du Temple de Kâli, au cœur de la jungle du Kush, que nous supposons être le lieu où serait conservée la Quatrième Larme. Si Morcar avait entre ses griffes les quatre Joyaux des Etoiles, des âges sombres s'abattraient sur nous !*

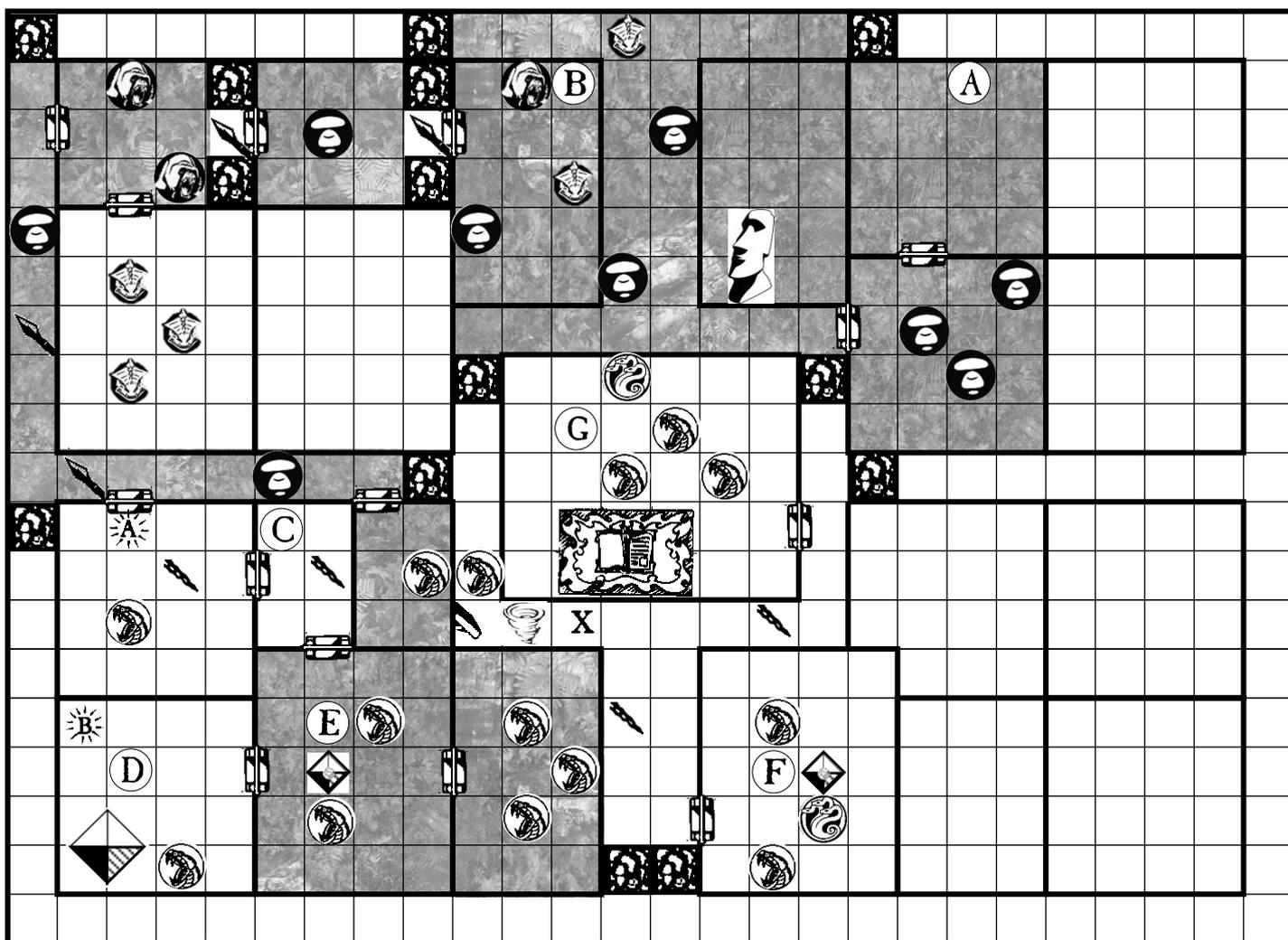
### NOTES

Les personnages démarrent sur l'Escalier. Ils doivent trouver la sortie pour terminer la Quête.

- A Les Hommes-Lézards à l'intérieur du Temple portent la **marque de Xhotl**, y compris les Monstres Errants. Si un joueur fait une Recherche de Trésor dans cette salle, il trouve une gemme d'une valeur de 300 pièces d'or, un Elixir de Karmâ et une Potion de Bataille.
- B Le coffre est piégé. Si le piège est déclenché, il provoque la perte d'un point de Corps. Le coffre contient une gemme d'une valeur de 400 pièces d'or et un Philtre de Thot.
- C Si un joueur cherche un Trésor dans cette salle, il trouve un Trésor de Quête, **Destinée**.
- D Si un joueur fait une Recherche de Trésor dans cette salle, il trouve un **Parchemin** lisible par un Enchanteur ou un Elfe avec ce texte : « Qilathéa, les Larmes des Dieux nous ouvriront les portes du ciel pour la gloire des Dieux du Chaos. Ne me déçois pas ! » Le document porte le sinistre sceau de **Morcar Seigneur des Ténèbres, maître des Maléfices**.
- E Voici **Qilathéa**, prêtresse de Kâli. Elle a les caractéristiques suivantes : Déplacement 8, Corps 3, Esprit 5, Attaque 4, Défense 3. Elle dispose des 4 Maléfices **Ophidiens**. Elle porte un Trésor de quête, la **Larme de Kâli**. Lorsqu'elle perd son dernier point de Corps, elle disparaît dans un éclair ! A ses côtés se trouve **Tlazohtl**, un prêtre Homme-Lézard. Ses caractéristiques sont les suivantes : Déplacement 6, Corps 2, Esprit 6, Attaque 3, Défense 5. Il dispose des 4 Maléfices de **Magie Astrale**. Le premier joueur qui fait une Recherche de Trésor trouve la **Larme de Kâli**, les trois **Larmes des Dieux** volées, ainsi que **Dâl**, la **Quatrième Larme des Dieux**.
- F Les héros peuvent quitter le plateau en atteignant une case marquée d'une flèche. Les Hommes-Lézards portent la **marque de Tepok**.

Monstre errant : un Homme-Lézard





## XII- La controverse des magiciens

Grâce à vous nous voici près du but ! La Stèle de l'astrologue nous a guidés jusqu'à la jungle du 'Bélékélé où est tombée la dernière Larme des 'Dieux. Selon les légendes, c'est là que s'ouvre un passage vers la cité souterraine de 'Nousharabad peuplée de djinns et de sortilèges. Tian Linh Dao soutient qu'il s'agit d'une déformation phlogistique des 'Plans d'existence, alors que Mambu Ngozi pense que cette cité est accessible en fonction des harmonies astrales. Pour ma part, je vous incite à la plus grande prudence car nos ennemis ont déployé de nombreuses ruses et trahisons pour s'approprier ces Etoiles...

### NOTES

Les personnages démarrent dans la salle A. Indiquez seulement aux joueurs qu'ils doivent trouver la sortie.

A Les personnages démarrent dans cette salle.

B Ce Gorille est **Akko**, un sorcier Udu. Il dispose des Maléfices de Domination **Choc** et **Contrôle**. En outre, à chaque tour, au prix d'une action, il peut placer un **Fétiche** sur n'importe quelle case visible. Les Fétiches ne peuvent être ni déplacés, ni détruits. Jusqu'à ce qu'Akko soit éliminé, au début de votre tour, lancez un dé de combat :

 Les héros jusqu'à 3 cases d'un Fétiche subissent une Attaque avec 3 dés de Combat.

 Les héros jusqu'à 2 cases d'un Fétiche perdent 1 point de Corps.

 Les héros adjacents à un Fétiche perdent 1 point de Corps.

C Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor dans cette salle trouve une Potion de Guérison.

D Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve un Trésor de Quête, l'**Anneau de Cinabre**.

E Voici **S'zz**, ensorceleur Naga. Il dispose des 4 Maléfices Ophidiens.

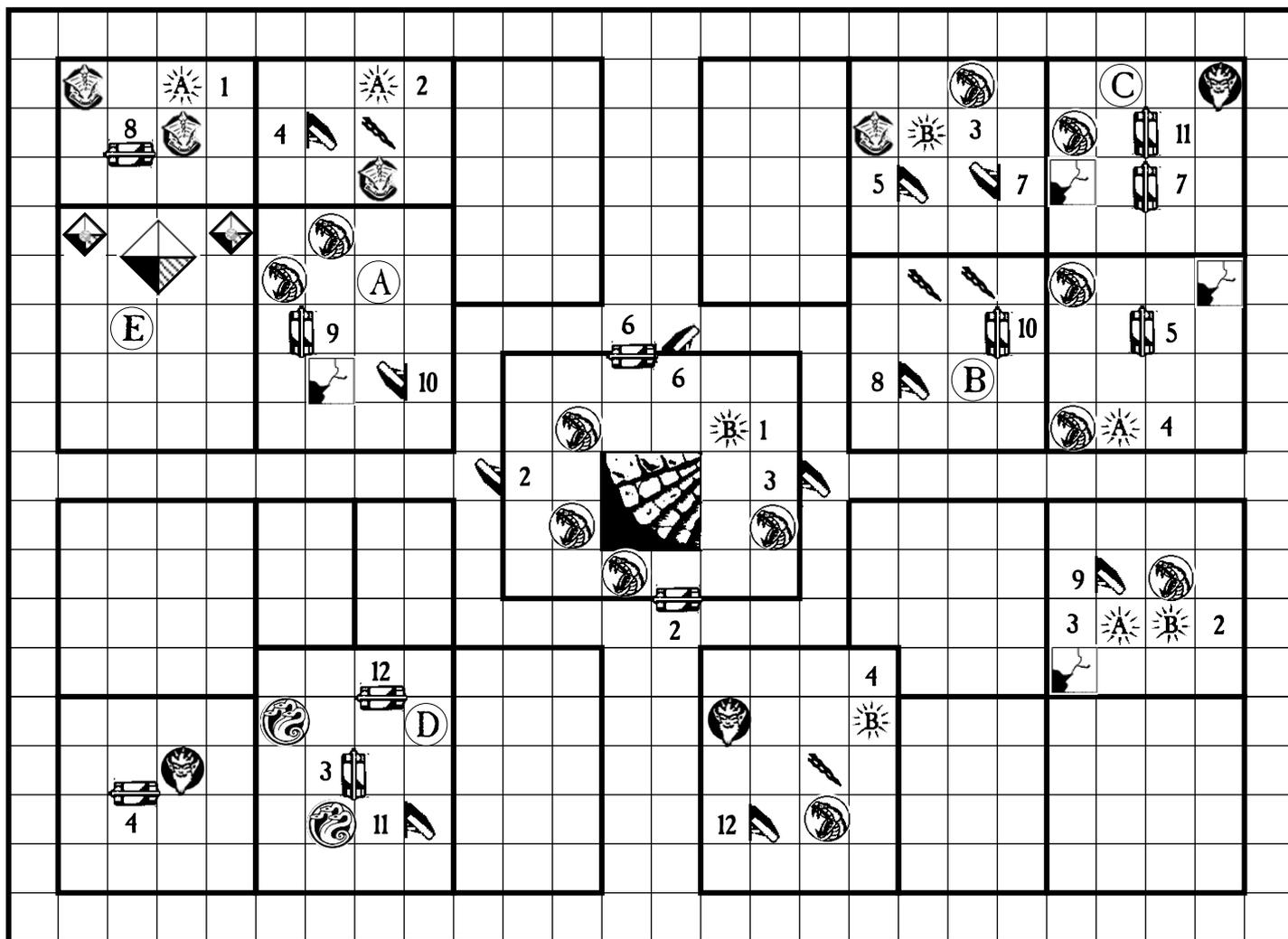
Le premier joueur qui fait une Recherche de Trésor trouve l'**Anneau d'Orichalque**.

F Voici **Ss's'hzz le Maléficien**. Il dispose des 4 Maléfices Ophidiens et du Maléfice de Magie Astrale **Mouvement Astral**.

G Voici **Z'ss'zz le Prophète de Set**. Il dispose des 4 Maléfices du Chaos. A l'instant où il perd son dernier point de Corps, lisez ce texte : « Autour de vous, la réalité semble soudain vaciller, sans consistance, baignée d'une étrange lueur mauve. Pris de vertiges, vous perdez connaissance. » Les personnages viennent de basculer dans le Plan magique de Crystalia !

Monstre errant : un Spectre





### XIII- Le Piège de Cristal

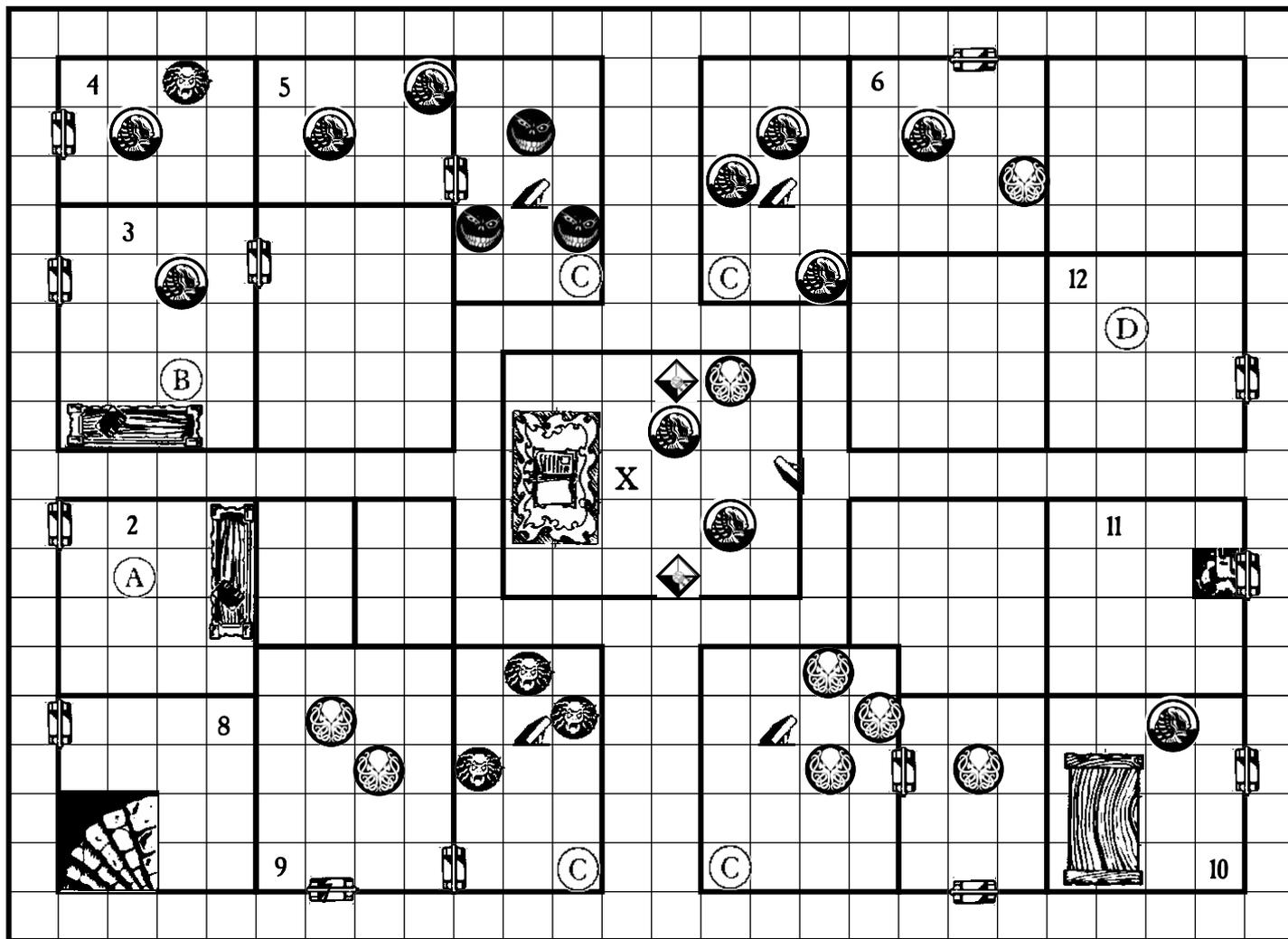
*Mes amis, nous avons eu les plus grandes difficultés à vous trouver à travers les incommensurables dimensions de l'Ether ! Vous voilà perdus dans le plan astral de Crystalia, un monde minéral aux lois différentes de l'univers que vous connaissez. C'est au cœur de ses prismes étranges que le peuple Serpent a caché Ejjoun, la Cinquième Larme des Dieux ! Vous devez la récupérer avant de retrouver le chemin de notre monde. Par les dieux, prenez garde à vous !*

#### NOTES

Les personnages démarrent sur l'Escalier. Il ne leur est pas possible d'acquérir de l'Équipement ou des Potions avant de débiter la Quête. Les conditions pour terminer la Quête sont particulières, le joueur sorcier est invité à lire attentivement les notes de Quête. Au cours de cette Quête, lorsqu'un héros franchit une Porte, lancez deux dés pour déterminer la Porte où il émerge. Procédez de même pour les Portes Secrètes. Enfin, les quatre Pièges « Enlèvement » sont numérotés de façon à les distinguer. Les Hommes-Lézards portent la **marque de Tepok**.

- A Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor dans cette salle trouve une Potion de Guérison.
- B C'est dans cette salle que les Gremlins des Glaces se réfugient pour entasser leur butin.
- C Dans cette salle se trouve un piège magique : chaque figurine qui s'y trouve au début de votre tour est frappée par le Maléfice de Nécromancie **Peur**. Ce piège peut être détecté, mais ne peut pas être désamorcé.
- D Voici **Szs'zz'h le Crisallomancien**. Il possède 5 points de Corps et dispose des Maléfices Ophidiens. Son acolyte **Z'zs's'ss le Régisseur** possède 4 points de Corps et dispose du Maléfice du Chaos **Tempête du Chaos**. Tous les deux disparaissent dans un tourbillon d'étincelles lorsqu'ils sont éliminés.
- E Cette salle n'est accessible qu'à la condition que les joueurs aient éliminé tous les Monstres indiqués sur le plan de Quête. Placez alors leurs figurines dans la salle et lisez le texte suivant : « Les murs de quartz et d'améthyste semblent se déformer, se déplacer insensiblement. Devant vous se dresse maintenant une étrange structure d'or et de malepierre, vibrante et glaciale ». Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve **Ejjoun, la Cinquième Larme des Dieux**. Lisez alors le texte suivant : « A l'instant où vous saisissez la précieuse relique, le monde de cristal vole en éclats ! Vous sombrez dans le firmament, engloutis par les ténèbres. Lorsque vous reprenez connaissance, Mentor et ses compagnons sont penchés sur vous, la mine réjouie : vous avez réussi, vous avez réuni les cinq Larmes des Dieux ! »





### XIV - La Cité surgie des eaux

*Mes amis, je crains que nous n'ayons été les instruments des plans de Morcar ! Maintenant que les cinq Larmes des Dieux ont été réunies, les vents magiques tournent à la tempête : l'étrange Cité de 'Rlyeh a surgi de l'océan au-delà des archipels lointains. Les Profonds y organisent un révoltant rituel sacrilège pour appeler leurs dieux anciens et maléfiques. Vous devez arrêter cette cérémonie avant que le pire ne survienne !*

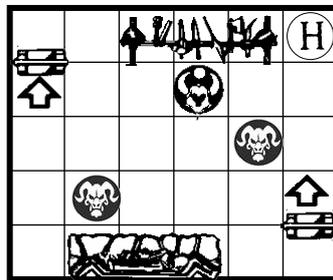
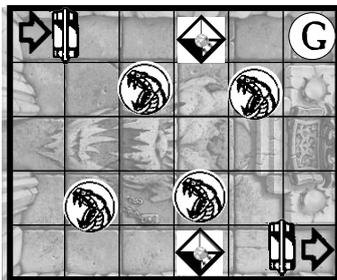
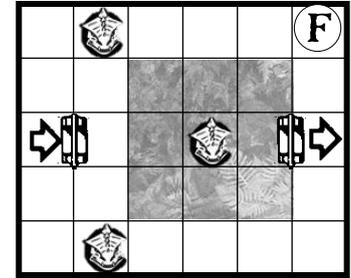
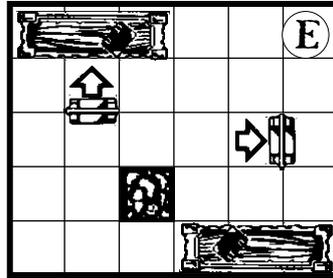
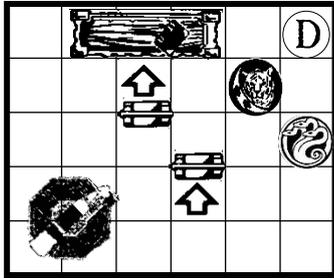
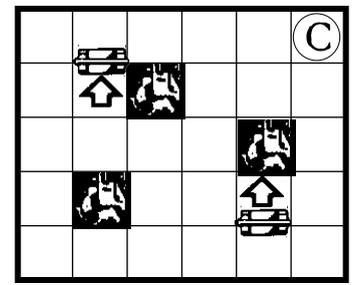
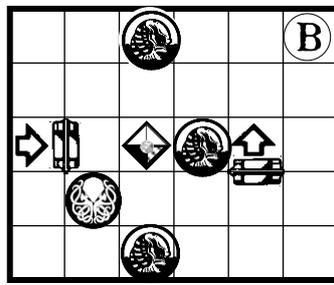
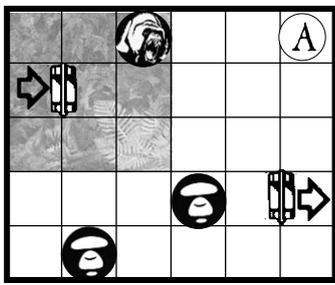
#### NOTES

Chaque fois qu'un joueur franchit une porte donnant sur un couloir, lancez deux dés et positionnez son personnage sur la case correspondant au résultat. Tous les monstres réapparaissent à chaque passage dans une salle.

- A Cette salle contient de nombreux ouvrages interdits dont l'un mentionne « les quatre portails secrets de Rlyeh menant au plateau de Leng ».
- B Cette salle contient des parchemins moisis, dont l'un décrit le rituel sacrilège : les joueurs disposeront à leur arrivée sur le plateau de Leng de 4 tours de jeu avant l'avènement des dieux anciens.
- C Lorsque le quatrième portail secret est ouvert, positionnez immédiatement tous les personnages dans la pièce centrale.
- D Cette salle contient le Trésor de Rlyeh (lancez un dé de combat à chaque passage) :
  -  Perle Noire (chacune dévorera 100 PO de votre butin à la fin de l'aventure)
  -  Philtre de Thot
  -  Perle de nacre (100 PO).
- X Voici **Xh'ot'a**, le grand prêtre de Dagon. Utilisez la figurine du prêtre Profond. Il dispose des caractéristiques et des pouvoirs d'un Profond, et des Maléfices de Magie Astrale. S'il est toujours en vie lorsque les joueurs terminent le quatrième tour de jeu dans cette salle, tous les héros perdent définitivement 1 point d'Esprit.

Monstre errant : un Daggioth





## XV - Sur des Mondes plus ignorés

*Par notre faute, l'harmonie des Plans magiques a été brisée. Mes amis, il est temps de réparer nos erreurs ! Tian Linh Dao, qui semble communier avec les âmes du cosmos, et la puissante Mambu Ngozi, m'ont aidé à localiser le Plan céleste où Qilathéa, toujours en vie, prépare l'avènement de Set, le maléfique dieu serpent. C'est au-delà de l'Ether, sur un étrange monde à étages aux lois impossibles, que nous vous envoyons sans tarder pour arrêter son effroyable projet ! Nous nous emploierons de notre côté à renvoyer les Larmes des Dieux au Firmament. Bonne chance !*

### NOTES

Les personnages démarrent dans la salle A. Les conditions pour terminer la Quête sont particulières, le joueur sorcier est invité à lire attentivement les notes de Quête. Au cours de cette Quête, seule la salle centrale du plateau est utilisée. Les joueurs vont explorer les différents étages du Plan céleste, dans l'ordre indiqué. Il n'est possible de franchir qu'une Porte par tour. Les Portes peuvent être franchies des deux côtés, mais toujours dans le même sens. Les joueurs ne lancent qu'un seul dé pour se déplacer. Une fois terminée leur Quête, les héros pourront utiliser un **Fifre Ensorcelé** confié par Mentor pour revenir vers leur monde.

- A Ce Gorille est **Golo**, un sorcier Udu. A chaque tour, au prix d'une action, il peut placer un **Fétiche** sur n'importe quelle case visible. Reportez-vous à la Quête XII. La Porte de sortie est verrouillée. La clé peut être trouvée par une Recherche de Trésor.
- B Cette salle est submergée. Au début de votre tour, lancez un dé de Combat pour chaque héros présent dans la salle. Un Bouclier noir entraîne la perte d'un point de Corps.
- C Le sol de cette salle est de sable fin, son plafond est la voûte étoilée. La Porte de sortie est verrouillée. La clé peut être trouvée par une Recherche de Trésor.
- D Cette salle contient un Elixir de Karmâ et une Potion de Guérison. La Porte de sortie est verrouillée. La clé peut être trouvée par une Recherche de Trésor.
- E Voici un **Cube gélatineux**, une étrange créature visqueuse et toxique dotée de 5 points de Corps, 0 point d'Esprit et 5 dés de Défense. Au début de votre tour, vous pouvez le déplacer d'une case. Tout personnage adjacent au Cube perd alors 1 point de Corps. La bibliothèque contient un Trésor de Quête, le **Parchemin de Set**. La Porte de sortie est verrouillée. La clé peut être trouvée par une Recherche de Trésor.
- F Les Hommes-Lézards portent la **marque de Tepok**. La Porte de sortie est verrouillée. La clé peut être trouvée par une Recherche de Trésor.
- G Cette salle est plongée dans un froid glacial. Au début de votre tour, lancez un dé de Combat pour chaque héros présent dans la salle. Un Bouclier entraîne la perte d'un point de Corps.
- H Ce Guerrier du Chaos ne porte plus de nom. Il dispose du Maléfice de Domination **Contrôle**, qu'il peut lancer 2 fois.
- I Voici **Qilathéa la Reine Serpent**. Reportez-vous à la Quête XI. Au près d'elle se trouvent **Szs'zz'h le Crissallomancien** et **Z'zs's's le Régisseur**. Reportez-vous à la Quête XIII.



*Dans le firmament scintillant, une nouvelle constellation resplendit sur la voûte céleste, marquant le début d'une nouvelle ère. Mes amis, vos exploits sont sans commune mesure !*

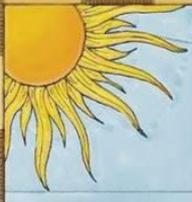
*Fous que nous avons été de croire que nous maîtriserions les puissances du cosmos ! Morcar s'est si facilement joué de nous et de notre vanité ! Une fois de plus, c'est grâce à vous que ses plans ont échoué. En démasquant Qilathéa le Reine Serpent, en entravant ses desseins maléfiques, ce n'est pas l'Empire que vous obligez, mais le monde entier que vous libérez de l'emprise des anneaux du dieu serpent.*

*Ce que vous avez contemplé, aucun Humain, aucun Nain, aucun Elfe ne l'a jamais vu. Vous avez visité des mondes que peu de Sages peuvent seulement imaginer. Pourtant personne ne saura ce que vous avez accompli, à part nous réunis ce soir sous les étoiles. Mes compagnons magiciens et moi-même vous sommes infiniment reconnaissants, et nous saurons nous montrer généreux. Votre bravoure nous sera sans doute encore fort secourable à l'avenir. Pour l'heure, acceptez de partager notre repas et de boire à notre amitié !*

THIS IN THE NAME OF MITRA

EASTERN OCEAN

MMIV Clayton Dunce



WESTERN OCEAN



**THE WORLD OF HYBORIA**  
THE THURIAN CONTINENT

- PLAINS
- FORESTS
- STEPPES
- DESERT
- CITIES
- FORRETTES
- OTHER

SOUTHERN SEA

EQUATOR

PACHENIA

HYPERBOREA

NORÐHEIM

WESTERN OCEAN

HYRKANIA

KITHAI

KAMBUJA

VENOHYA

THURIAN CONTINENT

IRANISCIAN

BLACK KINGDOMS

STYGIA

KESHAN

KUSH

DARFAR

KOTH

OPHIR

ARGOS

ZINGARA

WEMEDIA

CORINTHIA

ZAMORA

BRYCHUNIA

ASGARO

VANAHEIM

LOULAN PLATEAU

NORTHLANDS

ASGARO

VANAHEIM

SKILL GATE OF HYPERBOREA

BORER KINGDOM

WILDERNESS

PICTISH WILDERNESS

WESTERN OCEAN

HYRKANIA

THURIAN CONTINENT

IRANISCIAN

BLACK KINGDOMS

STYGIA

KESHAN

KUSH

DARFAR

KOTH

OPHIR

ARGOS

ZINGARA

WEMEDIA

CORINTHIA

ZAMORA

BRYCHUNIA

ASGARO

VANAHEIM

SKILL GATE OF HYPERBOREA

BORER KINGDOM

WILDERNESS

PICTISH WILDERNESS

WESTERN OCEAN

HYRKANIA

THURIAN CONTINENT

IRANISCIAN

BLACK KINGDOMS

STYGIA

KESHAN

KUSH

DARFAR

KOTH

OPHIR

ARGOS

ZINGARA

WEMEDIA

CORINTHIA

ZAMORA

BRYCHUNIA

ASGARO

VANAHEIM

SKILL GATE OF HYPERBOREA

BORER KINGDOM

WILDERNESS

PICTISH WILDERNESS

WESTERN OCEAN

HYRKANIA

THURIAN CONTINENT

IRANISCIAN

BLACK KINGDOMS

STYGIA

KESHAN

KUSH

DARFAR

KOTH

OPHIR

ARGOS

ZINGARA

WEMEDIA

CORINTHIA

ZAMORA

BRYCHUNIA

ASGARO

VANAHEIM

SKILL GATE OF HYPERBOREA

BORER KINGDOM

WILDERNESS

PICTISH WILDERNESS

WESTERN OCEAN

HYRKANIA

THURIAN CONTINENT

IRANISCIAN

BLACK KINGDOMS

STYGIA

KESHAN

KUSH

DARFAR

KOTH

OPHIR

ARGOS

ZINGARA

WEMEDIA

CORINTHIA

ZAMORA

BRYCHUNIA

ASGARO

VANAHEIM

SKILL GATE OF HYPERBOREA

BORER KINGDOM

WILDERNESS

PICTISH WILDERNESS

WESTERN OCEAN

HYRKANIA

THURIAN CONTINENT

IRANISCIAN

BLACK KINGDOMS

STYGIA

KESHAN

KUSH

DARFAR

KOTH

OPHIR

ARGOS

ZINGARA

WEMEDIA

CORINTHIA

ZAMORA

BRYCHUNIA

ASGARO

VANAHEIM

SKILL GATE OF HYPERBOREA

BORER KINGDOM

WILDERNESS

PICTISH WILDERNESS

WESTERN OCEAN

HYRKANIA

THURIAN CONTINENT

IRANISCIAN

BLACK KINGDOMS

STYGIA

KESHAN

KUSH

DARFAR

KOTH

OPHIR

ARGOS

ZINGARA

WEMEDIA

CORINTHIA

ZAMORA

BRYCHUNIA

ASGARO

VANAHEIM

SKILL GATE OF HYPERBOREA

BORER KINGDOM

WILDERNESS

PICTISH WILDERNESS

WESTERN OCEAN

HYRKANIA

THURIAN CONTINENT

IRANISCIAN

BLACK KINGDOMS

STYGIA

KESHAN

KUSH

DARFAR

KOTH

OPHIR

ARGOS

ZINGARA

WEMEDIA

CORINTHIA

ZAMORA

BRYCHUNIA

ASGARO

VANAHEIM

SKILL GATE OF HYPERBOREA

BORER KINGDOM

WILDERNESS

PICTISH WILDERNESS

WESTERN OCEAN

HYRKANIA

THURIAN CONTINENT

IRANISCIAN

BLACK KINGDOMS

STYGIA

KESHAN

KUSH

DARFAR

KOTH

OPHIR

ARGOS

ZINGARA

WEMEDIA

CORINTHIA

ZAMORA

BRYCHUNIA

ASGARO

VANAHEIM

SKILL GATE OF HYPERBOREA

BORER KINGDOM

WILDERNESS

PICTISH WILDERNESS

WESTERN OCEAN

HYRKANIA

THURIAN CONTINENT

IRANISCIAN

BLACK KINGDOMS

STYGIA

KESHAN

KUSH

DARFAR

KOTH

OPHIR

ARGOS

ZINGARA

WEMEDIA

CORINTHIA

ZAMORA

BRYCHUNIA

ASGARO

VANAHEIM

SKILL GATE OF HYPERBOREA

BORER KINGDOM

WILDERNESS

PICTISH WILDERNESS

WESTERN OCEAN

HYRKANIA

THURIAN CONTINENT

IRANISCIAN

BLACK KINGDOMS

STYGIA

KESHAN

KUSH

DARFAR

KOTH

OPHIR

ARGOS

ZINGARA

WEMEDIA

CORINTHIA

ZAMORA

BRYCHUNIA

ASGARO

VANAHEIM

SKILL GATE OF HYPERBOREA

BORER KINGDOM

WILDERNESS

PICTISH WILDERNESS

WESTERN OCEAN

HYRKANIA

THURIAN CONTINENT

IRANISCIAN

BLACK KINGDOMS

STYGIA

KESHAN

KUSH

DARFAR

KOTH

OPHIR

ARGOS

ZINGARA

WEMEDIA

CORINTHIA

ZAMORA

BRYCHUNIA

ASGARO

VANAHEIM

SKILL GATE OF HYPERBOREA

BORER KINGDOM

WILDERNESS

PICTISH WILDERNESS

WESTERN OCEAN

HYRKANIA

THURIAN CONTINENT

IRANISCIAN

BLACK KINGDOMS

STYGIA

KESHAN

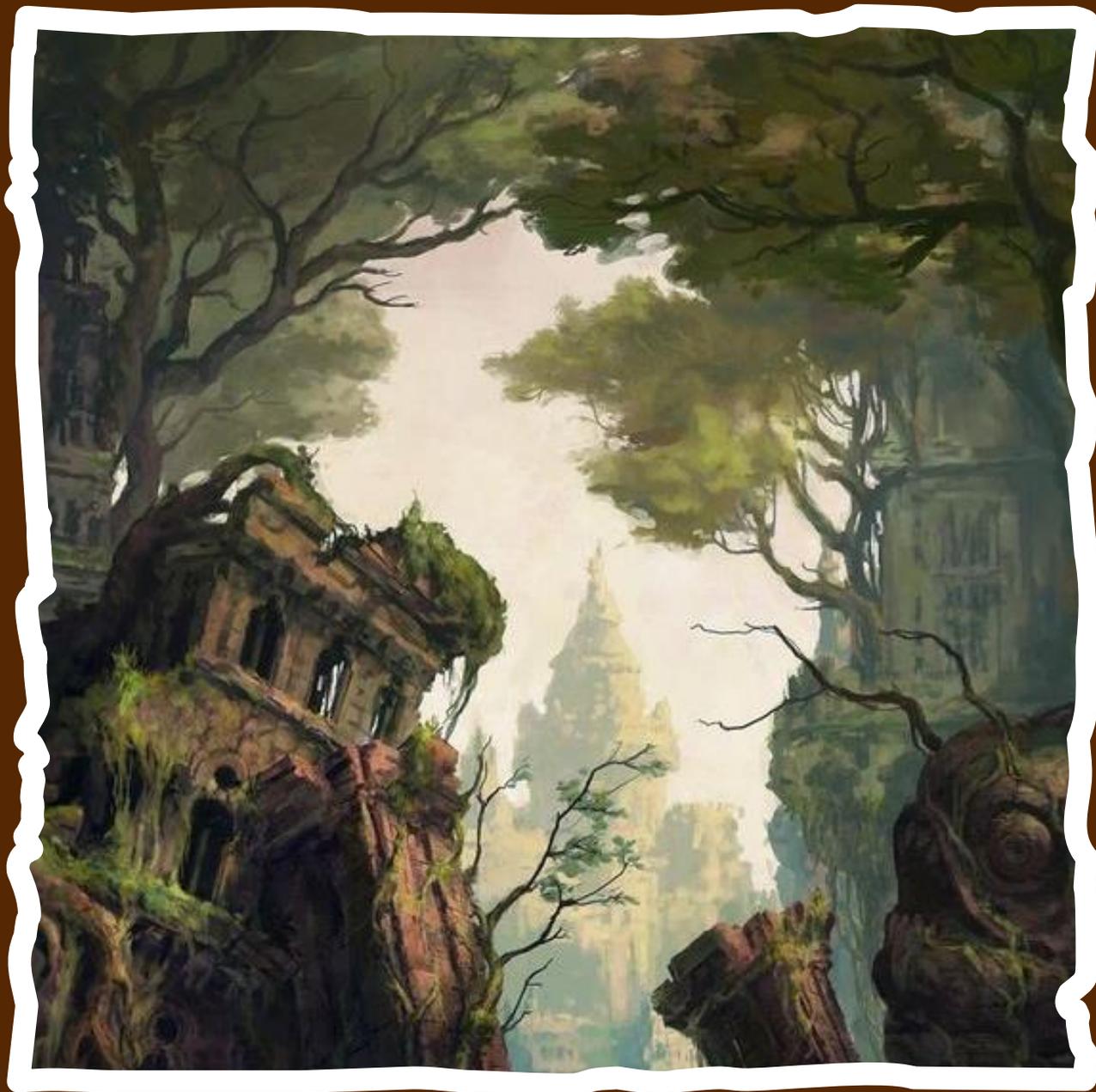
KUSH

DARFAR

KOTH

OPHIR

# HEROQUEST



La marque Heroquest ainsi que tout ce qui y est associé dans la présente extension ne peuvent en aucun cas être vendus, en partie ou entièrement, sans la permission des propriétaires exclusifs du Copyright. Cette extension est réservée à un usage strictement privé et ne peut être vendue.

[martin.bankhead@orange.fr](mailto:martin.bankhead@orange.fr)



©2023 Hasbro International Inc.  
All rights reserved.  
Distribué en France par MB  
France S.A., 73378 Le Bourget  
du Lac Cedex.

Conçu en collaboration avec



Citadel Miniatures est un nom de  
marque dont la propriété revient à  
la société « Games Workshop  
Limited ». Tous droits réservés.