

# HEROQUEST

## LE RETOUR DU SORCIER



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

"Mentor baissait la tête en entrant dans la pièce.  
D'une voix triste il commença à parler :

"Dignes compagnons, le Sorcier n'est pas mort. Il nous faut agir rapidement car sa puissance s'accroît de jour en jour. Il ne sera pas long à se remettre de son emprisonnement. Une fois sa puissance complètement recouvrée, il rassemblera de nouveau ses légions de morts vivants. Ces guerriers sont des ennemis terribles. Seuls des hommes de grand courage, possesseurs d'un pouvoir magique, peuvent leur résister. Ils ne connaissent pas la peur et se battront sans relâche jusqu'à l'anéantissement des ennemis."

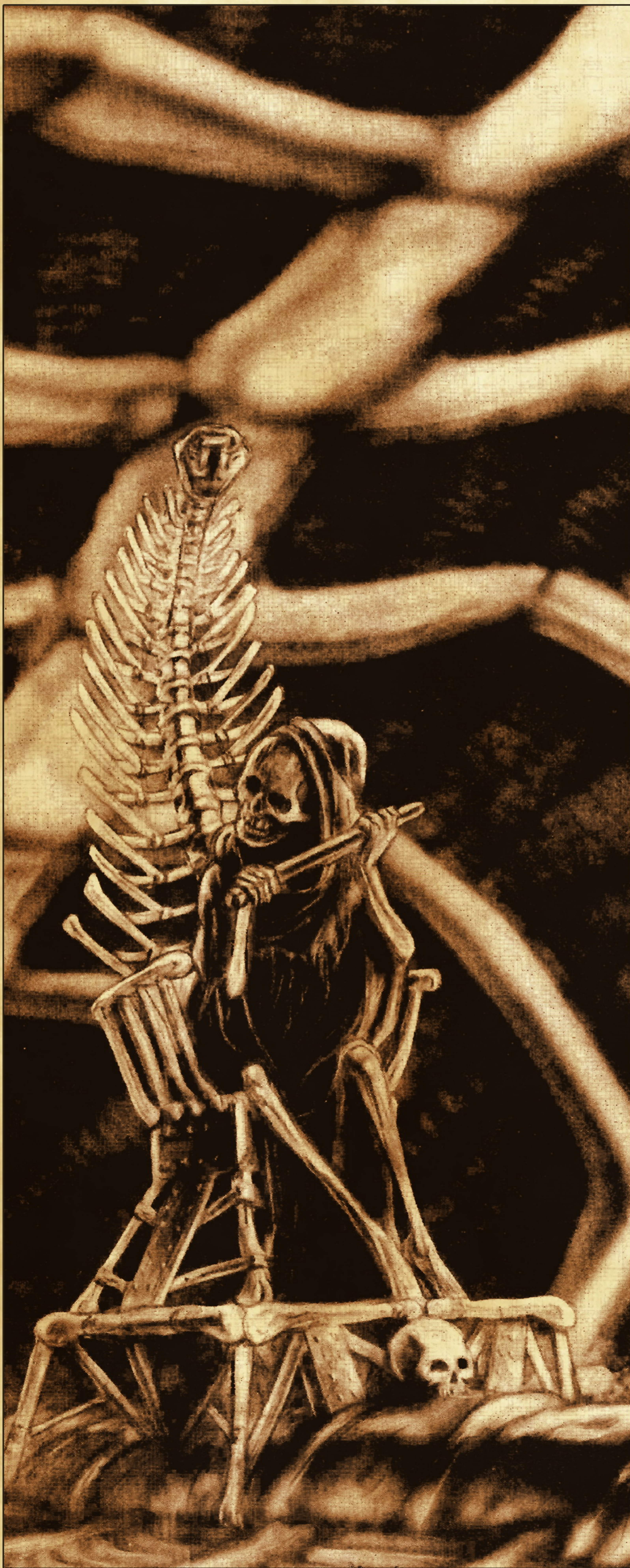
"Loretome m'a fait savoir que le Sorcier a quitté Barak Tor pour aller à la cité perdue de Kalos. Il y a très longtemps la cité a été détruite par Morcar et donnée à gouverner au Sorcier. Au-dessous des ruines, le Sorcier s'est bâti une grande forteresse, la lumière du jour étant trop pure pour être supportée par ses créatures immondes. Après sa défaite, les portes de la forteresse ont été fermées et personne ne s'y est aventuré. Maintenant, il est revenu."

"Assis sur le grand trône de Kalos, le Sorcier peut promener son regard sur les plaines de la Mort et apercevoir quiconque s'approche, personne n'échappe à son attention. Le grand trône est l'un des trois trônes réservés à ceux qui présideront à la Cour des Morts. Si le Sorcier n'est pas arrêté rapidement, les autres seront occupés, l'un par Skulmar le Capitaine de l'Armée des Morts, l'autre par Kessandria la Reine Sorcière. Lorsqu'ils se tiendront aux côtés du Sorcier, on dit que les os des guerriers tombés seront rappelés sous la Bannière Noire."

Pendant de longues journées vous avez marché le long des Plaines de la Mort. Le voyage a été pénible dans une région stérile, brûlée par un soleil sans pitié. Durant tout cette marche vous avez senti une présence troublante. Depuis votre entrée dans les Plaines de la Mort, le Sorcier n'a cessé d'épier votre progression, attendant votre arrivée.

Finalement, vous êtes arrivés aux grandes ruines. Les vestiges squelettiques d'une cité, jadis resplendissante et qui s'élevait au milieu d'une plaine riche et fertile, gisent maintenant desséchés et couverts de poussière."





## PRECISIONS SUR LES REGLES

### Les Quêtes

*Le Retour du Sorcier* se joue comme *Karak Varn* et les 3 dernières quêtes du livret de base, c'est-à-dire que les héros enchaînent les aventures sans pouvoir retourner en ville pour faire leurs achats.

Utilisez toutes les règles additionnelles de *Karak Varn* et ajoutez les nouvelles qui suivent.

### Le Brouillard de la Mort

Cette entité ne se déplace que dans les couloirs. Elle ne peut être détruite. Si un héros décide de l'attaquer cela sera en vain. Seul le sortilège de *Tempête* peut la ralentir d'un tour.

### La Gargouille

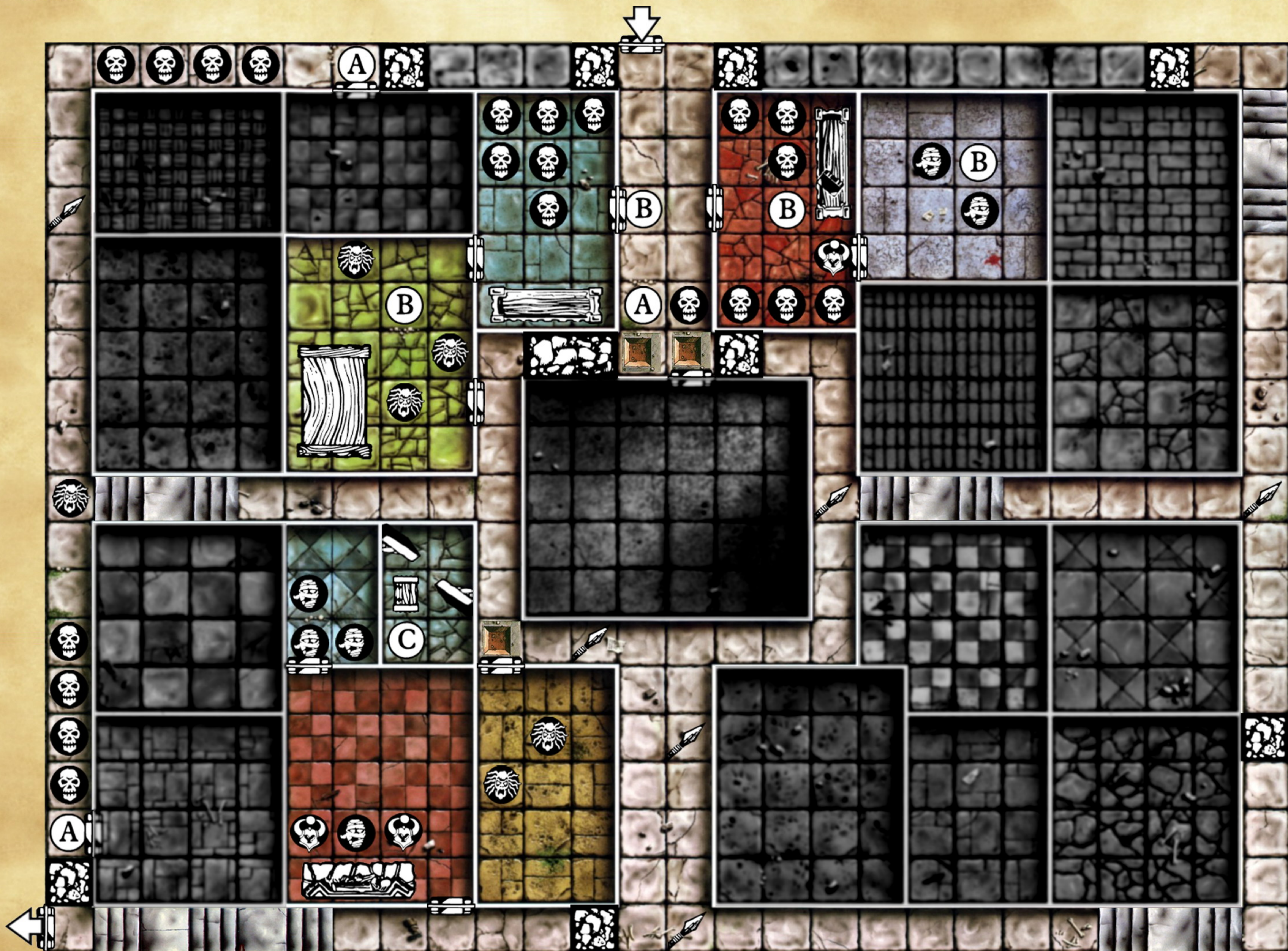
Cette créature est en général un monstre comme les autres. Cependant, tant qu'elle ne bouge pas une première fois ou passe à l'attaque, elle est alors considérée comme une statue de pierre et ne gêne en rien les recherches des personnages.

### Nouvelles Cartes

En annexe, vous trouverez 3 nouvelles cartes "Trésor de Quête" et 5 nouvelles cartes "Trésor". Vous pourrez trier facilement ces cartes des autres paquets grâce à un code couleur spécifique au *Retour du Sorcier* (couleur verte). Au début d'une partie, incorporez au paquet de cartes "Trésor" 4, et seulement 4 des 5 nouvelles cartes "Trésor" du *Retour du Sorcier* que vous piocherez au hasard.

### Boutique de l'Alchimiste

La Boutique de l'Alchimiste du *Retour du Sorcier* est plus vaste car elle regroupe celle du *jeu de base* mais aussi celle de *Karak Varn*.



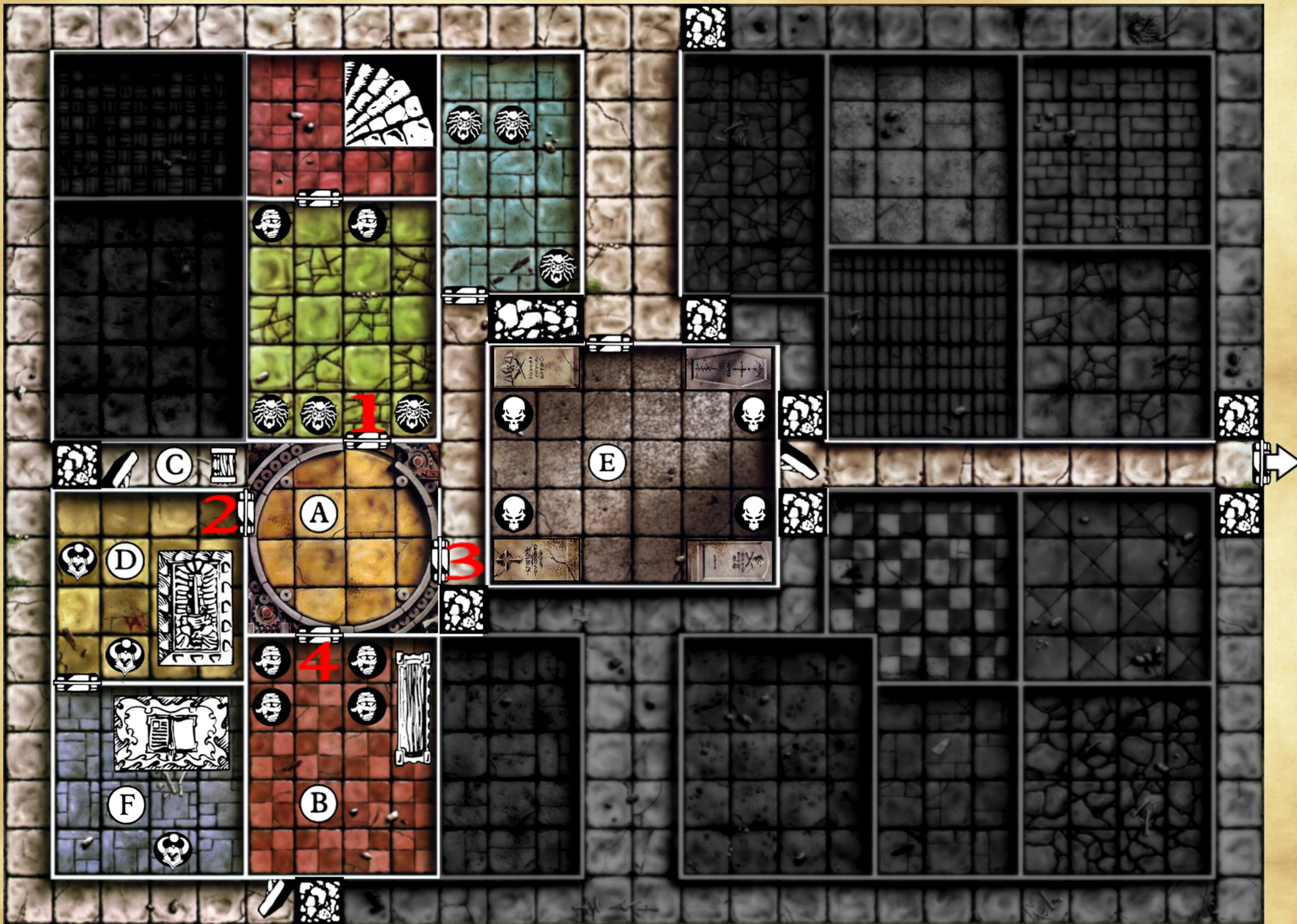
### La Porte du Destin

" L'entrée de la forteresse n'est pas difficile à trouver, aucun effort n'a été fait pour la dissimuler. La porte extérieure reste ouverte et vous pouvez voir les traces des nombreuses créatures qui l'ont franchie au cours des quelques derniers jours. Il vous faut pénétrer le long des tunnels terrifiants pour trouver la Porte du Destin : votre destinée vous attend au-delà de la porte. Avancez avec précaution mes amis, l'ennemi a eu le temps de préparer votre accueil."



## NOTES

- A** Ceci est une fausse porte.
  - B** Les monstres à l'affût dans ces quatre salles ont été prévenus de l'arrivée des personnages et ont préparé une embuscade.
- Lorsque le premier joueur entrera dans l'une de ces salles, ouvrez et placez le contenu des autres salles marquées de la note B.
- C** Ce coffre à trésor contient 200 pièces d'or et un breuvage héroïque.



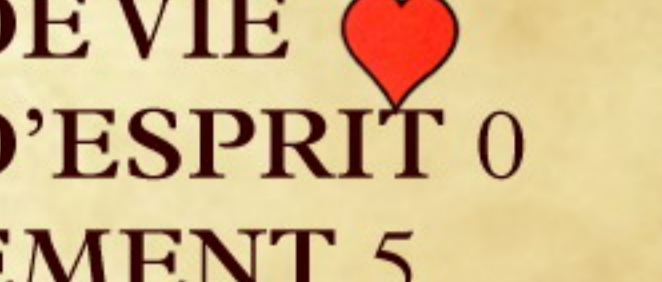
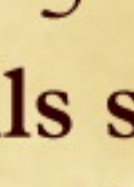


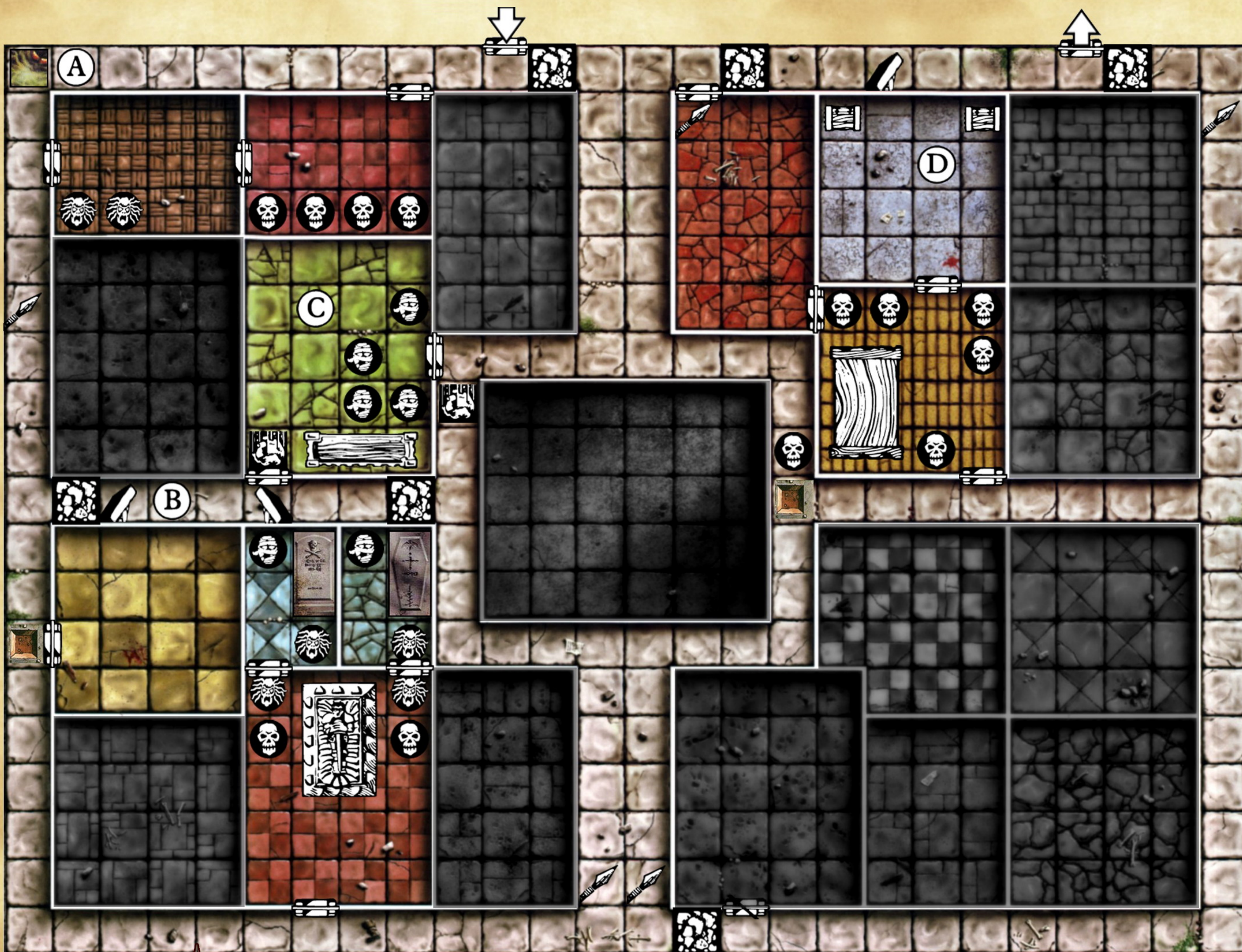
### Les Halls de Glace

" Dans ces passages glacials reposent les redoutables Cavaliers Fantômes qui menèrent autrefois au combat la cavalerie squelettiq ue du Sorcier. Ils gisent là maintenant, rêvant à la gloire passée, en attendant d'être appelés une fois de plus sous la Bannière Noire."



### NOTES

- A** C'est une salle tournante. Au début de votre tour, lancez un dé et en fonction du résultat, orientez la porte de la salle dans la direction indiquée. La salle ne bouge pas avec un 5 ou un 6.
- B** Le buffet renferme 35 pièces d'or, une potion de guérison et un Elixir de Vie. (Trésor de Quête)
- C** Le coffre à trésor contient 300 pièces d'or et 3 potions de bataille.
- D** Si un joueur cherche un trésor ici, un nuage de fumée étrange s'échappe de la tombe réduisant en poussière l'Armure de Borin et le Fléau des Orcs à la condition que le ou les joueur(s) portant ces Trésors de Quête soient dans cette pièce.
- E** Les Squelettes occupant cette pièce sont des Cavaliers Fantômes.   
 ATTAQUE   
 DEFENSE   
 POINTS DE VIE   
 POINTS D'ESPRIT 0  
 DEPLACEMENT 5  
 A chaque fois qu'ils sont tués, lancez 1 dé de combat. Le cavalier meurt s'il obtient un Bouclier Noir, pour tout autre résultat il est toujours vivant. Chaque tombe renferme 500 pièces d'or.
- F** Un grimoire est ouvert expliquant que la tombe de la salle précédente est celle de Borin.



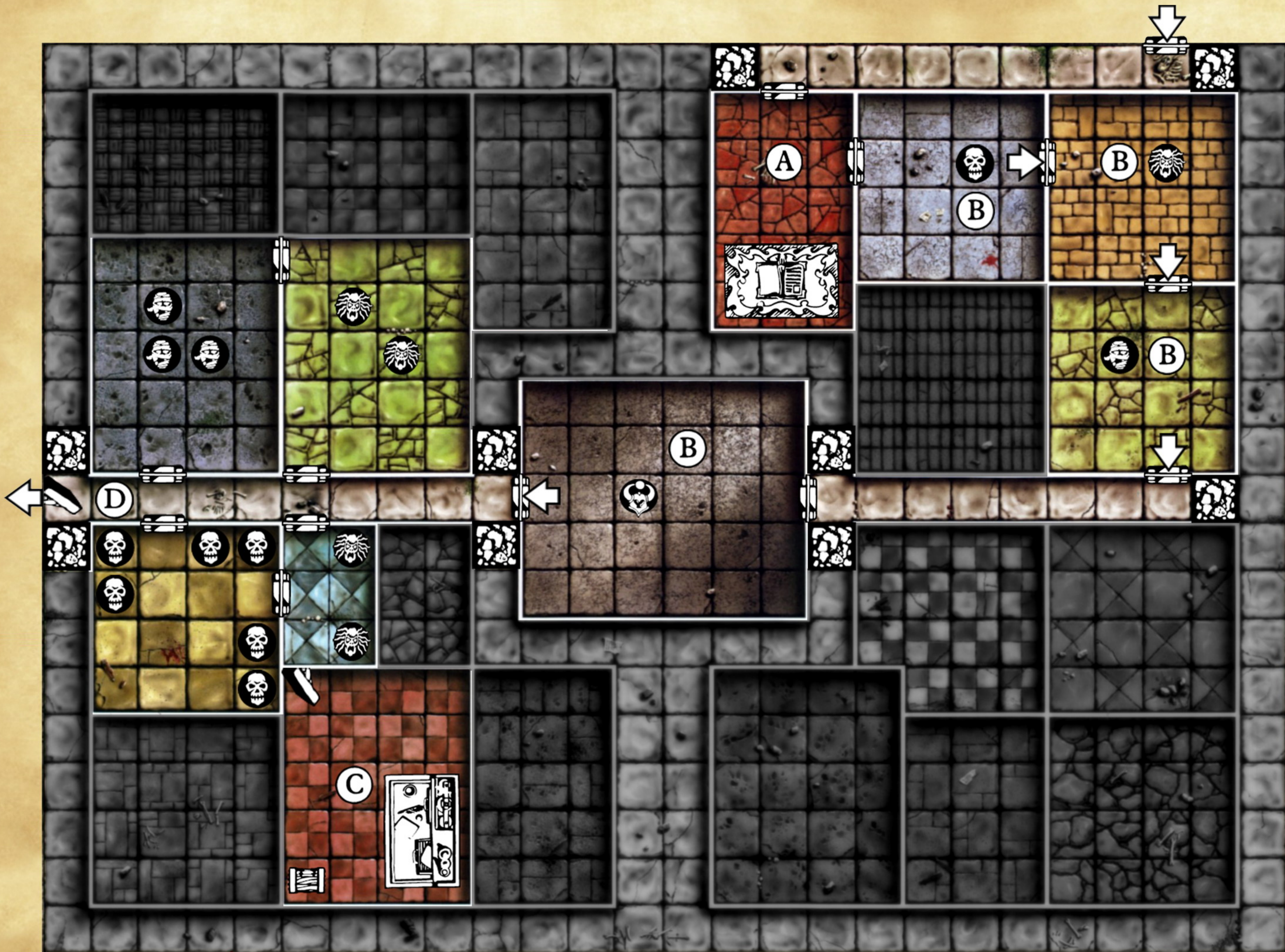
### Les Passages du Silence

" Ces passages sont silencieux depuis plus de mille ans. Les dernières voix qui aient résonné dans ces passages étaient celles du roi Agrain et de son peuple comme ils se ruèrent pour défendre la cité. On dit qu'une magie ancienne et terrible est à l'oeuvre en cet endroit. Avancez avec prudence mes amis."



### NOTES

- A** Tous les couloirs sont hantés par le Brouillard de la Mort, un souffle du Chaos qui détruit tout ceux qui ne sont pas malveillants. Le Brouillard de la Mort se déplace à chaque tour avec 2 dés et fait perdre 1 point de vie à toute figurine qu'il traverse. Il ne peut toutefois pas s'arrêter sur une case occupée. Il peut être ralenti avec le sortilège Tempête, toute arme étant inutile.
- B** La porte secrète de gauche ne peut être découverte que du couloir.
- C** Le buffet renferme 2 flacons d'Eau Bénite et 2 Potions de Guérison.
- D** Chaque coffre est piégé et explosera provoquant la perte d'un point de vie à toute figurine se trouvant dans la salle. Les coffres contiennent chacun 4 potions de guérison.
- E** C'est une fausse porte !



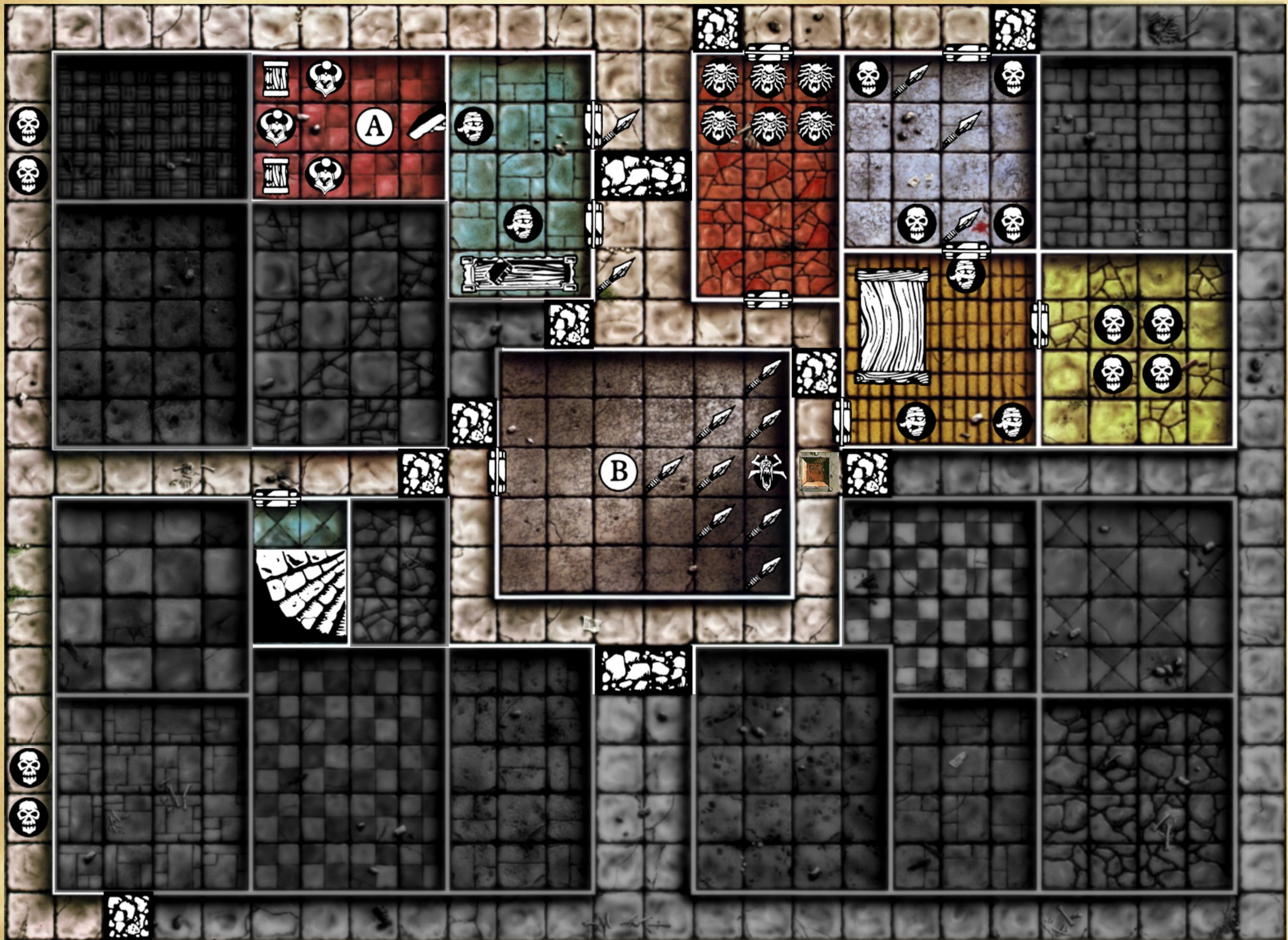
### Les Halls de Vision

"Le roi Agrain était l'un des grands rois qui régnaient avant le Chaos. C'était un guerrier redouté et ses lois étaient reconnues pour leur justice. Agrain s'intéressait aussi à la magie et par cet artifice, il avait créé les Halls de Vision, labyrinthes de salles magiques dont le secret réside dans la Clef d'Again."



### NOTES

- A** Sur le pupitre repose un extrait des mémoires d'Again. Lisez le texte suivant aux joueurs personnages :  
"*Au delà de cette porte vous serez mis à l'épreuve.*"
- B** Voici les Halls de Vision. Lorsqu'un monstre est tué, remplacez le et ajoutez en un autre. Faites apparaître successivement de cette manière 6 Squelettes, 6 Zombis, 6 Momies et 4 Guerriers du Chaos dans les salles marquées de cette note. Chaque salle contient 2 potions de guérison et un Elixir de Vie.
- C** C'est l'Atelier Magique du roi Agrain. Sur la table se trouve une grosse gemme. C'est la clef d'Again d'une valeur de 200 pièces d'or. Lisez le texte suivant :  
"*Cette gemme magique est la clef d'Again.*"  
Le joueur la transportant sera le seul à voir la porte secrète menant à la sortie. Le coffre contient le Parchemin Mystique. (*Trésor de Quête*)
- D** Cette porte secrète ne peut être découverte que par le détenteur de la clef d'Again s'il en fait la recherche.



### La Porte de Bellthor

"C'est ici que commence le véritable domaine du Sorcier. Dans ces cavernes très profondes, il a bâti sa propre forteresse souterraine où il projette la destruction de l'Empire. Loretome m'a parlé d'un gardien terrible, Bellthor, qui veille sur la porte. Il vous faudra l'attaquer tous ensemble pour remporter la victoire."



### NOTES

- A** Chaque coffre à trésor contient 500 pièces d'or.
- B** Voici Bellthor, le gardien. Il n'attaquera que lorsque tous les joueurs seront entrés dans la salle. La porte disparaîtra alors emprisonnant les héros avec lui. Il combat comme suit :

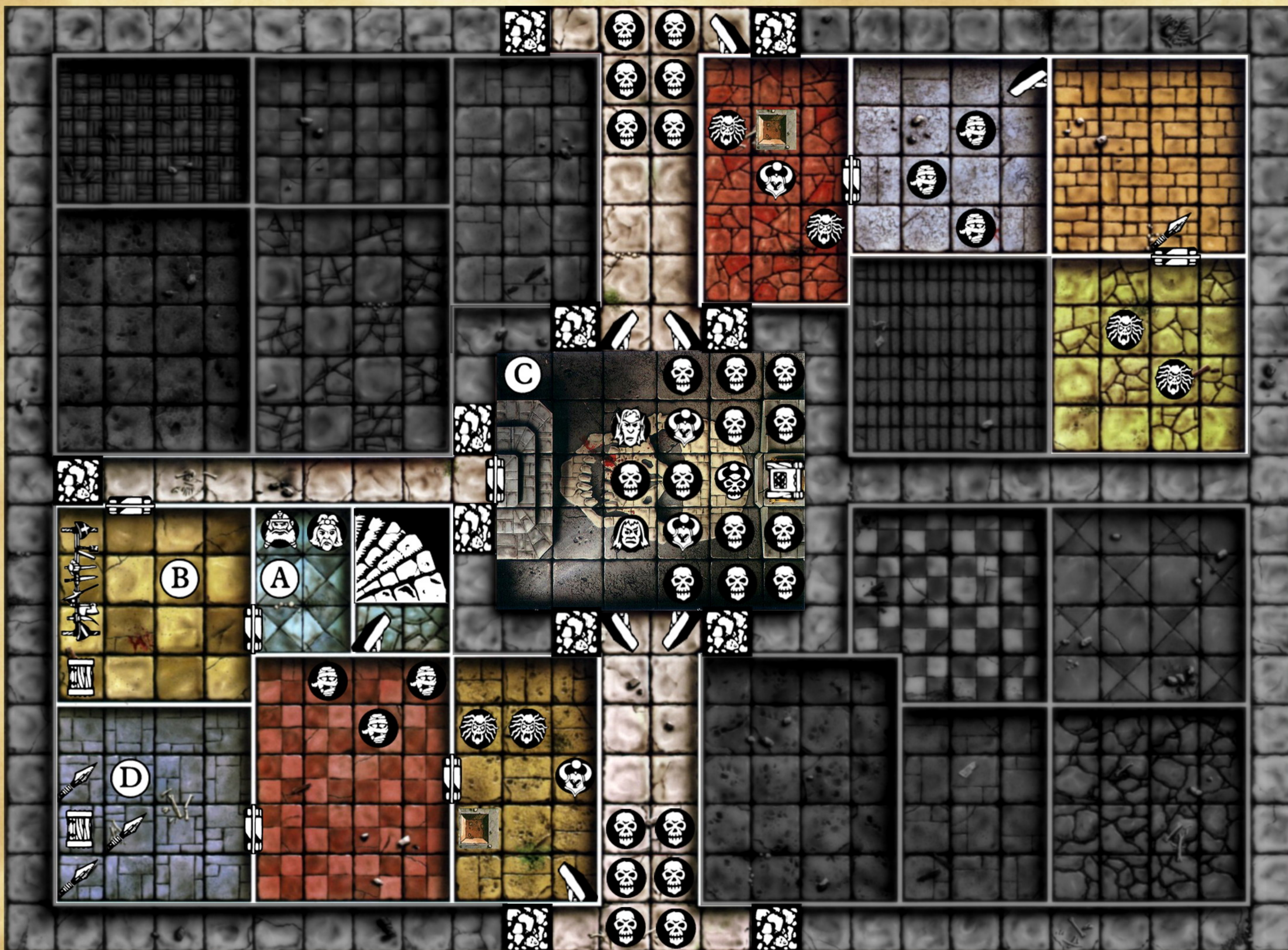
**ATTAQUE**   
**DEFENSE**   
**POINTS DE VIE**   
**POINTS D'ESPRIT**   
**DEPLACEMENT** 6

Bellthor a une haleine vénéneuse et peut souffler sur n'importe quel personnage lui étant adjacent au lieu d'attaquer au corps à corps. Pour cela, il lance 6 dés de combat et sa victime perd 1 point d'esprit par crâne obtenu.

*S'il est vraiment vaincu, il explose et dégage un gaz asphyxiant qui remplit toute la salle rendant inconscients tous les personnages.*

*Tous les personnages sont maintenant capturés par le Sorcier!*





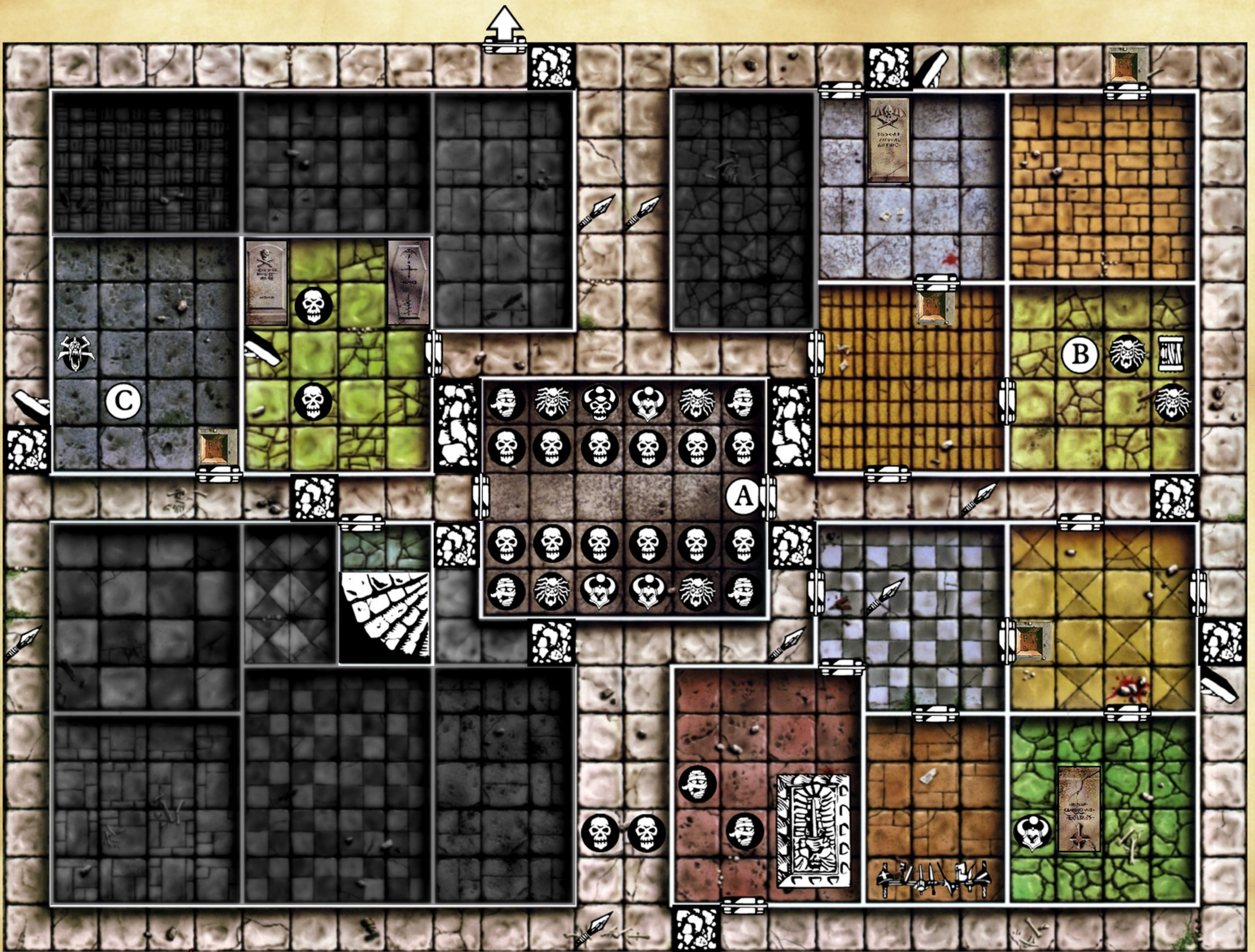
### Les Halls de la Mort

"Un sort terrible vous est réservé, vous êtes devenus prisonniers du Sorcier !  
 Déjà l'Elfe et le Barbare ont été emmenés dans le hall où il a l'intention de les donner à manger à ses animaux favoris. J'ai imaginé un sortilège puissant pour vous aider, mais maintenant il faut vous débrouiller pour libérer vos compagnons et vous échapper. Bonne chance !"



### NOTES

- A** L'Enchanteur et le Nain démarrent l'aventure dans cette cellule sans équipement et sortilège.
  - B** Cette salle renferme tout l'équipement des 4 héros. Le coffre contient tout leur or.
  - C** C'est le hall du Sorcier. Le Barbare et l'Elfe sont enchaînés et ne peuvent bouger. *Tant qu'ils sont enchaînés, aucun monstre ne les attaquera.* Pour les délivrer, un des héros devra se placer sur une case adjacente au prisonnier et ne faire aucune action. Lorsque l'Enchanteur et le Nain entrent dans la salle, le Sorcier les maudit et disparaît dans un nuage de fumée.
- Si un joueur cherche une porte secrète, lisez le texte suivant :  
 "Vous appuyez sur un bouton dissimulé dans l'accoudoir du trône. Un grondement sourd résonne et 2 larges portes secrètes s'ouvrent dans un craquement sinistre."  
 Placez les portes secrètes et le contenu des couloirs immédiatement.
- D** Le coffre à trésor contient 4 potions de guérison et 500 pièces d'or.







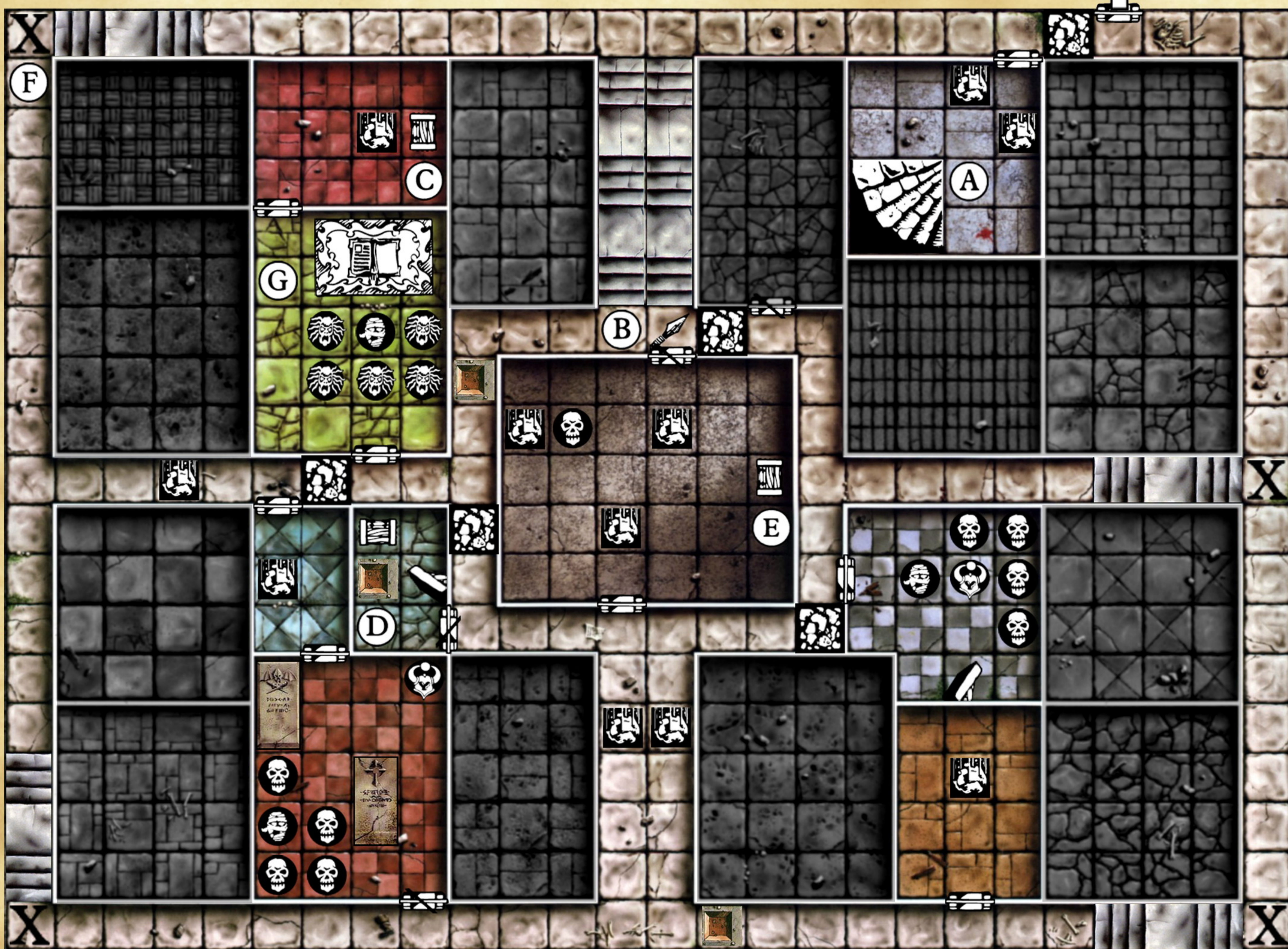
### La Légion Oubliée

"Vous avez échappé au Sorcier, mais il va bientôt vous poursuivre. Dans les halls où vous passez maintenant, vous allez rencontrer la Légion Oubliée, l'élite de l'armée du Sorcier. C'est Skulmar qui est à leur tête. Dans un combat, ils sont redoutés car ils portent les cicatrices d'un millier de batailles qui furent autant de victoires pour le Chaos."



### NOTES

- A** Ici se trouve la **Légion Oubliée**, emprisonnée dans une **glace magique** qui ne peut être brisée par des moyens ordinaires. Lorsqu'un joueur ouvre la porte marquée par la lettre A, la glace vole en éclats et la **Légion Oubliée** passera à l'attaque au prochain tour du joueur Sorcier. La Légion Oubliée est sous la direction de **Skulmar**, le Capitaine de l'Armée des Morts :  
**ATTAQUE**   
**DEFENSE**   
**POINTS DE VIE**   
**POINTS D'ESPRIT**   
**DEPLACEMENT** 8  
*Lorsqu'il meurt, son corps disparaît laissant les vêtements sur le sol si bien que les héros ne savent pas si ils l'ont vaincu. Les héros trouveront les **Bottes Enchantées** (Trésor de Quête) à l'endroit où il a disparu ainsi que 500 pièces d'or.*
- B** Un nuage de fumée s'échappe du coffre à trésor et l'Armure de Borin et le Fléau des Orcs réapparaissent. (Trésors de Quête)
- C** Cette porte secrète s'ouvrira lorsque la Gargouille sera morte.



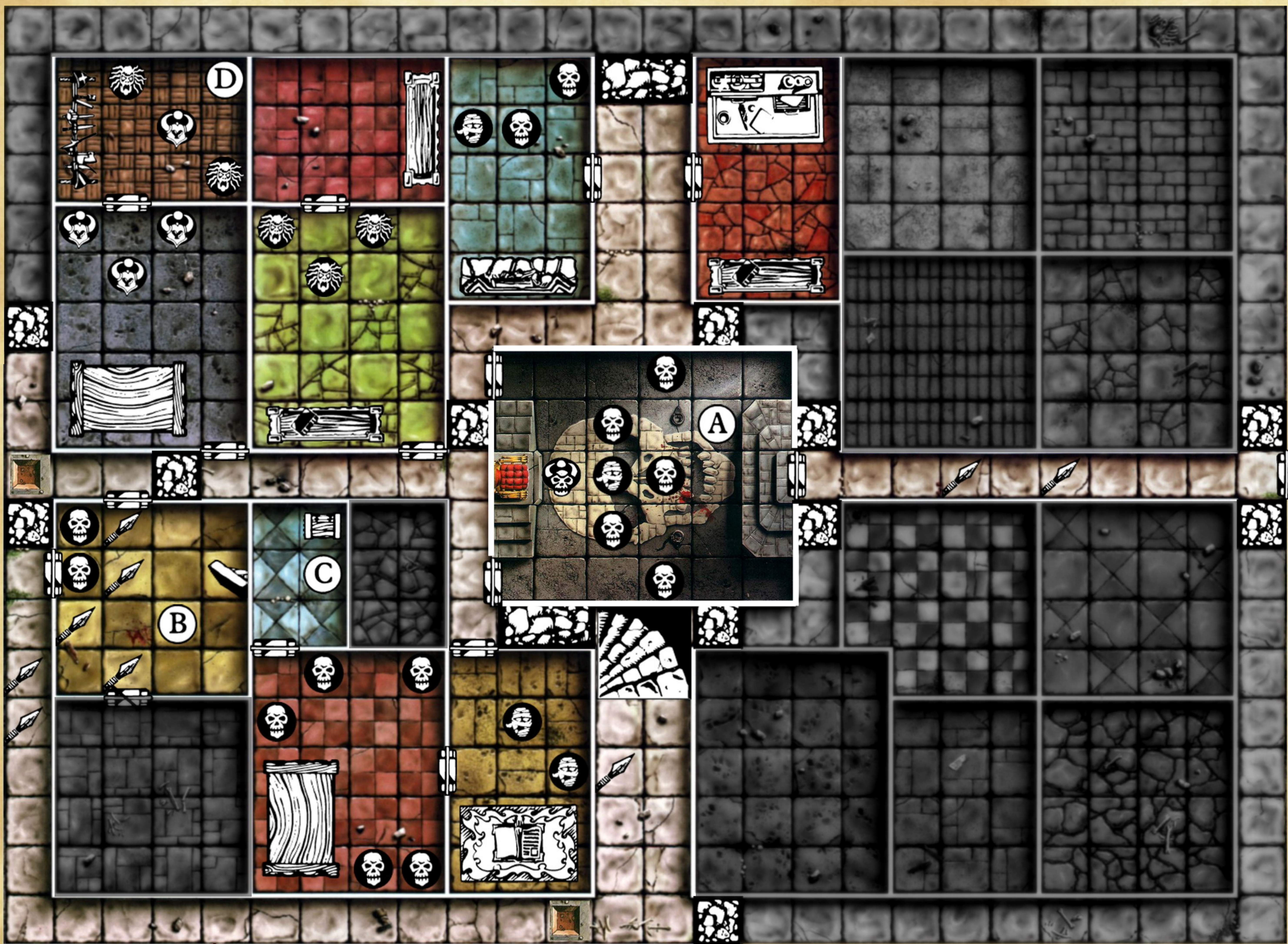
### La Cité Interdite

" Personne n'est jamais entré dans la Cité Interdite jusqu'à ce jour. Loretome lui-même ne peut dire grand chose de ce qui vous attend. On dit que les passages sont remplis de morts ambulants, les serviteurs stupides de Morcar, condamnés à arpenter à jamais les passages de la Cité Interdite. Il faudra vous méfier de la cité elle-même, car elle tombe en ruines, prête à s'écrouler à tout moment."



### NOTES

- (A)** Tous les éboulis de pierres de cette quête ne sont pas représentés par des éléments cartonnés : il s'agit de lourdes chutes de pierre provenant du plafond ne pouvant être désamorçées ou détectées. Un joueur passant sur une telle case lance 2 dés de combat et perd 1 point de vie par crâne obtenu ; *un seul dé s'il est équipé d'un casque.*
- (B)** Toutes les portes marquées de ce symbole sont fausses.
- (C)** Le coffre contient une potion de guérison et un élixir de vie.
- (D)** Ce coffre contient 4 élixirs de vie et 500 pièces d'or.
- (E)** Le coffre contient un breuvage héroïque et une potion de vitesse.
- (F)** Les cases marquées d'un X sont des portails dimensionnels que le Sorcier a ouvert pour prévenir l'arrivée des héros. Dès qu'une case marquée d'un X devient visible, vous pouvez y placer un mort vivant et ce, jusqu'à la fin de la quête à chaque début de votre tour.
- (G)** Entouré d'un halo lumineux, sur le pupitre, repose le **Bracelet de Précision**. (*Trésor de Quête*)



### La Dernière Porte

"Celle-ci, mes amis, est la dernière porte avant d'arriver au Repaire du Sorcier. Les passages au-delà de la porte sont gardés par les guerriers du Chaos, membres de la Garde du Malheur. Faites bien attention, car ils sont plus puissants que les autres guerriers du Chaos contre lesquels vous avez déjà combattu."



### NOTES

**A** C'est la chambre de **Kessandria, la Reine Sorcière**. Elle n'est sensible à aucun sortilège sauf ceux du feu. 500 pièces d'or seront trouvées dans une cache secrète sous le trône.

ATTAQUE



DEFENSE



POINTS DE VIE



POINTS D'ESPRIT



DEPLACEMENT 6

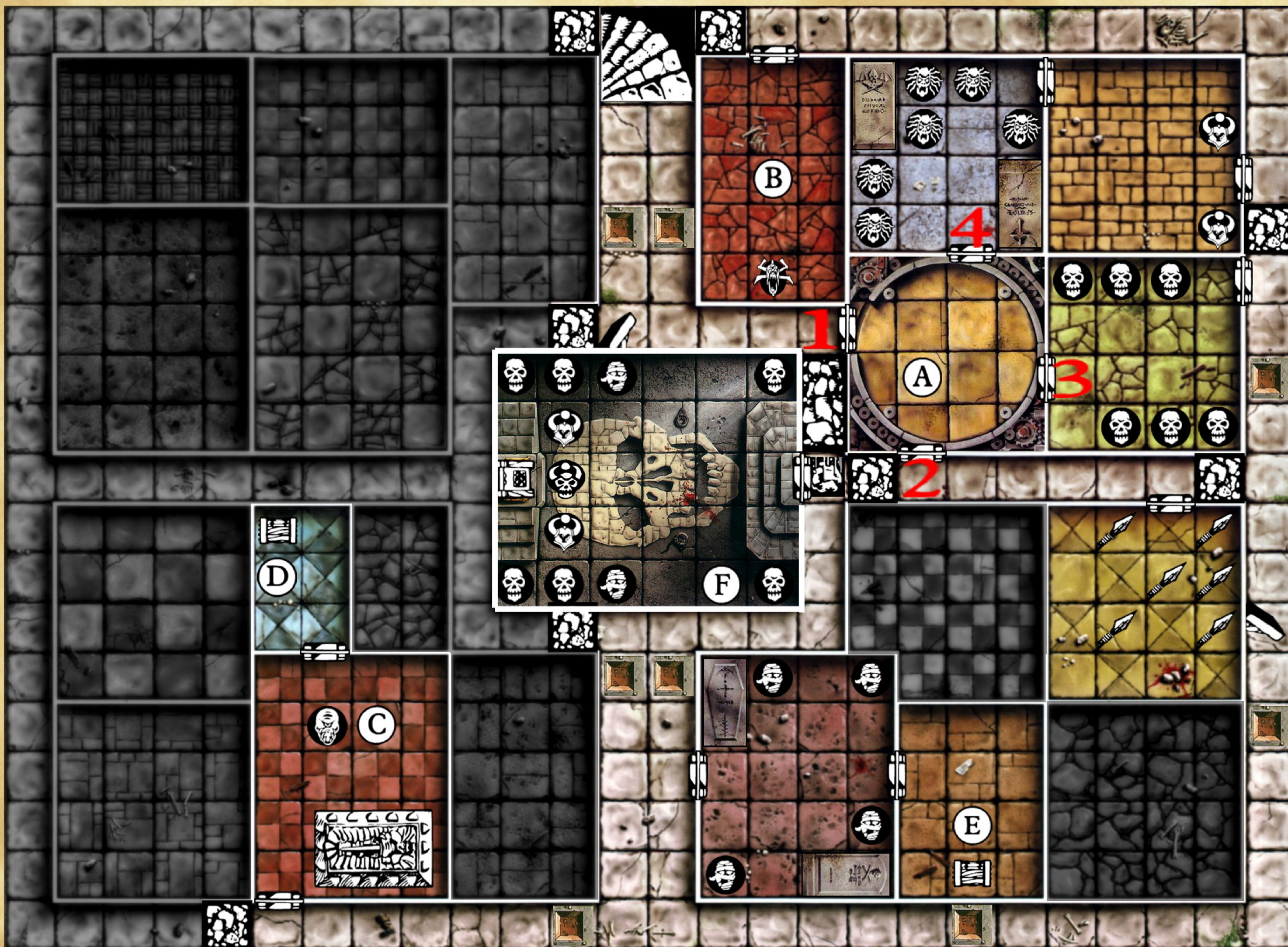
Elle peut lancer un sort du Chaos par tour. Voici ceux qu'elle possède : **Peur**, **Eclair Foudroyant**, **Nuage du Chaos** et **Sommeil Profond**. Lorsque le coup final lui est porté, elle disparaît dans un nuage de fumée.

**B** La porte sud est une fausse porte !

**C** Le coffre à trésor contient 2 potions de force et 2 élixirs de vie.

**D** Voici l'armurerie. Chaque joueur peut y trouver un équipement de son choix.

A partir de cette quête tous les Guerriers du Chaos sont membres de la Garde du Malheur. Ils attaquent avec 4 dés de combat et se défendent avec 6 dés.



### Le Repaire du Sorcier

" Le Sorcier a épié votre progression. Il a essayé de vous détruire mais vous avez déjoué ses plans à chaque fois. Maintenant il s'est enfui dans la salle du trône où il vous faudra lui livrer bataille. Cette fois-ci il ne faut pas qu'il s'échappe."



### NOTES

- A** C'est une salle tournante. Voir la deuxième quête de ce livret pour son fonctionnement.
- B** Voici à nouveau VERAG. Il combat comme une gargoyle normale mais lance 1 dé de combat de plus à la défense et à l'attaque cette fois ci.
- C** Ce monstre n'a pas de point de vie et ne peut donc pas mourir. N'en informez pas les héros.
- D** Ce coffre renferme l'âme du monstre immortel. Si le coffre est ouvert, il redevient mortel.
- E** Le coffre contient 4 élixirs de vie et 4 potions de guérison.
- F** C'est ici que le Sorcier attend pour la bataille finale. Il possède tous les sorts du Chaos sauf celui de "Fuite" et peut en lancer 2 par tour en plus d'attaquer !

ATTAQUE   
 DEFENSE   
 POINTS DE VIE   
 POINTS D'ESPRIT   
 DEPLACEMENT 10

*Il ne peut être blessé que par le Fer de l'Esprit. Lorsque le Sorcier meurt, ouvrez la porte secrète de la salle (qui ne s'ouvre que depuis l'intérieur et ne peut être détectée dans le couloir d'entrée).*

Tout joueur qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera 500 pièces d'or, dissimulées sous le trône dans un petit sac de cuir.

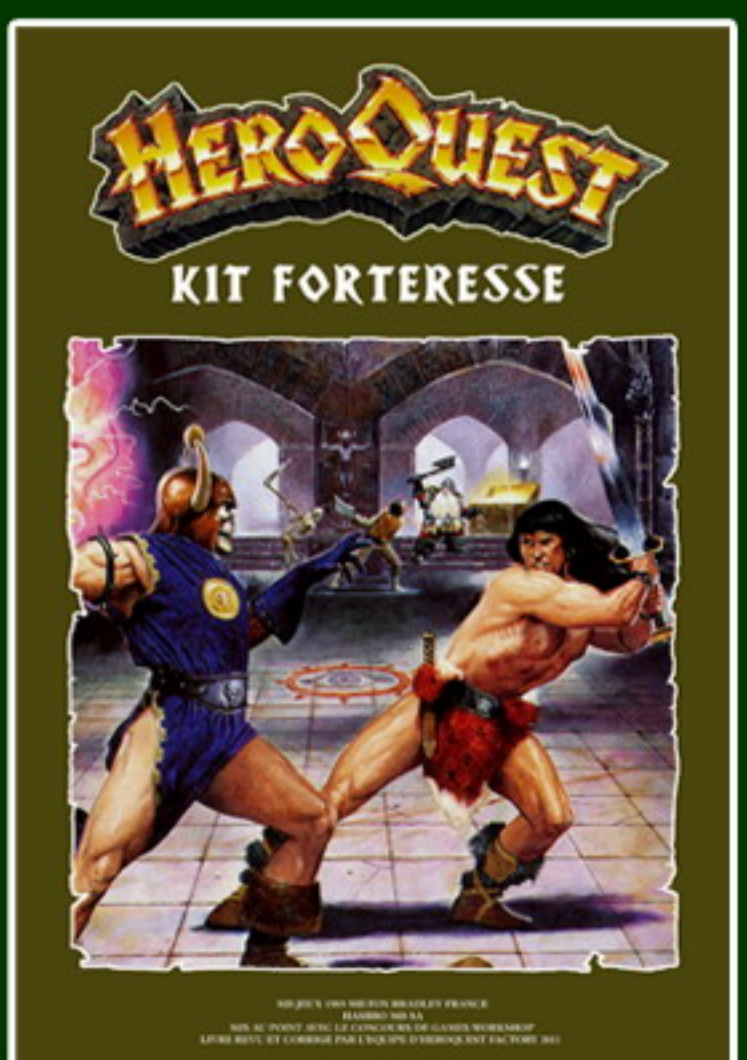
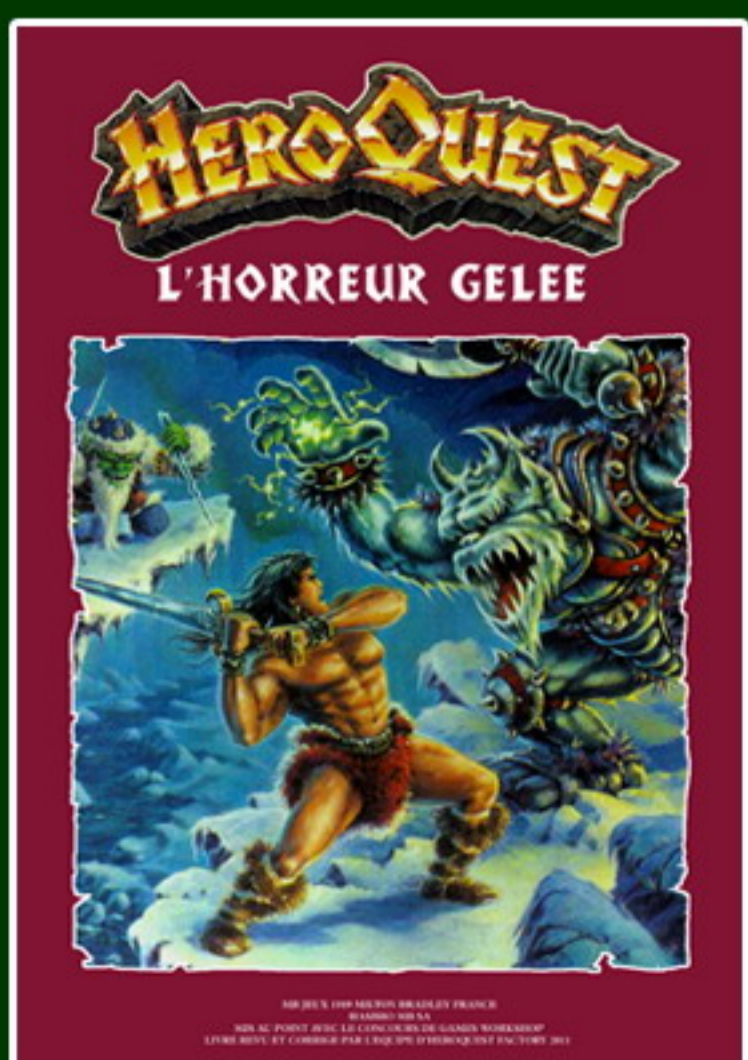
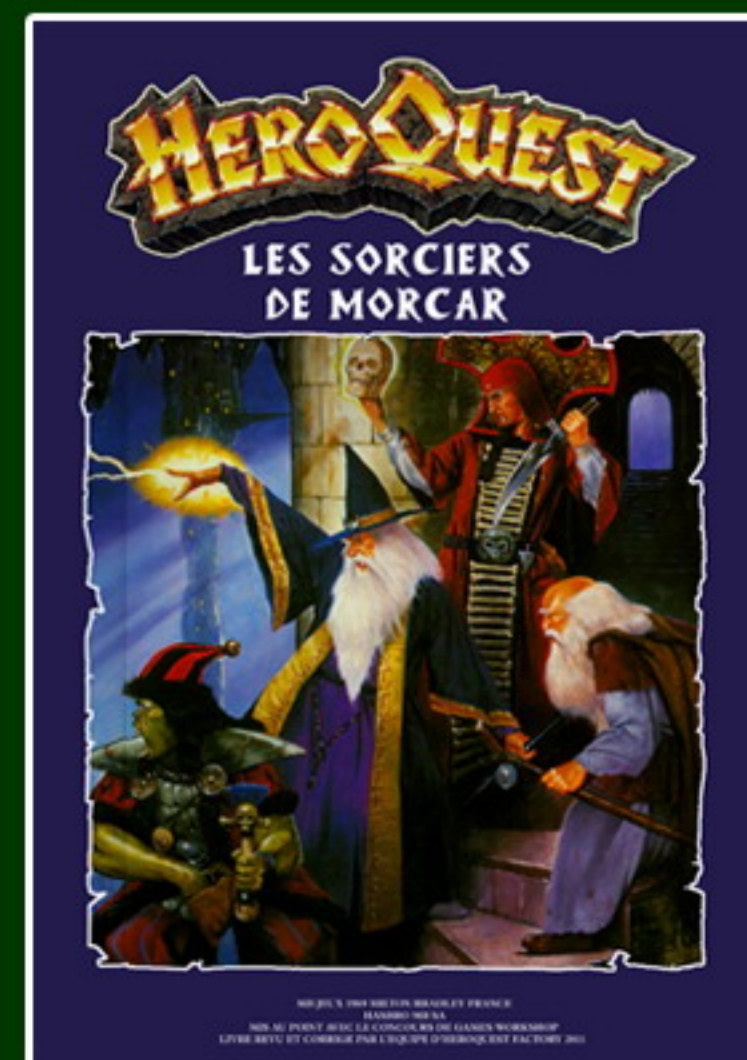
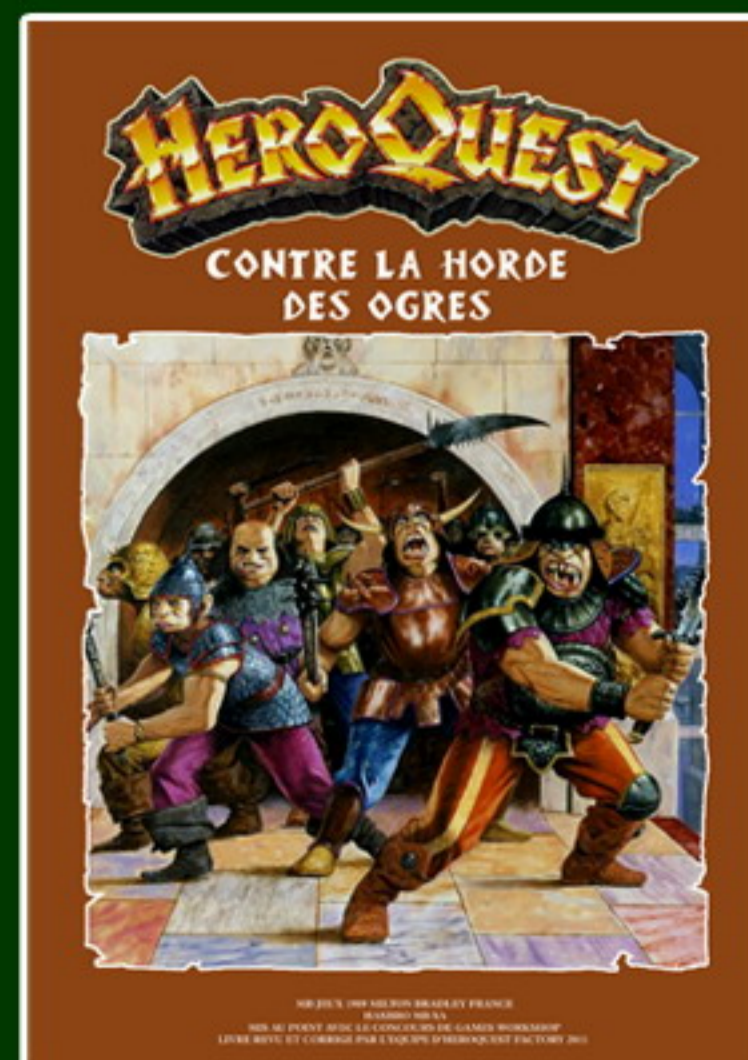
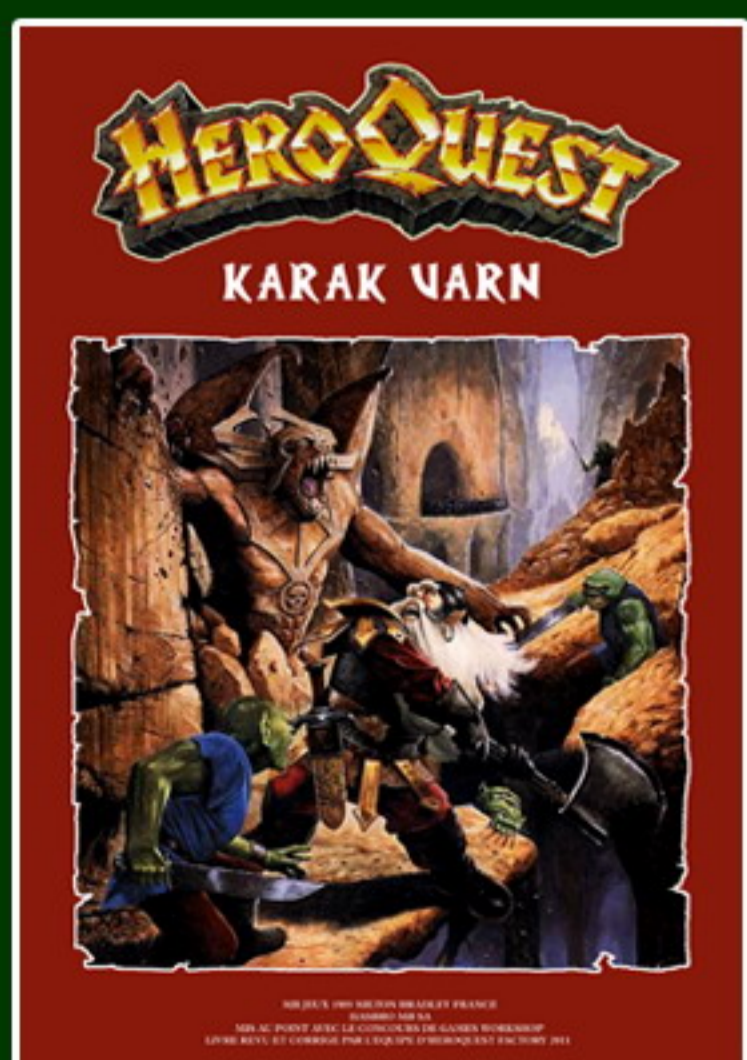
"Le Sorcier a été vaincu et son armée de morts vivants va rester endormie sous la terre. La magie qui les animait a été affaiblie. Cependant cette victoire pourrait se changer en défaite si nous relâchons notre vigilance."

"C'est le moment de renouveler nos efforts. Maintenant que notre ennemi est affaibli, nos coups doivent être d'autant plus forts. Les serviteurs du Sorcier qui se sont échappés sont loin d'être inactifs, ils s'efforceront sûrement de prendre leur revanche sur ceux qui ont vaincu leur maître. En fait, Loretome m'a fait savoir que Skulmar, que nous croyions mort, s'est échappé des ruines de Kalos emportant la plupart des livres contenant les sorts les plus puissants. Je crains que bientôt vous deviez faire face à Skulmar et essayer d'anéantir cette menace pour toujours."

"Mais, pour le moment, vous avez bien mérité de vous reposer. Venez donc, mes amis. L'Empereur vous attend dans le Grand Palais. Ce soir vous allez être honorés en reconnaissance de vos faits d'armes, héroïques et incroyables, en présence de la noblesse de tout l'Empire."



# 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





### Bottes Enchantées



"Ces bottes enchantées appartenaient autrefois à l'un des rois nain."

Lancez un dé de combat lorsque vous déclenchez un piège non magique. Si vous obtenez un bouclier noir, vous tombez dans le piège sinon vous êtes épargné.



### Bracelet de Précision



"Un bracelet de bronze aux runes étranges..."

A chacun de vos tours, vous pouvez relancer un dé de combat de votre choix que ce soit à l'attaque ou à la défense.



### Parchemin Mystique



"Un parchemin ancien dont l'origine reste inconnue."

Une fois par quête, vous pouvez invoquer le pouvoir de ce parchemin mystérieux. Ramenez à la vie un personnage mort visible avec 1 point de vie et 1 point d'esprit.

### Maléfice !



Une puissante magie, probablement celle du Seigneur Sorcier, fait apparaître sous vos yeux deux monstres qui vous attaquent immédiatement. Agissez comme s'il s'agissait d'un monstre errant mais placez 2 figurines de monstres au lieu d'une seule.

### Mauvais Sort !



Ce n'est pas du à une maladresse de votre part. Quelque chose a agrippé votre cheville vous faisant trébucher. Lancez 1 dé de combat. Sur un crane, une potion de votre choix s'est brisée lors de votre chute.

### Piège !



Dans un sinistre craquement, une lourde dalle se détache du plafond. Lancez immédiatement 5 dés de combat et perdez 1 point de vie par crane obtenu. Si vous obtenez 5 cranes, vous êtes mort écrasé.

### Poison Violent



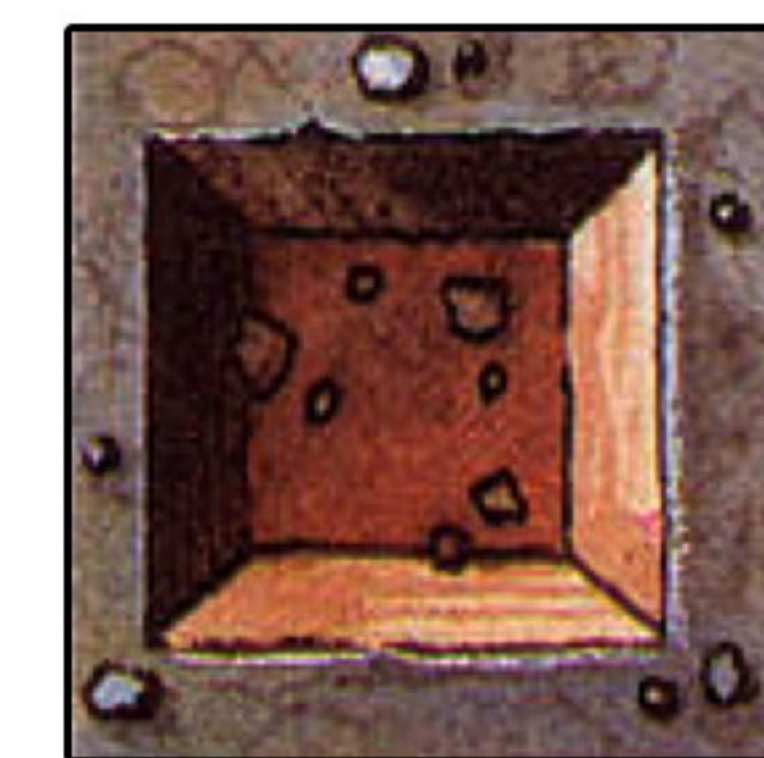
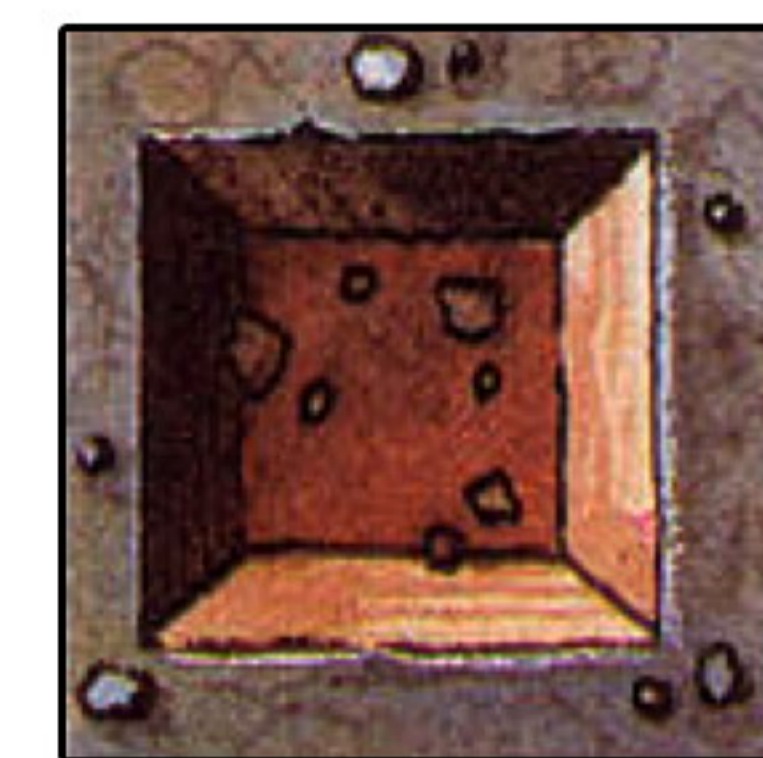
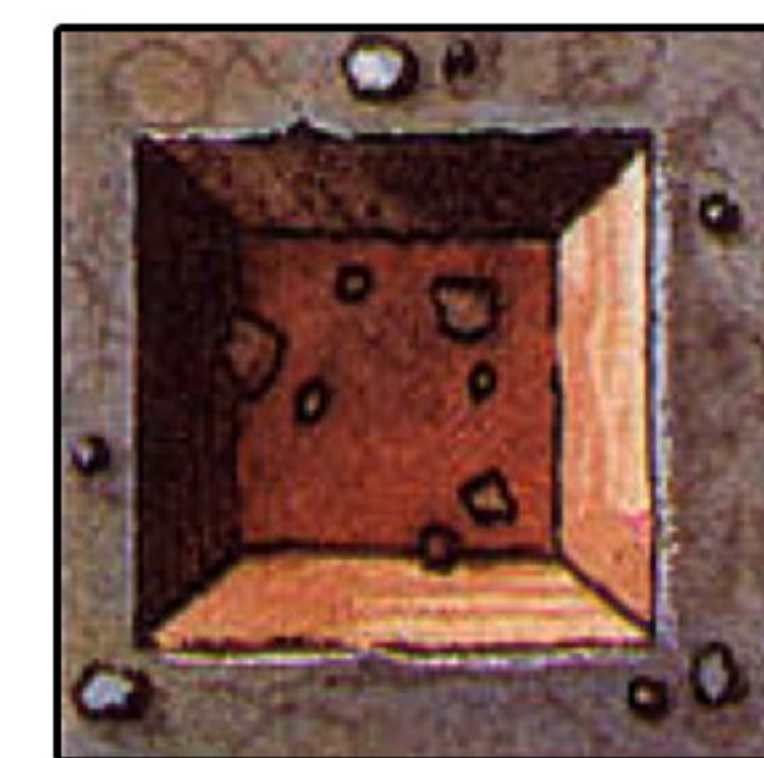
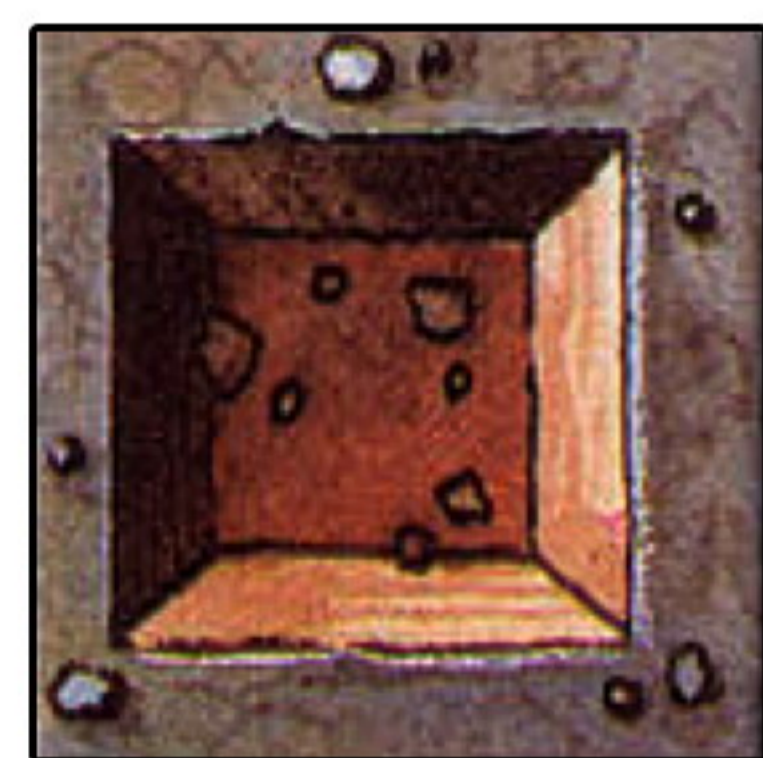
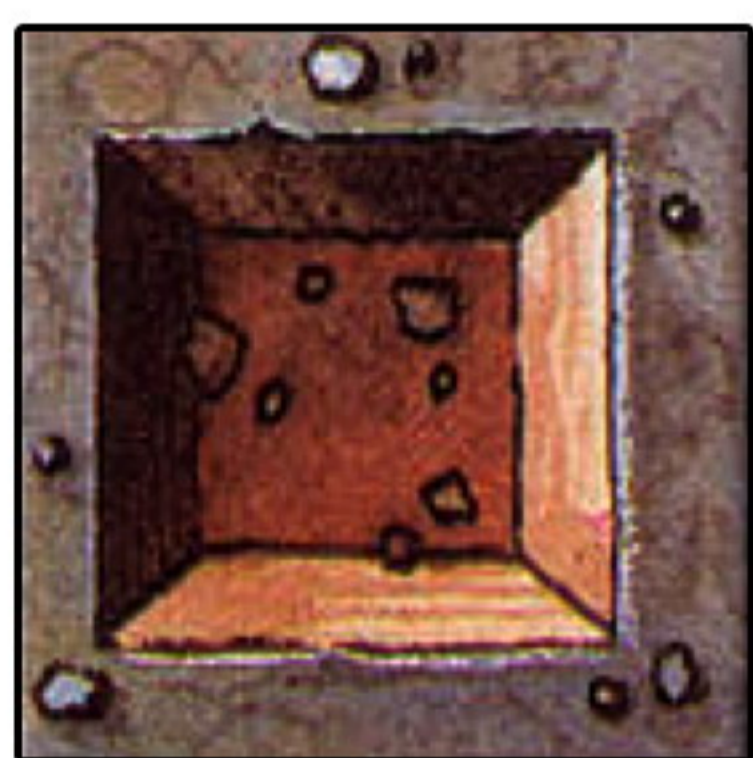
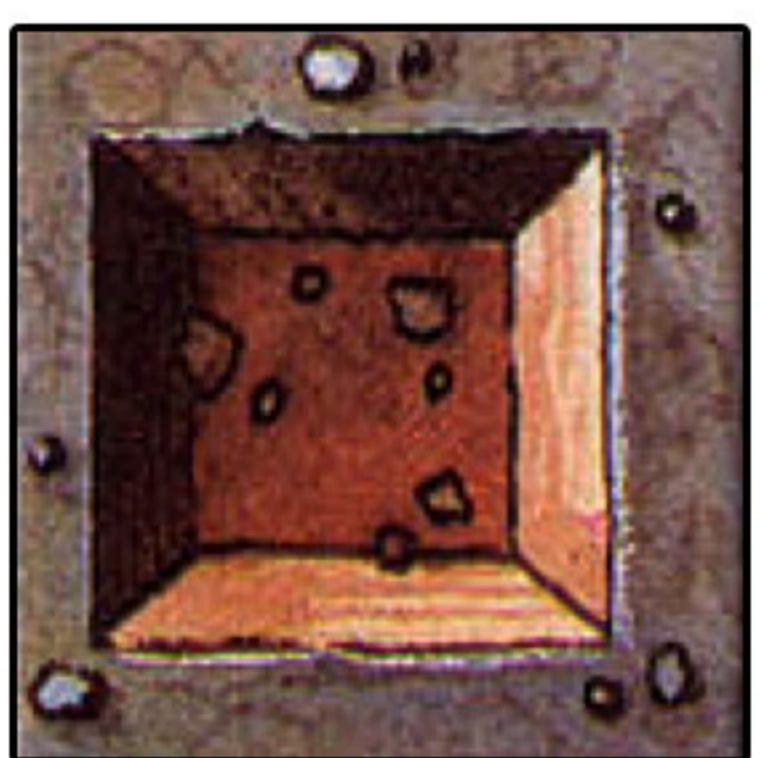
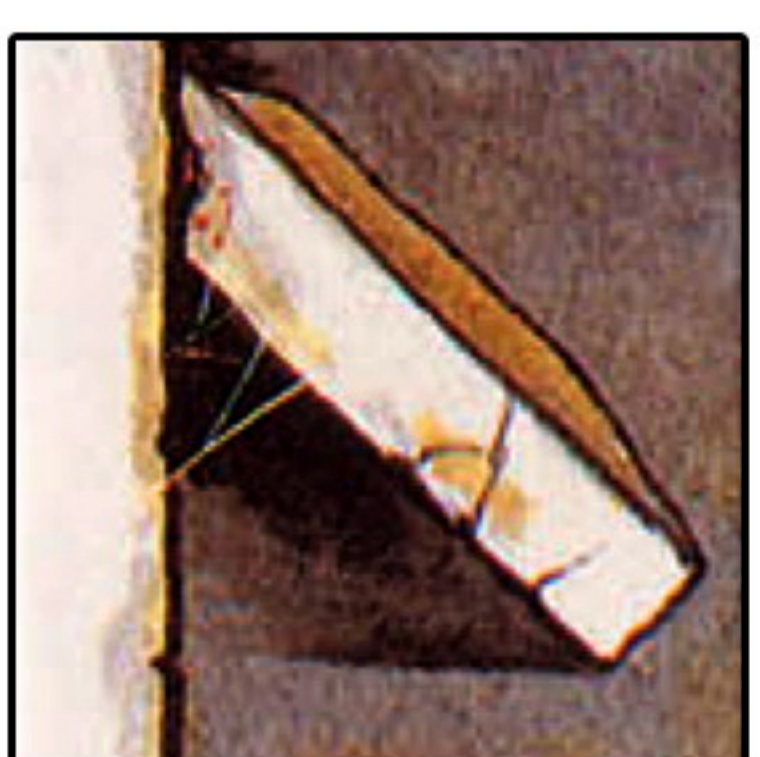
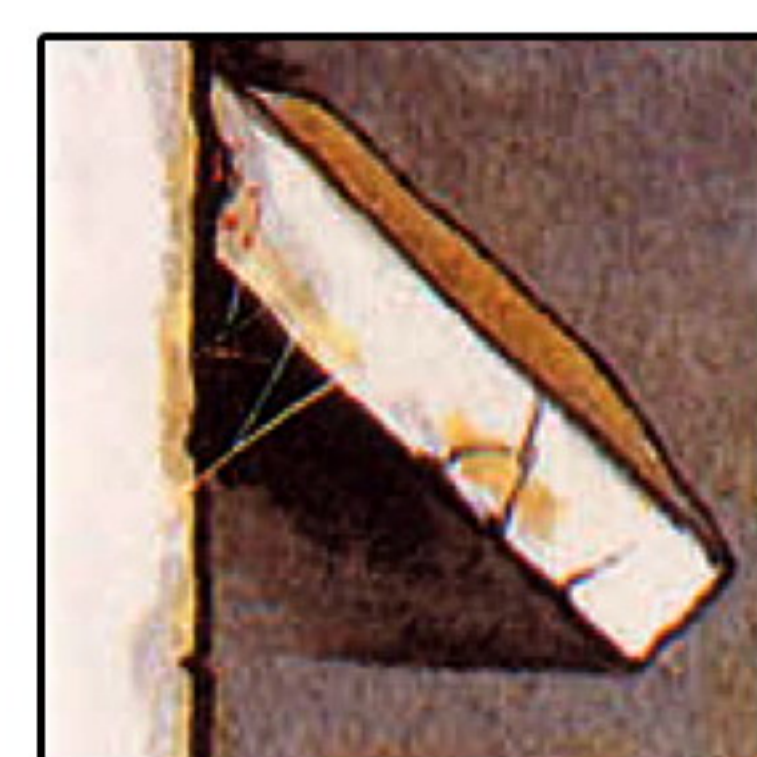
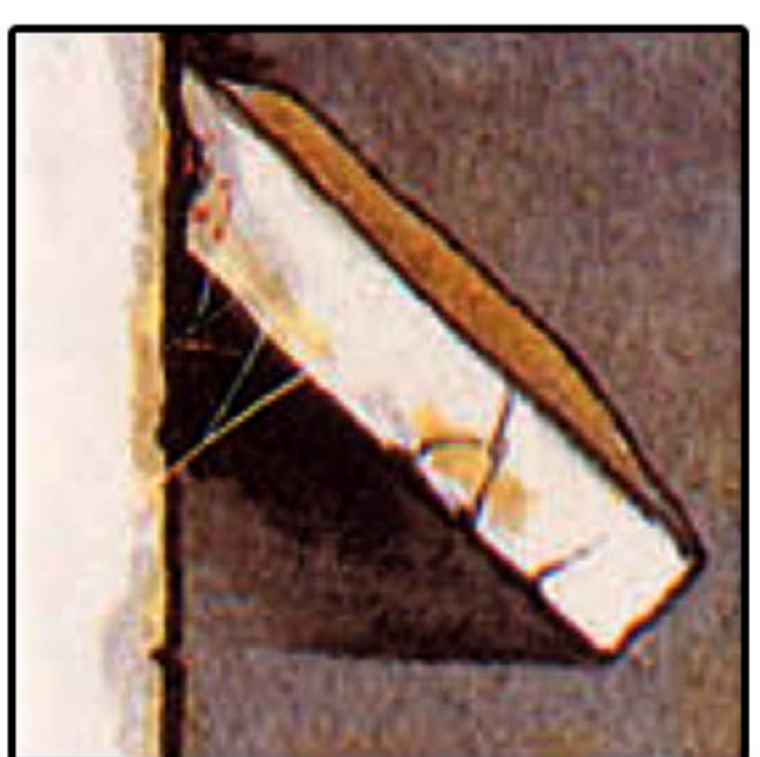
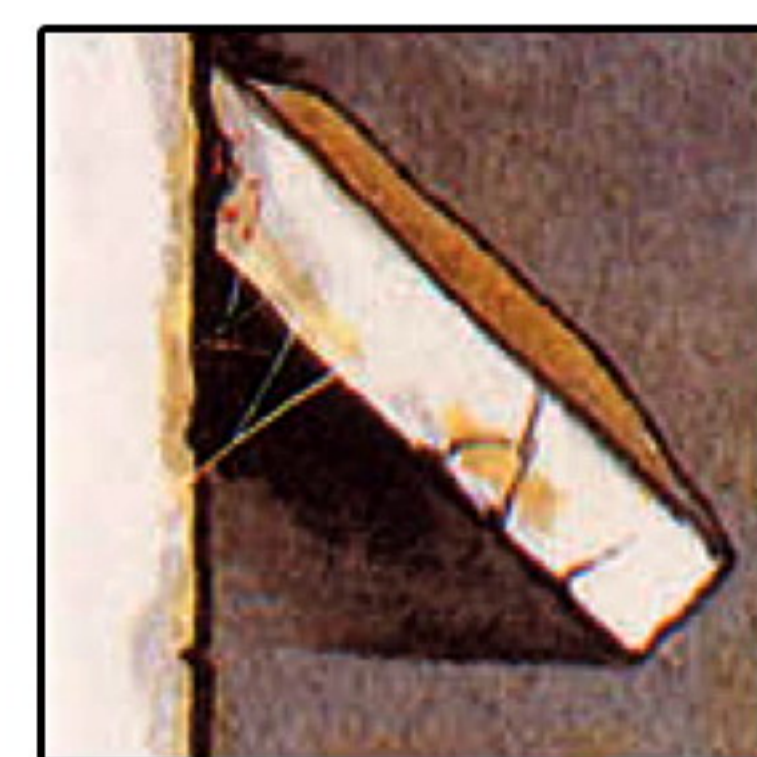
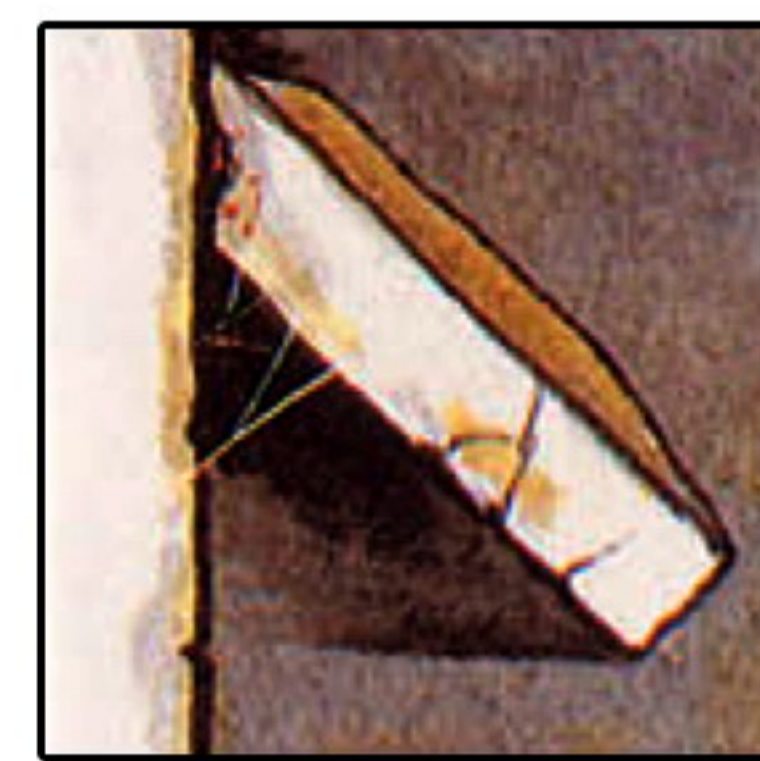
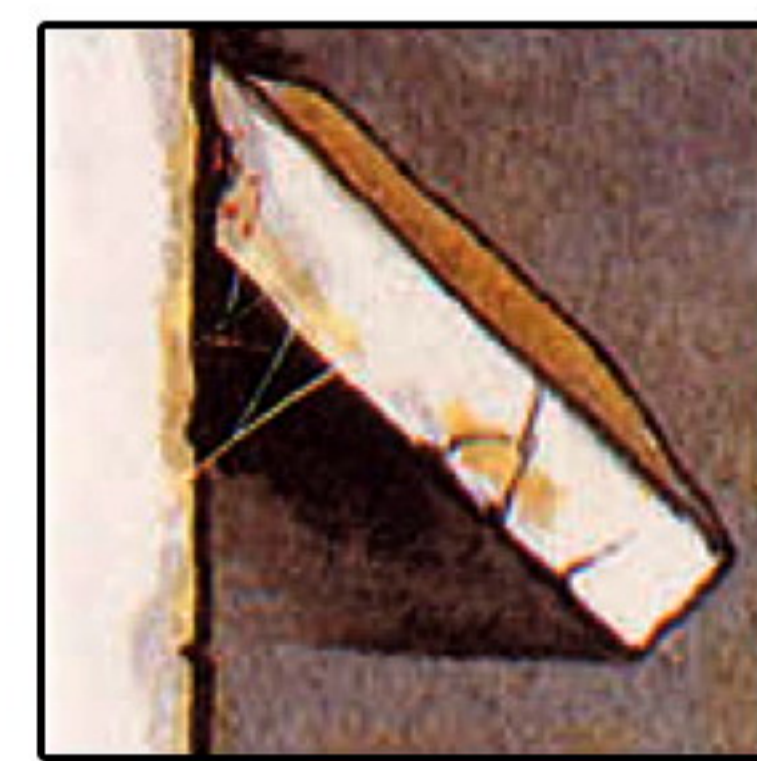
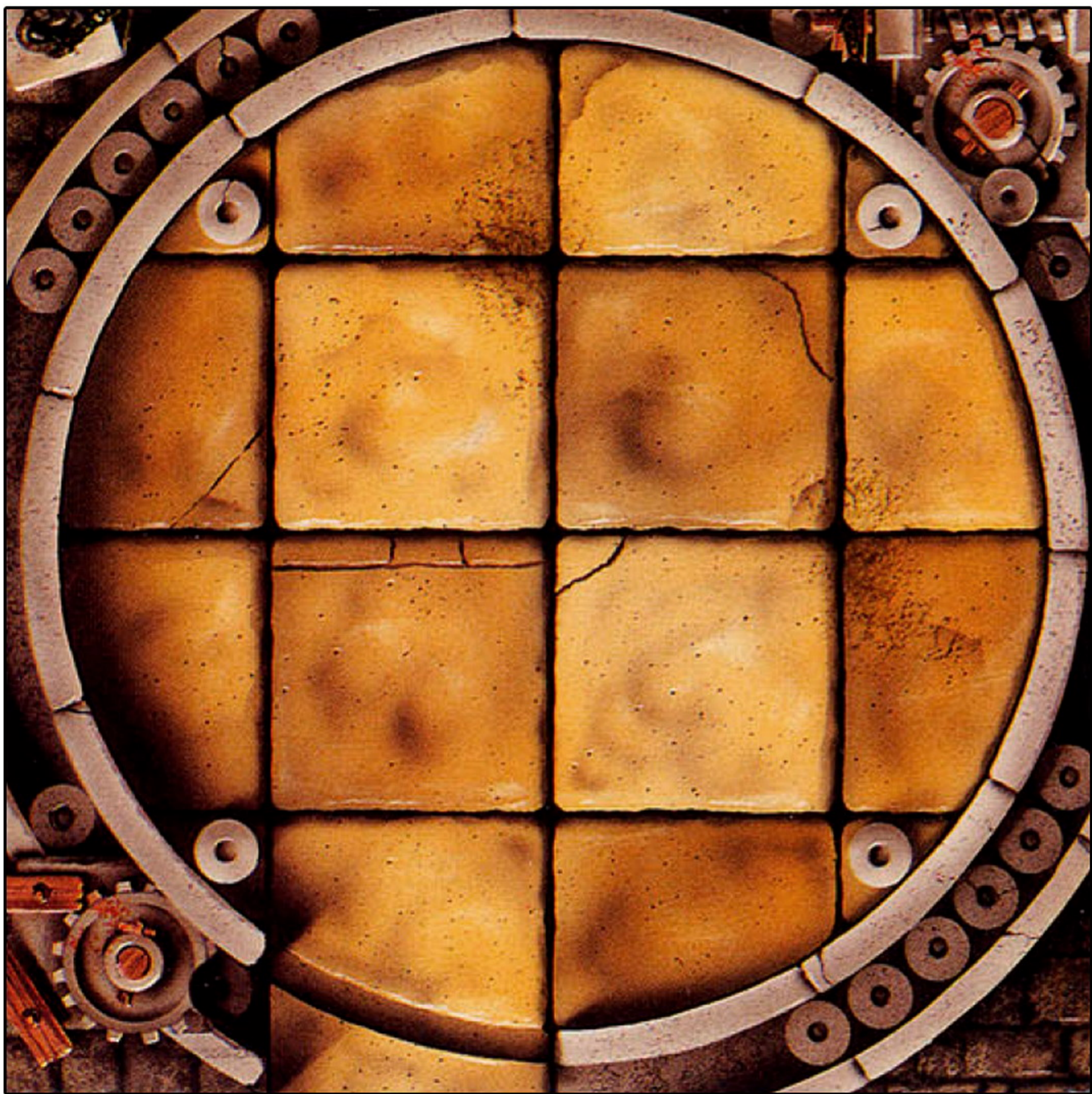
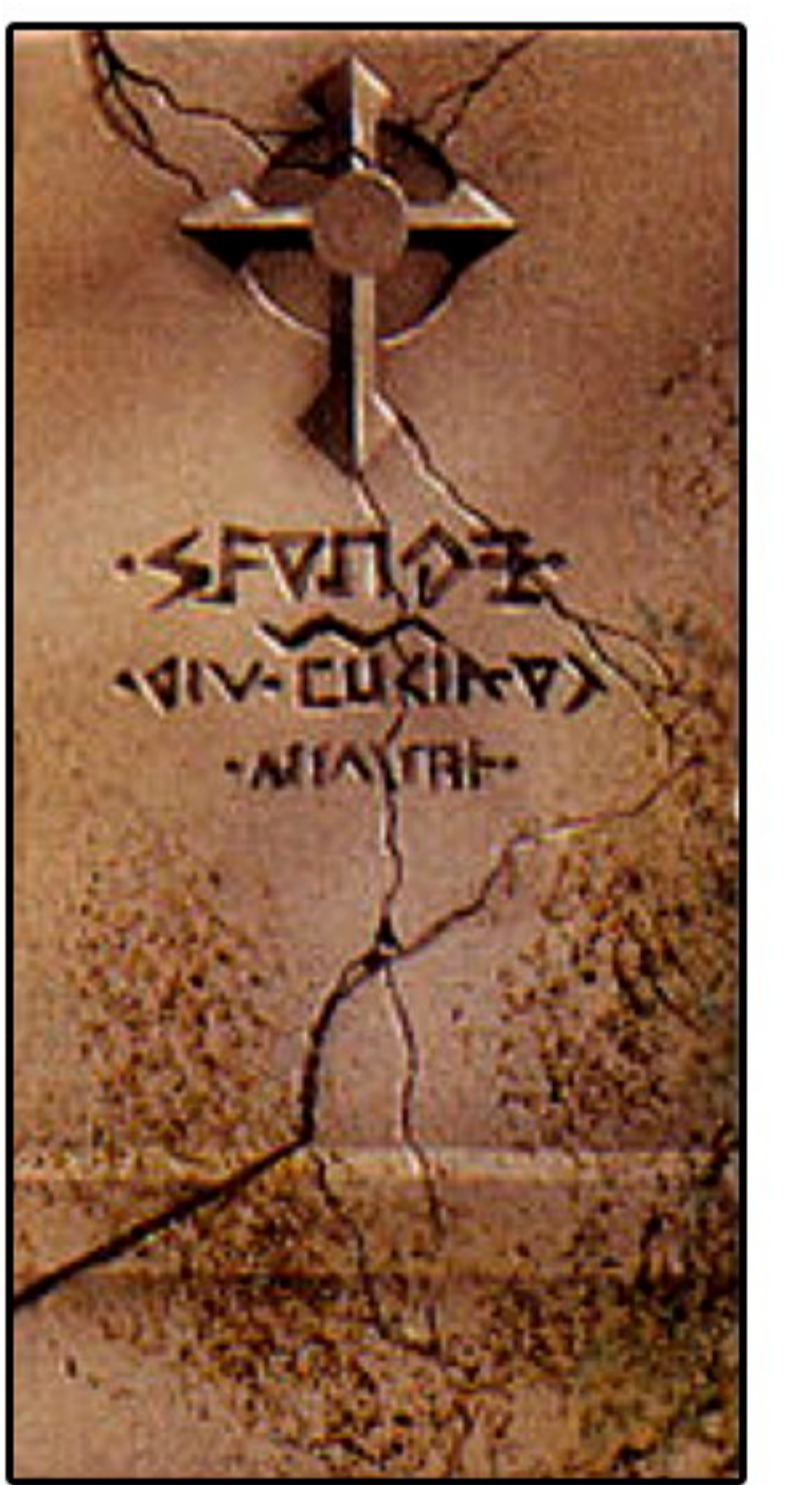
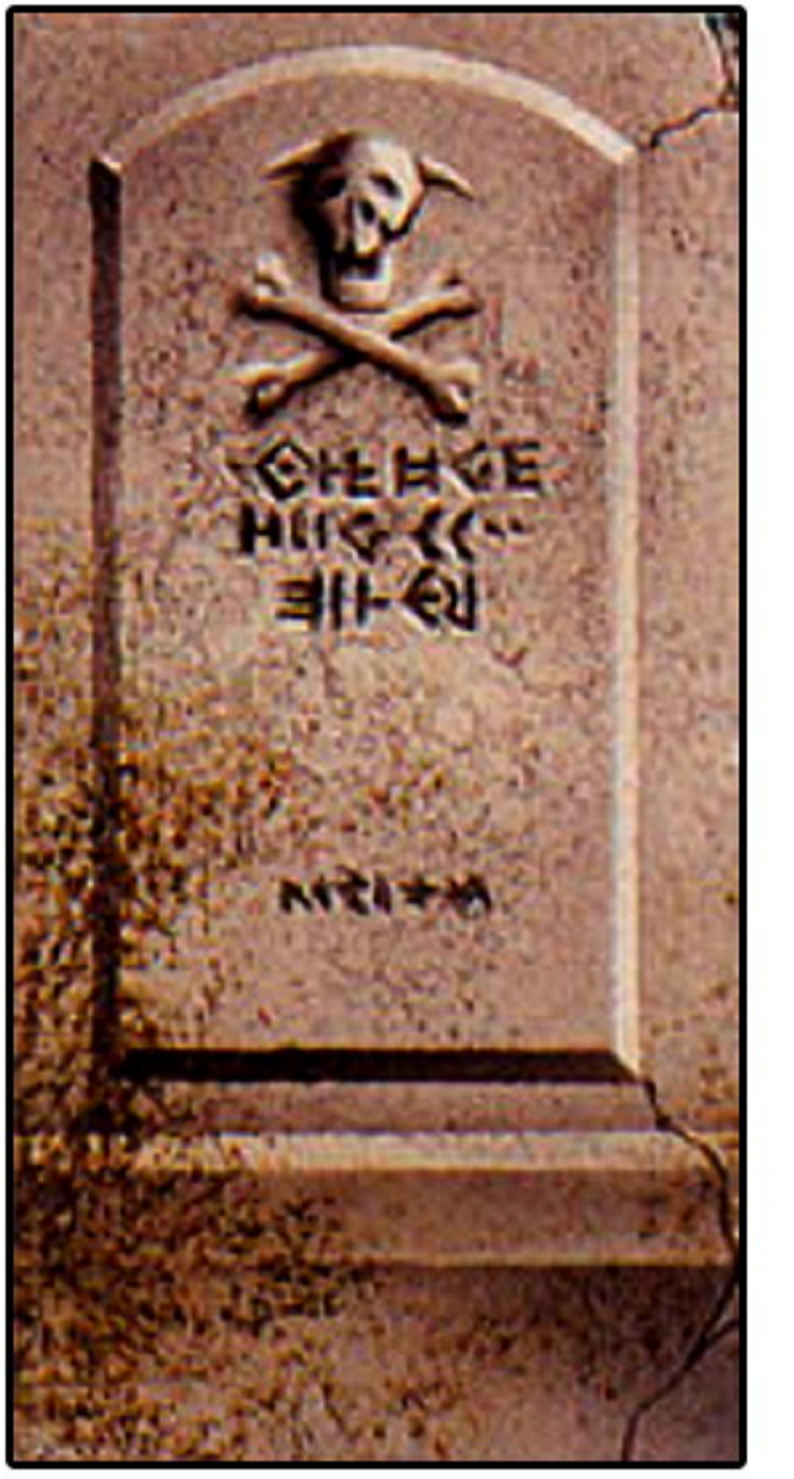
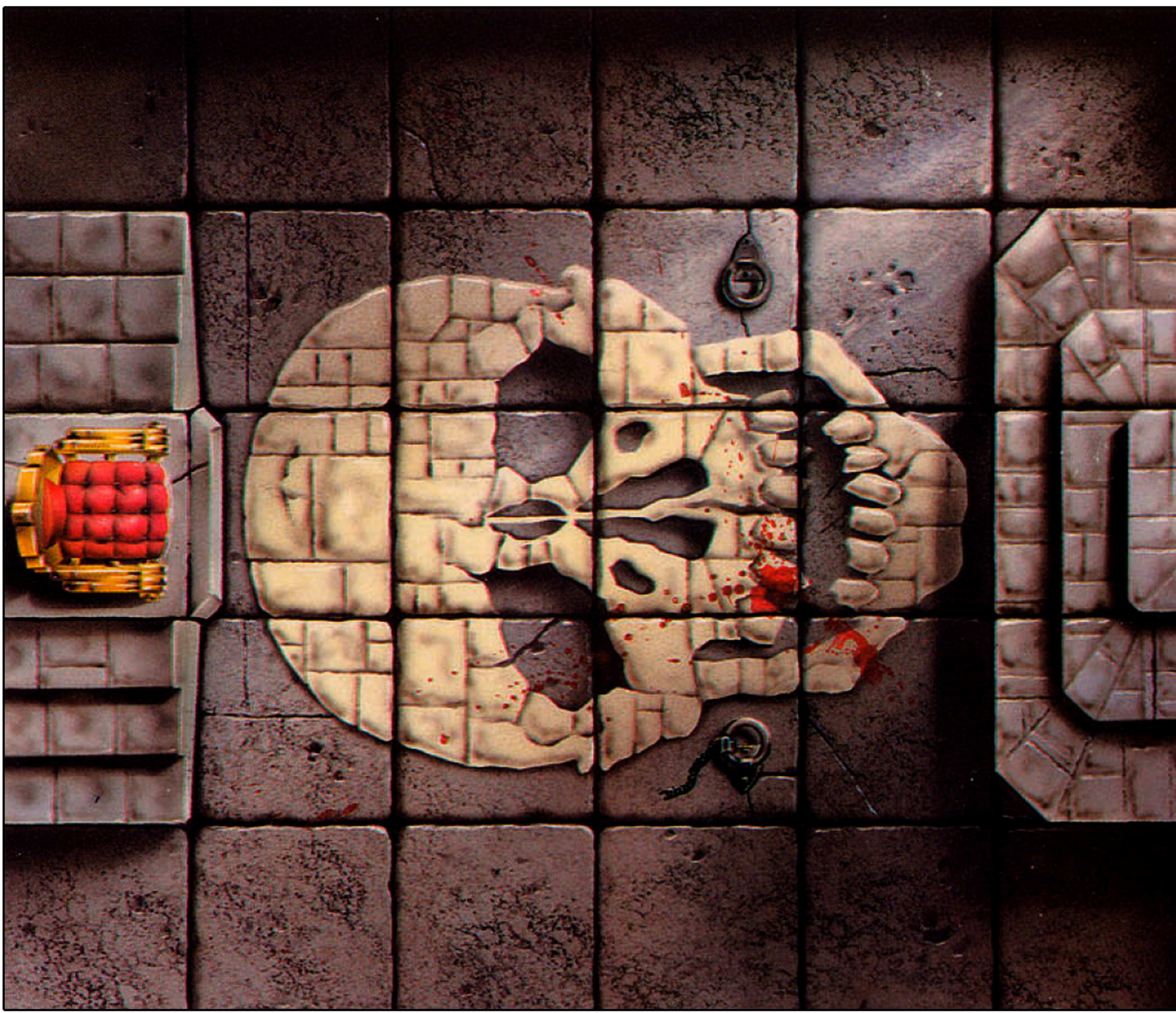
Ce petit étui renferme un poison violent dont vous pourrez enduire votre arme ou vos projectiles infligeant le double de dégâts pour un tour. Cependant, ce poison violent est inefficace contre les morts vivants et les gargouilles.

### Trésor Maudit !



Vous trouvez 300 pièces d'or dans un petit sac de cuir mais vous vous apercevez trop tard que vous êtes en possession d'une pièce maudite ! Jusqu'à la fin de la quête, vous lancerez un dé de combat en moins à l'attaque et à la défense.





MB  
JEUX

LE RETOUR DU  
SORCIER

... L'AVENTURE  
CONTINUE

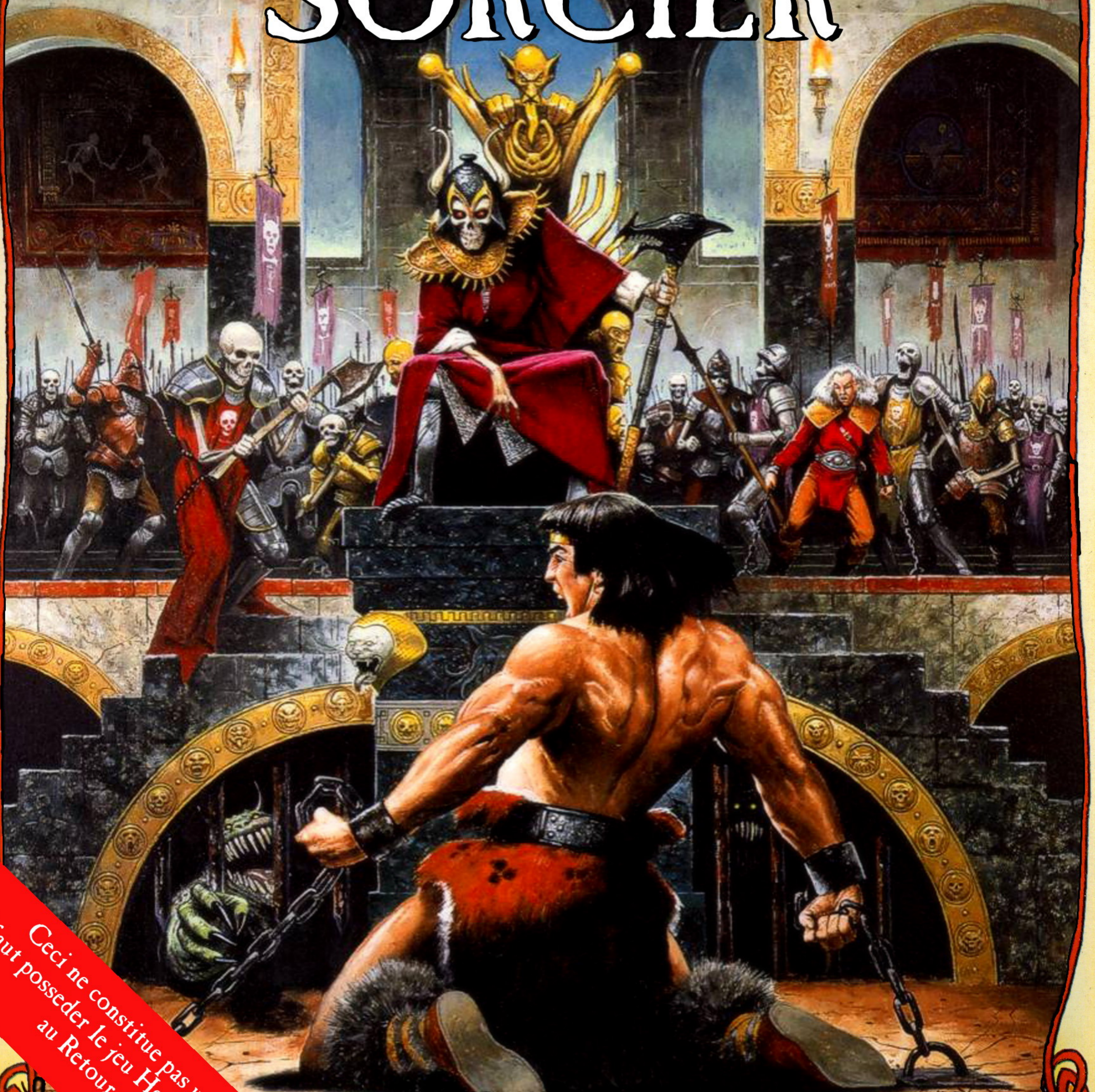
HEROQUEST

MB  
JEUX

12 ans  
- Adulte  
2-5 joueurs

HEROQUEST

LE RETOUR DU  
SORCIER



L'AVENTURE CONTINUE

Ceci ne constitue pas un jeu en soi.  
Il faut posséder le jeu HeroQuest pour jouer  
au Retour du Sorcier

MB  
JEUX



HEROQUEST  
LE RETOUR DU  
SORCIER

... L'AVENTURE  
CONTINUE

MB  
JEUX

LE RETOUR DU  
SORCIER

... L'AVENTURE  
CONTINUE

HEROQUEST

MB  
JEUX



LE RETOUR DU  
SORCIER

HEROQUEST

... L'AVENTURE  
CONTINUE



... Le Sorcier maléfique est toujours en vie. Sa sorcellerie immonde l'a protégé du pouvoir du Fer de l'Esprit. Il faut nous hâter pour l'empêcher de rassembler la Légion des Damnés.

## Contenu

Un nouveau Livre des Quêtes avec dix nouvelles aventures.  
4 Zombies, 8 Squelettes, 4 Momies.  
Nouveaux éléments de jeu en couleur.

L'aventure continue... L'Empereur et les survivants de son armée sont assiégés dans Karak Varn. Il leur reste peu de temps et, cependant, ils doivent affronter un danger plus grand encore.

Le Sorcier maléfique est toujours en vie. Il rumine ses projets, caché au plus profond des Montagnes Noires, ravivant les braises de ses ambitions malveillantes. Il s'est enfui de Barak Tor et a trouvé refuge dans sa forteresse souterraine sous la cité perdue de Kalos. Il aura bientôt recouvré assez de force pour entraîner une fois de plus son armée de squelettes.

Il vous faut voyager le long des Plaines de la Mort et traquer le Sorcier. C'est seulement en le battant en combat singulier que vous pourrez sauvegarder l'Empire des ravages de ses légions de damnés.



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.

FACE



DOS



DOS



FACE



DOS