

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



SCÉNARIO D'INITIATION

TABLE DES MATIÈRES

1. Aperçu du jeu	3	5. Jouer le reste du scénario.....	19
2. Concept du jeu.....	4	a) Débuter une nouvelle manche.....	19
3. Mise en place.....	6	b) Remporter le scénario d'initiation....	20
a) Tuiles de plateau	6	c) Actions de Ville.....	20
b) Plateau de Combat	6	d) Actions de Moral.....	21
c) Unités neutres.....	6	e) Effets de niveau et limite	
d) Cartes Muraille et Porte	6	de cartes en main.....	22
e) Jetons	7	f) Effets des cartes.....	23
f) Factions.....	7	g) Unités neutres.....	23
g) Pioches.....	9	6. Combat	24
h) Dés	9	a) Types d'unités	24
4. Tours des joueurs.....	11	b) Actions des unités	25
a) Tour de la Nécropole.....	11	c) Sièges.....	25
b) Tour du Donjon	16	7. Types de sites.....	27
		a) Liste des sites de ce scénario.....	27

Version : 1.0 FRA



Bienvenue dans **Heroes of Might and Magic III : The Board Game** ! Ce livre contient un court scénario d'initiation à deux joueurs conçu pour vous permettre de commencer à jouer sans avoir à lire l'intégralité du livre de règles ou des livres de missions. Cependant, vous devriez garder ces livres à portée de main, car vous serez souvent renvoyés vers les aides de jeu et les tables figurant à la fin de ces livres. Vous pouvez également vouloir garder l'aide de jeu recto verso à portée de main, car elle contient un guide de référence utile pour le fonctionnement des manches d'une partie.

Bien que le scénario utilise deux factions contrôlées par des joueurs différents, vous pouvez facilement y jouer seul en contrôlant les deux camps. Étant donné qu'il s'agit d'un scénario d'initiation et que les extensions ne sont pas présentées ici, nous vous recommandons d'utiliser uniquement les éléments du jeu de base lors de ce scénario.

Vous trouverez ci-dessous l'essentiel des concepts généraux du jeu, une explication sur la mise en place du scénario d'initiation et une description détaillée d'une manche de jeu préconstruite, centrée autour des actions les plus courantes effectuées lors d'une partie de *Heroes III : TBG*. Ces actions incluent le déplacement de votre Héros sur la carte, la résolution des Combats lorsque votre Héros rencontre des ennemis, ainsi que l'évolution de votre Héros et l'obtention de nouvelles cartes.

Une fois que vous aurez terminé la première manche, vous serez prêts à jouer le reste du scénario par vous-mêmes. Le début de la deuxième manche vous guidera à travers quelques règles supplémentaires, y compris certaines concernant la gestion des villes. N'hésitez pas à expérimenter ces règles par vous-mêmes. Certaines règles du jeu ont été légèrement modifiées dans ce scénario pour illustrer des éléments spécifiques et pour minorer la courbe d'apprentissage du jeu. Toutes ces modifications sont signalées au fur et à mesure qu'elles apparaissent et, dans la plupart des cas, elles n'affectent que la gestion des cartes lors de la première manche.

Dans ce scénario, vous prendrez le contrôle de deux factions du jeu de base, le Donjon et la Nécropole, à travers leurs Héros respectifs : Mutare et Tamika. L'objectif de chaque faction est d'explorer le plateau tout en améliorant son Héros et les armées qui l'accompagnent, pour finalement trouver et vaincre le Héros de la faction adverse en Combat. Qui en sortira victorieux ? Les morts s'étant de nouveau levés de la Nécropole ? Ou les immondes créatures se cachant dans les profondeurs du Donjon ?





CONCEPT DU JEU

Heroes of Might and Magic III: The Board Game reproduit l'apparence et l'ambiance du jeu vidéo original de 1999. Si vous êtes familier du jeu vidéo, de nombreux concepts, effets de cartes et mécaniques de Combat vous seront probablement déjà connus. Cependant, ne vous inquiétez pas si vous n'y avez jamais joué, car ce jeu de société n'exige aucune connaissance préalable de son prédécesseur numérique.

Chaque partie de *Heroes III* s'inscrit dans un **scénario** tiré de l'un des livres de missions du jeu. Il existe plusieurs types de scénarios différents, y compris des campagnes en solo et des missions coopératives contre des adversaires contrôlés par l'IA. Le scénario de ce livre est un **Affrontement** – un type de scénario où les joueurs humains s'affrontent les uns contre les autres.

Les scénarios comportent toujours des règles uniques, comme la condition de victoire que les joueurs cherchent à atteindre. Par exemple, dans le scénario que nous allons créer, l'objectif est d'entrer dans la même zone que le Héros de l'autre joueur et de le vaincre lors du Combat qui s'ensuit. Les scénarios peuvent également inclure une grande variété de règles supplémentaires et de modificateurs pour pimenter la partie. Une fois que vous maîtriserez les bases, vous serez en mesure de créer vos propres scénarios à l'aide du créateur de scénarios que vous trouverez dans le livre de tournoi.



Au début d'un scénario, vous devez choisir la **faction** que vous souhaitez contrôler. Le jeu de base propose les trois suivantes : Château, Donjon et Nécropole. D'autres factions sont disponibles dans les extensions. Chaque faction dispose d'un ensemble de composants uniques d'une couleur définie : un ensemble de sept cartes Unité recto verso différentes, 20 cubes en plastique, un plateau de Ville, deux figurines de Héros et une ou plusieurs fiches de Héros recto verso. Les deux factions de ce scénario sont le Donjon (violet) et la Nécropole (gris). Vous identifierez facilement les composants qui leur sont liés à la couleur de leurs bordures.

Durant une partie, vous contrôlez toujours votre **Héros principal**, représenté par une figurine, une fiche de Héros ainsi qu'un paquet de cartes uniques. Celui-ci est appelé **deck de Héros**. Il contient toujours des cartes spécifiques à votre Héros. Au fur et à mesure que votre Héros explorera les terres environnantes, apprendra de nouvelles capacités et trouvera des objets magiques pendant la partie, vous ajouterez ou retirerez des cartes de ce deck. Lorsque vous utilisez des cartes de votre main, elles finissent dans votre pile de défausse personnelle, qui est ensuite mélangée pour former un nouveau deck que vous utiliserez chaque fois que vous devrez piocher une carte, mais qu'il n'en reste plus dans votre deck. Ainsi, les capacités et objets de votre Héros pourront être réutilisés plus tard lorsque vous les repiocherez. Cette mécanique est communément appelée **deckbuilding**.

Comme indiqué précédemment, les Héros sont spécifiques à chaque faction. À chaque fois que vous choisissez une faction à jouer, vous devez également



choisir l'un de ses Héros disponibles. Toutes les fiches de Héros sont recto verso, chaque côté représentant un Héros différent de cette faction. Comme pour les factions, les Héros utilisés dans ce scénario sont prédéterminés.

Une partie essentielle de chaque scénario est le plateau principal, qui est constitué de tuiles de plateau.




Les joueurs commencent généralement un scénario en plaçant la figurine de leur Héros sur la tuile de Départ spécifique à leur faction, identifiable par le chiffre romain «I» au verso. D'autres types de tuiles dans le jeu peuvent comporter d'autres chiffres romains, indiquant ainsi la difficulté générale attendue lors d'une traversée avec votre Héros, ainsi que la qualité des trésors que vous pouvez y trouver : plus la valeur du chiffre est élevée, plus la tuile sera difficile et meilleur sera le trésor. Chaque tuile est composée de sept espaces hexagonaux appelés cases. Lorsqu'un Héros se déplace sur une case, il en résout les effets. Cela s'appelle **explorer** une case.



Pour déplacer la figurine de votre Héros sur le plateau principal, vous devez dépenser des **Points de Déplacement**. De nombreuses cases sur lesquelles vos Héros peuvent se déplacer sont gardées par des Unités neutres. Il s'agit d'ennemis que vous devrez vaincre lors d'un Combat avant de pouvoir explorer la case. Les joueurs adverses peuvent également engager un Combat l'un contre l'autre en déplaçant leur Héros sur une case occupée par le Héros de l'autre joueur.



Les combats se déroulent en utilisant vos cartes Unité. Toutes les cartes Unité de votre faction sont recto verso, avec d'un côté une face «Quelques» plus faible, et de l'autre une face «Groupe» plus forte (marquée d'une bordure holographique). Vous pourrez Améliorer vos cartes Unité pour passer d'une face à l'autre. Les Combats sont résolus sur un plateau de Combat séparé, qui imite les combats tactiques résolus au tour par tour dans le jeu vidéo.

En dehors des Combats, vous pouvez effectuer différentes actions de Ville qui peuvent renforcer votre faction avec de nouveaux bâtiments, sorts et unités. Pour chacune de ces actions, vous paierez avec une combinaison de trois types de ressources : Or , Matériaux  et Richesses . Vous devrez dépenser au moins une faible quantité d'Or pour acheter la plupart des éléments du jeu. Les Matériaux, comme leur nom l'indique, sont utilisés pour construire de nouveaux bâtiments. Les Richesses, enfin, permettront d'acquérir des unités et des bâtiments de rang supérieur.

Une fois que chaque joueur a dépensé les Points de Déplacement de son Héros pendant son tour, une nouvelle manche démarre. Les manches se déroulent ainsi l'une après l'autre jusqu'à ce que les conditions de fin de scénario soient remplies.



MISE EN PLACE

I. TUILES DE PLATEAU

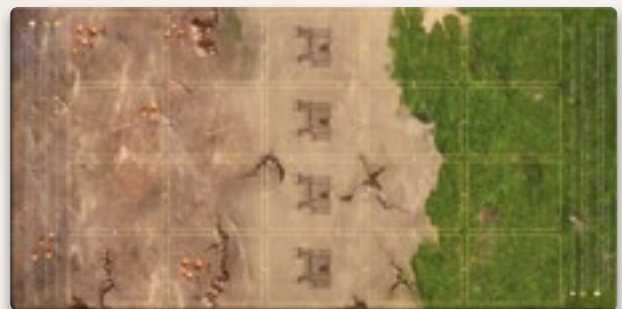
Trouvez les tuiles de plateau correspondantes et installez-les comme indiqué sur l'image. Mélangez les tuiles Lointaines (II - III) et Proches (IV - V) face cachée afin de ne pas pouvoir les identifier. Toutes les tuiles contiennent une lettre et un nombre sur l'une de leurs cases au recto afin de les identifier facilement :

- a) Tuile de Départ de la Nécropole (S1), tuile de Départ du Donjon (S2)
- b) Tuiles Lointaines (II - III) : F4, F5, F7, F8
- c) Tuiles Proches (IV - V) : N1, N2



II. PLATEAU DE COMBAT

Placez le plateau de Combat à côté du plateau principal.



III. UNITÉS NEUTRES

Triez les cartes Unité neutre en quatre piles selon leur rang, indiqué sur leur verso — ★, ★, ★, ★.



IV. CARTES MURAILLE ET PORTE

Placez les cartes Tourelle, Muraille et Porte à côté du plateau de Combat.



V. JETONS

Triez les jetons Ressources (🟡, 🟢, 🔴), les cubes noirs, les jetons Dégâts, les jetons Déplacement (flèches vertes/brunes), les jetons Moral et les jetons Paralysie/Bouclier en différentes piles à portée de chaque joueur.



VI. FACTIONS

Préparez les deux factions qui rivaliseront dans ce scénario, le Donjon et la Nécropole :

1. Trouvez les fiches de Héros de Mutare (Donjon) et de Tamika (Nécropole). Vous remarquerez que ces fiches possèdent un recto et un verso. Sur l'autre face, elles présentent respectivement Alamar et Sandro, qui ne seront pas utilisés dans ce scénario.



2. Trouvez les trois cartes Spécialisation de chaque Héros. Chaque carte Spécialisation comporte le portrait du Héros concerné dans son coin inférieur gauche et un chiffre romain (I, IV, VI) dans son coin inférieur droit. Le nom de la carte Spécialisation est également indiqué sur la fiche de Héros.



3. Trouvez les plateaux de Ville respectifs du Donjon et de la Nécropole ainsi que les tuiles Bâtiment correspondantes. Le nom de la faction est écrit au verso de chaque plateau de Ville.



4. Retirez toutes les tuiles des plateaux de Ville, à l'exception de celle indiquant un symbole ★, et placez-les à portée de main.
5. Trouvez les trois jetons de la couleur de chaque faction et placez-les sur leurs emplacements, au bas du plateau de Ville :




- a) Population
- b) Construction
- c) Grimoire

6. Prenez les cubes de faction des deux joueurs et gardez-les à portée. Il doit y avoir 20 violets pour le Donjon et 20 gris pour la Nécropole.



7. Choisissez une figurine de Héros pour chaque faction. Celle-ci doit être de la couleur de la faction correspondante. Placez-les sur la case centrale de leurs tuiles de Départ respectives.



8. Trouvez les sept cartes Unité (recto verso) de chaque faction. Ces cartes sont facilement identifiables à la pellicule holographique située sur leur face « Groupe » ainsi qu'à leur cadre de la couleur de la faction. Chaque faction possède 3 unités , 2  et 2 .



9. Placez la piste de manches près du plateau principal, ainsi qu'un cube noir sur la première case indiquée « 1 ».



10. Mélangez les cartes Proclamation des Astrologues et placez-les face cachée à portée de tous.



11. Triez les cartes Sort, Artefact et Compétence en 3 piles. L'image ci-dessous devrait vous aider à les identifier.



*Carte
Sort*

*Carte
Artefact*








*Carte
Compétence*

Triez ensuite les cartes Caractéristique en 4 piles : Attaque, Défense, Puissance et Savoir.



12. Créez le deck de départ de chaque Héros. La composition de chaque deck de départ est toujours indiquée sur la moitié supérieure de la fiche de Héros. Une fois que ces decks sont formés, ajoutez-y des cartes Sort « Flèche magique » afin d'arriver à un total de neuf cartes par Héros.

Pour Mutare (Donjon), prendre :

-  2 cartes Attaque
-  2 cartes Défense
-  1 carte Puissance
-  1 carte Savoir
-  1 carte Tactique (pioche de Compétences)
-  1 carte Spécialisation « Dragons » indiquant le chiffre « I »
-  1 carte « Flèche magique » (pioche de Sorts)



Pour Tamika (Nécropole), prendre :

- 1 carte Attaque
- 2 cartes Défense
- 2 cartes Puissance
- 1 carte Savoir
- 1 carte Adresse (pioche de Compétences)
- 1 carte Spécialisation « Chevaliers de l'Effroi » indiquant le chiffre « I »
- 1 carte « Flèche magique » (pioche de Sorts)



ASTUCES DE JEU : Remettez les cartes Caractéristique restantes dans la boîte.

13. Placez un cube de faction sur la case la plus à gauche de la fiche de Héros. Il s'agit de la piste de niveau. Le cube y indique que votre Héros est actuellement au niveau « I ».



14. Placez des cubes de faction sur les cases suivantes de votre plateau de Ville pour marquer votre revenu de départ des Ressources suivantes :

- a) « 10 » en
- b) « 2 » en
- c) « 1 » en



15. Donnez les jetons Ressources correspondants à chaque joueur (vous remarquerez que chaque type de ressource dispose de différents jetons) :

- a) 15
- b) 4
- c) 1



16. Donnez à chaque joueur les trois cartes Unité correspondant à sa faction. Il s'agit de votre Armée. Assurez-vous que ces cartes soient placées face « Quelques » visible (et non « Groupe »). Celles-ci constituent vos unités de départ pour ce scénario. Séparez-les du reste de vos cartes Unité. Le symbole est marqué dans le coin supérieur droit de chaque carte.



VII. PIOCHES

Mélangez les pioches de Sorts, de Compétences et d'Artefacts créées précédemment. Prenez la première carte de chacune de ces pioches et placez-la face visible à côté, créant ainsi 3 piles de défausse différentes. Elles vous permettront d'identifier les pioches correspondantes, et doivent toujours contenir au moins une carte.



Pioche de Sorts

Pioche d'Artefacts

Pioche de Compétences

VIII. DÉS

Trouvez les 8 dés spécifiques et placez-les à portée de main des joueurs. Chaque joueur lance 2 dés de Ressources . La personne ayant obtenu le plus haut résultat choisit sa faction. La faction Nécropole sera le premier joueur de la partie.



Dés d'Attaque

Dés de Ressources

Dés de Trésor

Si vous avez correctement suivi ces étapes, votre table de jeu devrait ressembler à l'image ci-dessous. Vous êtes désormais prêts à jouer.





TOURS DES JOUEURS

TOUR DE LA NÉCROPOLE

C'est parti ! La Nécropole est la première faction à jouer dans ce scénario, nous débiterons donc avec son tour. Le premier joueur ne change jamais entre les manches, ce qui signifie que la Nécropole jouera toujours avant le Donjon.

Au début de votre tour, piochez toujours des cartes jusqu'à atteindre votre limite actuelle de cartes en main . Toutefois, pour ce tutoriel, la Nécropole doit piocher les neuf cartes de son deck. Lors des manches suivantes, les règles normales de pioche et de nombre de cartes en main devront être respectées (voir explications ultérieures).

Déplaçons maintenant le Héros de la Nécropole, Tamika. Elle part explorer et piller les terres environnantes. Chaque Héros principal possède trois Points de Déplacement (PD), représentés par des jetons Déplacement (en forme de flèche verte). Prenez trois de ces jetons pour suivre l'utilisation des PD à chaque manche. Les éléments du jeu peuvent parfois faire référence aux Points de Déplacement par ce symbole :

Déplacer un Héros sur une case adjacente coûte toujours un seul PD. Lors des déplacements, les Héros ne peuvent ni traverser les lignes jaunes présentes sur les tuiles de départ ni entrer sur des cases avec une bordure jaune épaisse, que l'on trouve sur chaque tuile du plateau principal.



Déplacez maintenant la figurine du Héros de la Nécropole sur la case adjacente à la Ville de la Nécropole indiquant un Trésor. Lors de ce déplacement, retournez un des jetons Déplacement du côté marron. Ce jeton est maintenant dépensé pour ce tour et ne pourra pas être réutilisé avant d'être rafraîchi au début de la manche suivante.

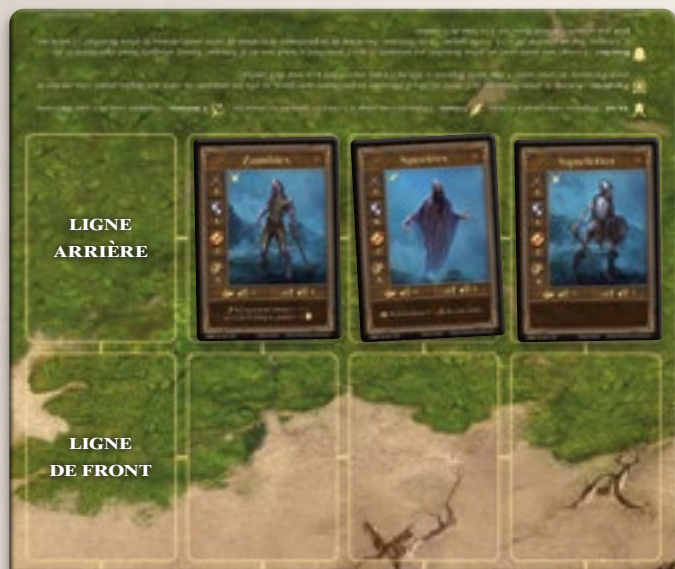


Examinons les symboles sur la case où votre Héros vient de pénétrer. Le symbole Trésor signifie que vous pourrez lancer un dé de Trésor la première fois que votre Héros visitera la case. Cependant, cette case contient aussi le chiffre romain «I».



Cela signifie qu'elle est gardée par une Armée neutre de niveau I que vous devez vaincre en Combat avant de pouvoir récupérer le Trésor. Il est temps de préparer notre première séquence de Combat !

Les Combats se déroulent sur le plateau de Combat, composé de 4 cases sur 5. Comme vous êtes l'attaquant qui a initié ce Combat, vous devez placer vos unités sur le plateau en premier, avant que les Unités neutres défensives ne soient révélées et placées. Choisissez un côté du plateau et placez vos trois unités sur sa ligne arrière, comme indiqué sur l'image. À l'avenir, vous pourrez positionner vos unités sur la ligne de front et sur la ligne arrière, au choix, mais jamais sur la ligne centrale. Les joueurs peuvent posséder un nombre illimité de cartes Unité, mais ne peuvent en utiliser que cinq au début d'un Combat.



Ensuite, vous devez déterminer quelles Unités neutres défendent la zone. En temps normal, vous devriez aléatoirement piocher des cartes Unité neutre dans les pioches appropriées. Cependant, cherchons pour cette fois une Unité neutre spécifique afin d'illustrer certaines règles de Combat. Parcourez la pioche d'Unités neutres ★ et trouvez la carte «Harpies». Placez-la sur le plateau de Combat comme indiqué sur l'image.



Maintenant que les unités des deux camps sont en place, vous êtes prêt à commencer le premier tour de Combat. Lors de chaque tour, toutes les unités présentes sur le plateau de Combat jouent une fois, ce qu'on appelle l'«activation». L'ordre d'activation est déterminé par l'Initiative de chaque carte Unité. Plus le chiffre est élevé, plus l'unité s'active tôt dans le tour de Combat.

REMARQUE : Si plusieurs de vos unités ont la même initiative, vous choisissez l'ordre d'activation.

En cas d'égalité entre deux unités adverses, l'attaquant (celui qui a initié le Combat) active son unité avant le défenseur. S'il y a plusieurs unités de part et d'autre ayant la même Initiative, l'unité de l'attaquant s'active d'abord, puis on alterne entre les joueurs.

Les Harpies ont une Initiative de 8, ce qui est supérieur à toutes les unités de la Nécropole, elles sont donc activées en premier. Placez un cube violet du Donjon sur la carte des Harpies pour noter qu'elles ont été activées. Nous utilisons le cube du Donjon, car dans les scénarios de type Affrontement, les Unités neutres sont généralement contrôlées par le joueur adverse.

ASTUCES DE JEU : Lors des Combats contre des Unités neutres, celles-ci sont commandées par un joueur adverse. C'est pourquoi nous utilisons les cubes du Donjon pour marquer les actions. Lorsqu'un joueur contrôle des Unités neutres, il ne peut pas utiliser ses propres cartes.



Lorsqu'une unité au Sol ou Volante s'active, elle peut d'abord se déplacer jusqu'à trois cases, puis attaquer une unité ennemie adjacente. Les unités à Distance fonctionnent un peu différemment, mais nous verrons cela plus tard. Comme les Harpies sont des unités Volantes, elles pourront se déplacer et attaquer n'importe quelle unité de la Nécropole.



L'Initiative élevée des Harpies est un désavantage pour la Nécropole, mais heureusement, vous avez une astuce pour contrer leur attaque imminente. Les Spectres sont une bonne cible pour les Harpies. Déplacez les Harpies à côté d'eux. Attention, les unités ne peuvent se déplacer que de manière orthogonale sur le plateau de Combat (haut, bas, gauche ou droite).



Les Harpies s'apprêtent à attaquer, mais la Nécropole a d'abord la possibilité d'utiliser les cartes de sa main pour influencer l'issue de l'attaque. Regardez les neuf cartes que vous avez tirées plus tôt et trouvez les deux cartes Caractéristique «Défense». La moitié supérieure de ces cartes affiche un symbole ⚒️ suivi d'un +1 🛡️. Le premier symbole signifie que lorsque cette carte sera jouée, elle aura un effet instantané et unique. Le second symbole signifie que cet effet augmente temporairement la Défense d'une unité alliée. Ça peut être utile! Ignorons la moitié inférieure de ces cartes pour l'instant.



Jouez les deux cartes Défense sur les Spectres en les plaçant près du plateau de Combat pour indiquer qu'elles sont en jeu. Résolvons maintenant l'attaque des Harpies. Lorsqu'une unité attaque, sa valeur d'Attaque est modifiée par un lancer de dé d'Attaque. Lancez l'un des dés d'Attaque (rouge) et ajoutez le résultat à l'Attaque des Harpies. L'Attaque d'une unité est indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte, sous le symbole Attaque ⚔️. Aucune carte ne peut être jouée après le lancer du dé, c'est pourquoi vous deviez jouer les deux cartes Défense avant.



En fonction du résultat du dé (-1, 0 ou +1), l'Attaque des Harpies est maintenant de 1, 2 ou 3. Réduisez ensuite cette valeur de la valeur totale de la Défense des Spectres 🛡️. Par défaut, les Spectres n'ont aucune Défense, comme indiqué sur leur carte, mais grâce aux deux cartes Défense +1 que vous avez jouées, leur Défense pour cette attaque est augmentée de 2. En d'autres termes, si le résultat du dé est +1, l'Attaque des Harpies est de 3. Puisque la Défense des Spectres est de 2, vous devez maintenant placer un jeton Dégâts ⚔️🩸 sur les Spectres. Si le résultat était inférieur à +1, aucun dégât n'aurait été infligé. Quoi qu'il en soit, les Spectres ont été protégés d'une destruction immédiate qui aurait pu facilement arriver. Si vous n'aviez pas joué les cartes Défense, un résultat de +1 aurait infligé 3 dégâts, détruisant immédiatement les Spectres qui possèdent un total de seulement 3 Points de Vie 🩸.

Observons maintenant le texte inscrit sur la carte des «Harpies». Elles possèdent une capacité spéciale précédée du symbole d'Action d'Attaque ⚔️. Cela signifie que la capacité est résolue chaque fois que l'unité est activée et effectue une attaque. Normalement, lorsqu'une unité attaque une autre unité adjacente, l'unité attaquée effectue une contre-attaque appelée Riposte. Cependant, la capacité des Harpies indique qu'elles ignorent les Ripostes, ce qui signifie que les Spectres ne peuvent pas contre-attaquer pour le moment. De plus, la capacité des Harpies leur permet de revenir à leur position de départ après avoir attaqué. Effectuez immédiatement ce déplacement.

Cela conclut l'attaque et l'activation des Harpies. Toutes les cartes ⚔️ jouées durant cette activation doivent maintenant être placées dans la pile de défausse de leur

propriétaire. Créez une pile de défausse pour la Nécropole avec les deux cartes Défense que vous venez d'utiliser.

Passons à la prochaine unité dans l'ordre décroissant d'Initiative : les Spectres. C'est maintenant à leur tour d'attaquer les Harpies ! Placez un cube de la Nécropole sur les Spectres pour indiquer qu'ils ont été activés. Jetons maintenant un œil à la capacité des Spectres. Elle est précédée du symbole d'Activation ➡, ce qui signifie que cette capacité se déclenche chaque fois que l'unité est activée, donc maintenant. La capacité des Spectres permet de retirer un dégât $\frac{1}{2}$ de leur carte. Si les Harpies étaient parvenues à infliger 1 dégât aux Spectres précédemment, vous devriez maintenant retirer celui-ci.

Il est temps d'attaquer et de détruire les Harpies. Les Spectres sont aussi une unité Volante $\frac{1}{2}$, ce qui signifie qu'ils peuvent se déplacer jusqu'à 3 cases avant d'attaquer. En tant qu'unités Volantes, ils peuvent aussi traverser d'autres unités si nécessaire. Déplacez les Spectres à côté des Harpies. Maintenant que vous vous apprêtez à attaquer, vous pouvez de nouveau jouer des cartes pour modifier les caractéristiques des Spectres avant de lancer le dé d'Attaque. Cette fois-ci, vous allez augmenter l'Attaque des Spectres pour être sûr que les Harpies seront détruites en un seul coup.

Jouez la carte Attaque que vous avez en main, comme vous l'avez fait avec les cartes Défense plus tôt. Ensuite, renforcez encore vos unités en jouant la carte Spécialisation «Chevaliers de l'Effroi» et en choisissant sa capacité supérieure, qui accorde aux Spectres un bonus de +1 en Attaque $\frac{1}{2}$. Celle-ci porte l'Attaque des Spectres à 5, ce qui signifie que les Harpies seront détruites même si votre dé d'Attaque indique -1, car elles n'ont aucune Défense et 4 Points de Vie $\frac{1}{2}$.



Lancez maintenant le dé d'Attaque et placez le nombre de jetons Dégâts $\frac{1}{2}$ correspondant sur les Harpies. Puisqu'elles ont reçu des dégâts au moins égaux à leurs PV $\frac{1}{2}$, elles sont détruites et défaussées du Combat. Placez la carte à côté de la pioche d'Unités neutres $\frac{1}{2}$ pour en former la pile de défausse. Ensuite, placez la carte Caractéristique «Attaque» et la carte Spécialisation «Chevaliers de l'Effroi» dans la pile de défausse de la Nécropole, que nous avons créée plus tôt.

Vous remportez immédiatement le Combat lorsque toutes les unités ennemies sont détruites. Retirez du plateau de Combat toutes les unités survivantes de la Nécropole pour reformer l'Armée de ce joueur. Tous les cubes et jetons placés sur les unités sont également remis dans leurs piles respectives à la fin du Combat. Gagner un Combat permet généralement à votre Héros de gagner de l'Expérience, représentée par le symbole $\frac{1}{2}$. Dans ce cas, vous gagnez 1 $\frac{1}{2}$, car l'Armée ennemie était du même niveau que votre Héros. Déplacez le cube sur la piste de niveau de Tamika (sur sa fiche de Héros) d'une case vers la droite (le déplacement s'effectue en diagonale). Elle est maintenant à mi-chemin pour atteindre le niveau II, car chaque montée de niveau nécessite toujours 2 $\frac{1}{2}$.

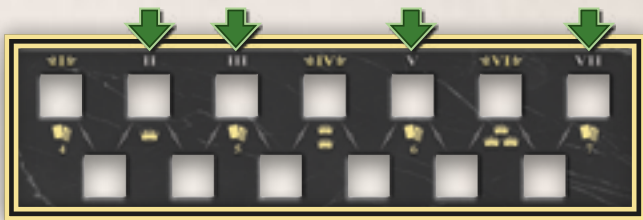
ASTUCES DE JEU : Essayez de finir votre Combat en un seul tour. Chaque tour supplémentaire vous coûtera un Point de Déplacement. Nous expliquerons cela plus loin.



Il est maintenant temps de piller le Trésor de cette case. En temps normal, vous lanceriez un dé de Trésor $\frac{1}{2}$ et obtiendriez son résultat, mais pour l'occasion, décidons que vous avez obtenu la face $\frac{1}{2}$. Marquez la case avec un cube noir pour indiquer que celle-ci ne contient plus de Trésor – elle est désormais vide. Déplacez ensuite le cube sur la piste de niveau de Tamika d'une autre case vers la droite (toujours en diagonale) puisque nous avons gagné 1 $\frac{1}{2}$ supplémentaire grâce au dé.



Tamika atteint le niveau II ! À chaque fois que votre Héros atteint un niveau «argent» (II, III, V, et VII), il gagne une nouvelle carte Compétence de la pioche de Compétences. Pour cela, vous devez effectuer une fouille. Lorsque le jeu vous demande de Fouiller (X) dans la pioche de Compétences, de Sorts ou d'Artefacts, vous pouvez soit regarder les X premières cartes de cette pioche et en choisir une à conserver (et défausser les autres), soit prendre directement la première carte de la pile de défausse correspondante sans regarder les cartes de la pioche.



Atteindre un niveau « argent » vous permet toujours de Fouiller (2) dans la pioche de Compétences. Effectuez cette Fouille maintenant et placez la nouvelle carte directement dans la main de la Nécropole. Si vous prenez la carte qui se trouve dans la pile de défausse de la pioche de Compétences (ce qui la vide), placez-y la première carte de la pioche correspondante pour former une nouvelle pile de défausse.





Option 1




Option 2





Ne vous inquiétez pas si vous ne comprenez pas encore toutes les subtilités des cartes Compétence. Certains des symboles et termes de jeu que vous verrez seront expliqués plus tard. L'aide de jeu située à la dernière page du livre de règles de base contient une liste expliquant la majorité des symboles du jeu.

Vous remarquerez que la nouvelle carte que vous venez de recevoir a été placée directement dans la main du joueur. Ainsi, vous pouvez immédiatement utiliser les cartes nouvellement acquises, ce qui est important lorsque vous choisissez la carte à conserver. Lorsque vous jouerez cette carte, elle sera placée dans la même pile de défausse que les cartes que vous avez précédemment jouées. Lorsque votre deck de Héros est épuisé, mélangez la défausse pour en former un nouveau.

Utilisez maintenant votre deuxième PD pour vous déplacer vers une case adjacente, celle indiquant les symboles  et . Cette case est également gardée par une Armée neutre de niveau I. Cependant, puisque le niveau de votre



Héros est supérieur à celui de cette Armée, ils seront trop effrayés pour vous combattre ! À chaque fois que vous entrez sur une case où le niveau de votre Héros est supérieur à la difficulté de la case (la valeur du chiffre romain), vous effectuez ce qu'on appelle un Combat instantané. Les ennemis de cette case sont considérés comme vaincus instantanément, et aucun Combat réel n'a lieu sur le plateau de Combat. Cela signifie aussi que le Combat instantané ne vous accorde aucune .

Puisque vous avez automatiquement gagné ce deuxième Combat, vous pouvez maintenant visiter cette case. Le symbole  et le symbole de Ressources indiquent qu'il s'agit d'une Mine. Les Mines sont des sites importants qui augmentent vos revenus en ressources lorsque vous les visitez. Placez un des cubes de la Nécropole sur la case pour indiquer que vous l'avez capturée. Cette Mine particulière augmente votre production de , alors déplacez le cube sur la piste  du plateau de Ville de la Nécropole d'une case vers la droite. De plus, puisque vous êtes le premier joueur à prendre le contrôle de cette Mine, elle produit immédiatement ses ressources ! La Nécropole reçoit 2  produits par la Mine.



Capter une case comme la Mine est appelé « Revendiquer ». Si vous visitez une case déjà revendiquée par un ennemi, comme une Mine par exemple, vous la revendiquez à votre tour et remplacez son cube par le vôtre. Vous augmenterez ainsi vos revenus de la ressource en question et réduirez ceux de l'ennemi. Cependant, notez que seul le premier joueur à revendiquer une Mine en reçoit immédiatement la production.

ASTUCES DE JEU : Le bonus de revenu est perdu si vous perdez le contrôle de la Mine (déplacez le cube correspondant d'une case vers la gauche sur la piste de revenu).

Maintenant, utilisons votre dernier PD pour faire quelque chose que nous n'avons pas encore essayé. Une autre possibilité pour dépenser un PD est de découvrir une tuile plateau adjacente. Dépensez le dernier PD de Tamika et retournez la tuile plateau adjacente de niveau II-III. Vous êtes libre de faire pivoter cette tuile comme vous le souhaitez avant de la poser. Deux tuiles adjacentes n'ont pas besoin d'être orientées de la même manière ni d'avoir leurs illustrations ou leurs symboles alignés. Cependant, elles doivent avoir un chemin qui les connecte à toutes les autres tuiles. En d'autres termes, vous n'êtes pas autorisé à faire pivoter une tuile de manière à bloquer complètement l'accès à une nouvelle tuile avec des cases infranchissables.



Ex. 1 : Chemin ouvert



Ex. 2 : Chemin bloqué

Si vous n'êtes pas sûr de la meilleure orientation pour cette tuile, vous pouvez consulter les descriptions des cases à la fin de ce livre. Il est généralement préférable de pénétrer d'abord sur les cases de difficulté inférieure et de revendiquer les Mines dès que possible. Après avoir placé la tuile nouvellement découverte, vous avez terminé votre premier tour de jeu. Vous êtes maintenant prêt à passer au tour du Donjon.


TOUR DU DONJON


C'est maintenant au tour du Donjon de jouer. Comme précédemment, piochez les neuf cartes du deck de Héros du Donjon et prenez trois jetons Déplacement. Ensuite, dépensez un PD pour déplacer le Héros du Donjon vers la case indiquant le symbole . Cette case n'est pas gardée par des ennemis, vous pouvez donc simplement réclamer sa récompense. Lancez un des dés de Ressources (gris) et gagnez les ressources qu'il indique. Placez un cube noir sur cette case pour indiquer qu'elle est maintenant vide.

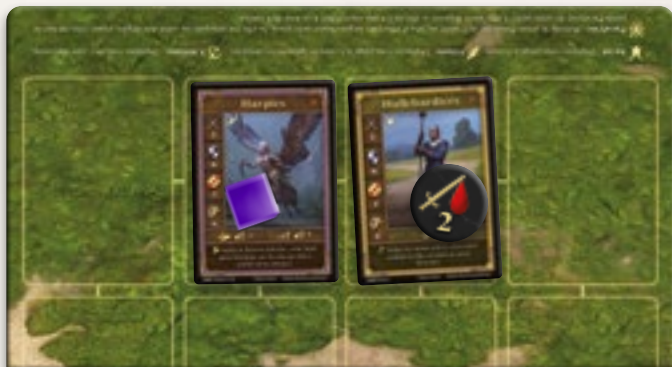


Dépensez maintenant un autre PD pour déplacer le Héros sur la case adjacente indiquant le chiffre romain «I», où un autre Combat vous attend. Comme précédemment, placez d'abord vos unités sur le plateau de Combat, puis cherchez dans la pioche d'Unités neutres les Hallebardiers, et placez-les également dessus. Lors du placement des unités, référez-vous à l'image ci-dessous.



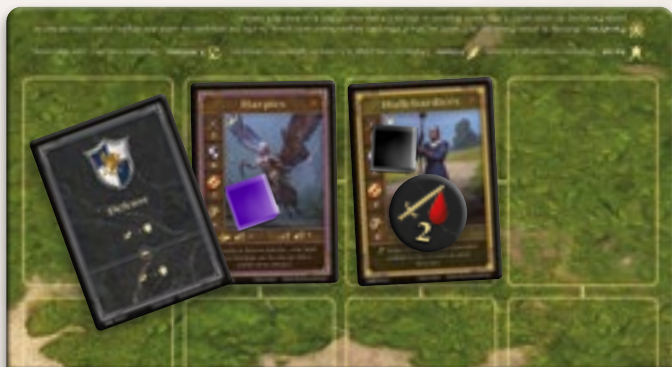
Les Harpies du Donjon ont une Initiative de 6, elles s'activeront donc en premier. Placez un des cubes du Donjon sur les Harpies pour indiquer qu'elles ont été activées. Déplacez ensuite les Harpies à côté des Hallebardiers pour les attaquer. Bien que vous puissiez utiliser certaines des cartes de votre main pour renforcer cette attaque, comme l'avait fait la Nécropole, voyons ce qui se passe lorsque les Hallebardiers survivent. Lancez le dé d'Attaque, modifiez l'Attaque des Harpies en fonction du résultat du lancer et infligez les dégâts aux Hallebardiers. Les Hallebardiers n'ont aucune Défense , donc seul le résultat du dé d'Attaque affecte cette attaque.


Puisque les Hallebardiers ne peuvent pas périr de cette attaque et qu'ils sont adjacents à l'attaquant, ils effectueront une Riposte. Une Riposte fonctionne comme une attaque normale. Vous êtes autorisé à utiliser vos cartes pour en affecter le résultat normalement. Les seules différences avec une attaque normale sont qu'une Riposte ne peut pas provoquer une autre Riposte et qu'elle n'active pas les capacités  de l'unité attaquante.








Jouez une de vos cartes Défense sur les Harpies pour vous assurer qu'elles ne seront pas détruites par un lancer de dé chanceux. Maintenant, lancez le dé d'Attaque pour l'attaque des Hallebardiers et infligez des dégâts aux Harpies comme auparavant. Après l'attaque, placez un cube noir sur les Hallebardiers pour indiquer qu'ils ont utilisé leur Riposte lors de ce tour. Les unités ne peuvent riposter qu'une fois par tour de Combat.




ASTUCES DE JEU : Lorsqu'un nouveau tour de Combat commence, tous les cubes (indiquant l'activation et la Riposte) sont retirés de toutes les unités.




Il est maintenant temps d'activer une autre unité : les Yeux Démoniaques. Placez sur leur carte un cube du Donjon. Il s'agit d'une unité à Distance , leur attaque peut donc cibler un ennemi qui n'est pas adjacent à eux. Cela signifie que nous pourrions simplement tirer sur les Hallebardiers. Cependant, éliminons-les avec grâce en utilisant la magie pour changer !

Trouvez la carte nommée « Flèche magique » dans la main du Donjon. En tant que sort , cette carte nécessite des règles supplémentaires pour être jouée. Tout d'abord, vous ne pouvez jouer qu'un seul sort par tour de Combat. Par exemple, nous ne pourrions pas jouer deux cartes « Flèche magique » l'une après l'autre durant ce tour.

Deuxièmement, un sort a trois effets de force variable, indiqués juste sous le milieu de chaque carte Sort. L'effet du haut est généralement gratuit, comme indiqué par le « 0 » encerclé, tandis que les deuxième et troisième effets nécessitent que vous augmentiez la puissance  du sort avec une certaine quantité de . Lorsque vous lancez un sort, vous pouvez utiliser autant de cartes accordant le bonus  que vous souhaitez afin de le rendre plus puissant. Toutes les cartes Sort ont également un effet  alternatif que vous pouvez utiliser (au lieu de lancer le sort) pour renforcer un autre sort.

La Flèche magique a un effet d'activation , ce qui signifie qu'elle doit être jouée pendant l'activation de votre unité. Elle inflige 1, 2 ou 3 dégâts  en fonction de la quantité de bonus  que vous utilisez pour la renforcer. Jouez la carte maintenant pour infliger des dégâts aux Hallebardiers ennemis. Si vos Harpies avaient réussi à leur infliger déjà 3 dégâts, il n'aurait pas été nécessaire de renforcer ce sort. Sinon, jouez la carte Puissance de votre main pour porter les dégâts de la Flèche magique à 2.



Si le sort affaiblit les Hallebardiers à 1 PV , vous pourrez les achever avec vos Yeux Démoniaques. Une attaque à Distance depuis votre position fonctionnera tout aussi bien que les autres attaques précédentes. Nous reviendrons plus tard sur les règles d'attaque à Distance. N'oubliez pas de composer une pile de défausse avec les cartes jouées par le Donjon.

Les Hallebardiers sont maintenant détruits, et vous gagnez le Combat ! Défaussez-les dans la pile de défausse des Unités neutres ★ et retirez les unités du Donjon du plateau de Combat. Mutare gagne maintenant 1 ★. Déplacez le cube sur sa fiche de Héros d'une case vers la droite. Enfin, récupérez le Trésor sur cette case. Cette fois, vous pouvez lancer le dé de Trésor 🎲 et résoudre le résultat. Gagnez le bonus indiqué. Tous les symboles que vous trouverez sur le dé sont expliqués à la fin du livre de règles du jeu de base. Marquez le terrain avec un cube noir pour vous rappeler qu'il est maintenant vide.



Dépensez votre dernier PD pour ramener le Héros à sa Ville. Cela conclut le tour du Donjon, ainsi que la première manche du jeu. Vous avez bien suivi ce tutoriel, félicitations !



JOUER LE RESTE DU SCÉNARIO

À ce stade, vous devriez être suffisamment familiers avec le déroulement du jeu pour continuer le scénario par vous-mêmes. Cependant, il existe quelques règles supplémentaires que vous voudrez peut-être connaître avant de vous lancer. Vous trouverez ci-dessous un rappel des éléments principaux du jeu, qui vous aideront pour ce scénario.

Chaque sujet contient également des « astuces de jeu » qui vous donneront des exemples et quelques recommandations sur la manière de jouer.

DÉBUTER UNE NOUVELLE MANCHE

Maintenant que les deux joueurs ont joué leur tour, il est temps de commencer une nouvelle manche.

Tout d'abord, déplacez le cube sur la piste de manches d'une case, le plaçant sur la case marquée «2». Le fait que le cube soit déplacé sur l'une des cases du bas (avec un sextant en arrière-plan) indique que nous commençons ce qu'on appelle une manche des Astrologues.


Vous devez maintenant piocher et résoudre la première carte de la pioche Proclamation des Astrologues.

Ces cartes ont divers effets qui affectent chaque joueur de manière égale. Lisez le texte à haute voix et suivez les instructions sur la carte. Défaussez-la après utilisation. Si vous tirez une carte dont vous ne comprenez pas encore les effets, tirez-en une autre à la place.



Au début de la troisième manche, le cube sera déplacé sur la case marquée «3» dans la partie supérieure de la piste de manches (avec un amas de cristaux en arrière-plan), ce qui signifie que ce sera une manche de Revenus. Lorsqu'une manche de Revenus commence, chaque joueur gagne des ressources selon les valeurs de production indiquées sur la piste de revenus de son plateau de Ville. Les types de manches alternent ainsi pour le reste du scénario.



Au début de chaque nouvelle manche, vous devez également réinitialiser vos Points de Déplacement, ainsi que vos jetons d'actions de Ville et les utilisations des effets Expert , qui sont expliqués ci-après.



ASTUCES DE JEU : Il est important de dépenser vos ressources judicieusement, car vous les obtenez toutes les deux manches. Au début d'un scénario, la meilleure stratégie est généralement de renforcer votre Armée.

REMPORTER LE SCÉNARIO D'INITIATION

L'objectif principal des deux joueurs est de vaincre le Héros adverse en Combat. Lorsque vous entrez sur un terrain occupé par le Héros de l'autre joueur, vous démarrez un Combat.

Démarrer un Combat contre un autre joueur fonctionne presque de la même manière qu'un Combat contre une Armée neutre. Le joueur attaquant commence par placer ses unités, puis le joueur défenseur fait de même. Comme les Héros des deux joueurs sont présents, ils peuvent tous deux utiliser les cartes de leur main. Enchaînez les tours de Combat jusqu'à ce qu'un joueur perde toutes ses unités. Le joueur ayant encore des unités survivantes remporte le scénario ! Si ce Combat final n'a pas lieu avant la fin de la 8^e manche, il commencera automatiquement après le tour du Donjon lors de cette manche. Dans ce cas, le Donjon sera considéré comme l'attaquant.

Notez qu'il existe des règles supplémentaires, comme la possibilité de se rendre, que nous omettons pour l'instant, car elles ne sont pas pertinentes pour ce scénario.

ASTUCES DE JEU : Comme les unités du côté attaquant remportent les égalités d'Initiative en Combat, il est plus avantageux d'être l'attaquant. Essayez de planifier vos déplacements pour pouvoir lancer vous-même le Combat final.

ACTIONS DE VILLE

Parlons de la façon de développer votre Ville et d'acheter de nouvelles unités. Il existe trois types d'actions de Ville, chacune représentée par un jeton différent sur le plateau de Ville : Construction, Population et Grimoire. Celles-ci sont respectivement utilisées pour agrandir votre Ville, recruter de nouvelles unités et acheter de nouvelles cartes Sort.


Les actions de Ville peuvent être effectuées à tout moment, sauf pendant un Combat. Cela signifie qu'elles peuvent également être effectuées pendant les tours des autres joueurs. Vous pouvez même en utiliser une juste avant qu'un Combat ne commence, ce qui signifie que vous pouvez effectuer ces actions en réaction à l'attaque d'un autre joueur.

Pour utiliser une action de Ville, retournez le jeton correspondant sur son verso. Le jeton Construction permet d'ajouter un nouveau bâtiment à votre plateau de Ville. Lorsque vous construisez un nouveau bâtiment, placez la tuile Bâtiment correspondante dans l'emplacement approprié



sur le plateau de Ville et payez son coût en ressources. Les coûts en ressources de chaque bâtiment sont inscrits au dos de ceux-ci, ainsi que sur les emplacements vides du plateau de Ville. Vous remarquerez que certains emplacements de bâtiment ont deux noms et coûts imprimés. Dans ce cas, le bâtiment supérieur est un prérequis à la construction du bâtiment inférieur. Lorsque vous construisez le premier, placez la tuile Bâtiment dans l'emplacement de manière que le nom et le coût du bâtiment que vous n'avez pas encore construit restent visibles. Les Demeures, qui vous permettent de recruter des unités de différents niveaux, doivent être construites dans l'ordre suivant : ★ → ☆ → ★. Les avantages octroyés par chaque bâtiment sont affichés sur le plateau de Ville.





Le jeton Population vous permet d'ajouter plus d'unités de votre faction à votre Armée. Lorsque vous utilisez ce jeton, vous êtes autorisé à Recruter  autant de nouvelles unités que désiré, tant que vous disposez des ressources nécessaires et que vous disposez du niveau de Demeures approprié dans votre Ville. Ajoutez vos unités nouvellement achetées à celles déjà présentes dans votre Armée. Vous recrutez toujours des unités sur leur face « Quelques ». Elles peuvent maintenant être utilisées en Combat.



Le jeton Population vous permet également d'Améliorer vos unités. Lorsque vous Améliorez une unité, sa carte passe du côté «Quelques» (plus faible) vers le côté «Groupe» (plus fort). Pour Améliorer une unité, en plus de la Demeure appropriée, vous devez également avoir construit la Citadelle. Vous pouvez Améliorer autant d'unités que vous le souhaitez. Vous pouvez Améliorer de nouvelles unités immédiatement après les avoir Recrutées. Le coût d'Amélioration ↑↑ de chaque unité est indiqué à côté de son coût de Recrutement. Si un effet de jeu (comme le texte d'une carte) vous dit d'Améliorer une unité, vous n'avez pas besoin de posséder les bâtiments requis pour le faire.





Les unités Améliorées qui subissent des dégâts égaux à leurs PV  sont rétrogradées à leur face plus faible «Quelques» et devront de nouveau être Améliorées plus tard en utilisant un autre jeton Population. Les éventuels dégâts en excès subis sur la face «Groupe» sont reportés sur la face «Quelques», pensez à rajouter des jetons  !

Une troisième utilisation possible du jeton Population est de recruter un Héros secondaire, ce qui peut être fait à la place de Recruter ou d'Améliorer des unités. Cependant, cela n'est pas permis dans ce scénario. Vous pourrez en apprendre plus sur les Héros secondaires dans le livre de règles après avoir terminé cette introduction.



Vous pouvez utiliser le jeton Grimoire après avoir construit la Guilde des Mages, sauf pendant la manche où vous l'avez construite. Lorsque vous utilisez ce jeton, payez le coût et Fouillez dans la pioche de Sorts comme indiqué sur le plateau de Ville.




Au début de chaque nouvelle manche, retournez tous les jetons d'action de Ville sur leur recto. Ils sont prêts à être réutilisés.

ASTUCES DE JEU : Construire la Citadelle ou la Demeure  comme premier bâtiment est généralement une stratégie judicieuse. Donner la priorité à l'Amélioration des unités de votre Armée vous donnera un avantage précoce en Combat. Les bâtiments qui vous donnent de nouvelles cartes sont plus avantageux en fin de partie, lorsque la limite de cartes  de votre Héros est plus élevée. Comme ce scénario est court, il est peu probable que les revenus supplémentaires fournis par la Salle du Conseil compensent le coût de sa construction. Construire une Guilde des Mages est utile s'il y a une puissante carte de Sort dans la pile de défausse des Sorts ou si vous avez en main plusieurs cartes renforçant les Sorts.


ACTIONS DE MORAL

Un autre type d'action que vous pouvez effectuer est l'action de Moral. Lorsque vous obtenez un Moral Positif  ou un Moral Négatif , prenez un exemplaire du jeton Moral correspondant. Vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton Moral à la fois. Gagner un jeton de type opposé fait défausser les deux jetons.

Un jeton Moral Positif  peut être défaussé à tout moment pour effectuer l'une des actions indiquées ci-après ; si vous obtenez un deuxième jeton Moral Positif, vous pouvez immédiatement utiliser le premier et ainsi conserver le second.



- Piocher une carte dans votre deck de Héros.
- Défausser autant de cartes que désiré, puis en piocher le même nombre dans votre deck.
- Relancer un dé que vous venez de lancer.

Le Moral Négatif n'a pas d'effets négatifs immédiats (à part vous empêcher de gagner un jeton Moral Positif), mais si vous obtenez un deuxième jeton Moral Négatif , vous devez défausser toute votre main à la fin de votre tour.



REMARQUE : La faction de la Nécropole ignore tous les effets de Moral. Dans ce scénario, cela signifie que seul le Donjon est affecté par les effets liés au Moral.


ASTUCES DE JEU : Défausser des cartes pour en piocher de nouvelles est un effet extrêmement puissant. Pensez à conserver un jeton Moral Positif pour utiliser cette action si vos cartes vous limitent.








EFFETS DE NIVEAU ET LIMITE DE CARTES EN MAIN






Maintenant, examinons de plus près les différents effets de l'Expérience gagnée par votre Héros et la manière dont sa main doit être gérée à partir de la deuxième manche. Nous avons déjà vu que les niveaux « argent » vous donnent une nouvelle carte Compétence. De la même manière, les niveaux « or » (IV et VI) vous donnent une carte Spécialisation spécifique à votre Héros. Lorsque vous atteignez l'un de ces niveaux, ajoutez à votre main la carte Spécialisation de votre Héros du niveau approprié.



Le symbole  détermine la taille de votre main. Au début du jeu, cette limite est fixée à 4 cartes, mais les niveaux III, V et VII augmentent cette limite d'une carte chacun. Désormais, au début de votre tour, vous pouvez défausser autant de cartes que désiré pour piocher jusqu'à atteindre la limite actuelle de votre main. Si le nombre de cartes que vous avez en main au début de votre tour dépasse votre limite actuelle, vous devez défausser jusqu'à atteindre cette limite avant de défausser de nouvelles cartes pour pouvoir piocher. Comme nous avons pioché des cartes supplémentaires lors de la première manche, vous devrez défausser certaines de ces cartes en trop lors de la deuxième manche. Si vous devez piocher dans votre deck de Héros et que celui-ci est vide, mélangez la pile de défausse pour constituer un nouveau deck.

Le symbole  indique combien d'effets Expert présents sur les cartes que vous jouez peuvent être utilisés à chaque tour. Suivez le nombre d'utilisations restantes en plaçant ou en enlevant des cubes noirs de votre fiche de Héros. Le Héros de la Nécropole a déjà gagné

un effet  puisqu'il a atteint le niveau II lors de son tour. Certaines cartes, comme les cartes Défense jouées précédemment, ont un effet alternatif renforcé affiché sur la partie inférieure de la carte, sous le symbole . Utiliser cet effet renforcé à la place de l'effet standard vous coûte un effet Expert . Vous récupérez tous vos effets Expert  au début de chaque manche.

Comme vous l'avez vu, vaincre une Armée neutre de même niveau de difficulté que votre Héros vous accorde 1 . Si vous battez une Armée ennemie de niveau supérieur, vous gagnez 2 . De plus, si vous gagnez un Combat impliquant des Unités neutres , vous atteignez immédiatement le niveau maximum que votre Héros peut atteindre – c'est-à-dire le niveau VII. Vaincre le Héros principal d'un autre joueur en Combat vous accorde également 1  si son niveau est égal à celui de votre Héros, ou 2  s'il est de niveau supérieur.

ASTUCES DE JEU : N'oubliez pas d'utiliser vos effets Expert. La plupart des cartes peuvent doubler leur efficacité grâce à eux, et beaucoup d'autres ont des effets puissants et uniques.



EFFETS DES CARTES

Nous avons déjà vu plusieurs utilisations des cartes de votre deck de Héros. Jusqu'à présent, nous avons joué des cartes Caractéristique, Spécialisation et Sort. Nous n'avons pas encore joué de cartes Compétence ou Artefact, mais tous leurs effets deviendront clairs en lisant cette section. Jetons un coup d'œil à quelques règles liées à la gestion de vos cartes et aux autres symboles que vous pouvez y trouver.

Premièrement, les cartes ne peuvent être jouées que pendant votre tour ou lors d'un Combat initié contre votre Héros. Étant donné que les cartes représentent les différents pouvoirs et objets de ce Héros, il est impossible qu'elles influencent un Combat auquel il ne participe pas. Deuxièmement, les nouvelles cartes sont toujours placées directement dans votre main, sauf indication contraire. Parfois, vous pouvez être amené à Détruire une carte. Lorsque c'est le cas, retirez complètement la carte choisie du jeu, et remettez-la dans la boîte pour le reste du scénario.

Les cartes de votre deck de Héros peuvent avoir les effets suivants :

- Les effets Instantané ⚡ sont des effets ponctuels qui se résolvent immédiatement. Ils peuvent modifier les caractéristiques d'une unité lors d'une attaque ou vous fournir des ressources.
- Les effets Activation ➡ doivent être joués lorsque vous activez votre unité lors d'un Combat.
- Les effets Stratégie 🎯 ne peuvent pas être utilisés pendant le Combat.
- Les effets Persistant ⤴ durent jusqu'à ce qu'ils soient épuisés, comme décrit sur la carte, ou jusqu'au début du prochain tour du joueur qui les a joués si cela se produit avant. Si la carte affecte un Combat (par exemple, en modifiant les caractéristiques d'une unité), elle doit être jouée dès l'activation de votre unité.



REMARQUE : La carte Compétence « Nécromancie » ne peut être utilisée que par la Nécropole, comme indiqué par son symbole 🦴. Si le Donjon pioche cette carte en Fouillant dans la pioche de Compétences, il peut la défausser et piocher une autre carte à la place.

Il peut également choisir de la conserver, mais il ne peut pas la jouer. De plus, si vous jouez l'effet supérieur de la carte Compétence « Diplomatie » alors que vous possédez une Demeure ★, vous révélez également une Unité neutre ★ que vous pouvez recruter.

ASTUCES DE JEU : Pendant un Combat contre un autre joueur, vous pouvez utiliser vos cartes à effet Instantané ⚡ dans l'ordre de votre choix. Vous êtes toujours autorisé à jouer vos cartes en réaction à celles jouées par l'adversaire. Cela signifie que les deux joueurs peuvent jouer des cartes à tour de rôle au cours de l'attaque d'une unité.

UNITÉS NEUTRES

À partir de la deuxième manche, lorsque vous engagez un Combat contre des Armées neutres, les Unités neutres défensives sont prises au hasard dans les pioches d'Unités neutres appropriées. Mélangez à présent chacune de ces pioches, mais laissez les Harpies et les Hallebardiers dans la pile de défausse ★.

Les unités piochées pour chaque Combat sont déterminées par la difficulté de la case, indiquée par un chiffre romain. Si vous consultez la dernière page du livre de missions, vous trouverez la table des niveaux de difficulté des cases. Cette table montre le type et le nombre d'unités gardant chaque case. Le niveau de difficulté de ce scénario est « Normal », ce qui signifie que si vous commencez un Combat sur une case de niveau III (par exemple), vous piocherez deux unités ★ et une unité ☆ comme ennemis.

Les Unités neutres sont toujours contrôlées par le joueur adverse, qui décide également de leur placement après les avoir piochées. Cependant, notez que les unités à Distance 🏹 doivent toujours être placées sur la ligne arrière. Lorsque les Unités neutres sont activées, elles doivent toujours attaquer une unité ennemie, ou s'en rapprocher autant que possible si elles ne peuvent pas attaquer. Le joueur qui les contrôle ne peut pas jouer de cartes de sa main pour aider les Unités neutres, car son Héros ne participe pas au Combat.

Certains effets, comme ceux de la carte Diplomatie, vous permettent d'ajouter des Unités neutres à votre Armée. Les Unités neutres ne peuvent pas être Améliorées, car elles ne possèdent pas de verso. Chaque fois qu'une Unité neutre est vaincue, placez-la dans la pile de défausse des Unités neutres appropriée.

ASTUCES DE JEU : Puisque vous contrôlez les Unités neutres affrontant votre adversaire, vous pouvez essayer de ralentir sa progression grâce à elles. Si vous détruisez l'une de ses unités, il lui faudra dépenser des ressources pour la Recruter de nouveau. De plus, si le Combat dure plusieurs manches, votre adversaire devra dépenser de nouveaux Points de Déplacement pour le prolonger.



Jusqu'à présent, nous avons effectué deux Combats, chacun n'ayant duré qu'un seul tour. Désormais, chaque fois que toutes les unités auront terminé leur activation et qu'aucun des camps n'aura été vaincu, un nouveau tour de Combat commencera. Lorsque cela se produit, retirez tous les cubes de toutes les unités. Elles peuvent de nouveau être activées et Riposter.

Un Combat contre les Unités neutres ★, ☆ ou ✨ est limité à un seul tour. Si vous ne parvenez pas à les vaincre dans ce temps imparti, il vous faudra dépenser 1 PD pour commencer un autre tour de Combat ou abandonner le Combat en battant en retraite.

Si vous battez en retraite, votre Héros retourne sur la case où il se trouvait avant que le Combat ne débute. Défaussez toutes les unités ennemies et retirez vos unités survivantes du plateau de Combat. Si vous pénétrez à nouveau sur cette case, un nouveau Combat avec une nouvelle Armée neutre commencera. Il n'y a pas de nombre limité de tours pour les Combats vous opposant à des Unités neutres ☆ ou à d'autres Héros.

Lors d'un Combat contre une Unité neutre, vous devez également battre en retraite si vous avez perdu toutes vos unités. Si votre Armée est complètement vide, vous devez réinitialiser votre Armée en reconstituant le deck de départ du scénario.

ASTUCES DE JEU : Lorsqu'un Combat s'annonce difficile, essayez d'y pénétrer avec le plus de PD possible. Devoir battre en retraite après avoir épuisé votre main ou perdu des unités est très pénible !

TYPES D'UNITÉS

Vous avez déjà contrôlé quelques unités Volantes et une unité à Distance, mais nous devrions examiner de plus près les trois types d'unités. Le type d'une unité est indiqué par l'icône dans le coin supérieur gauche de sa carte. Le plateau de Combat comprend également une légende pour rappel.

- Les unités au Sol 🗡️ peuvent se déplacer jusqu'à 3 cases, puis attaquer un ennemi adjacent. Elles ne peuvent pas se déplacer par dessus d'autres unités (pas même les unités alliées).
- Les unités Volantes 🦋 peuvent se déplacer jusqu'à 3 cases, puis attaquer un ennemi adjacent. Elles peuvent passer par dessus d'autres unités, mais ne peuvent pas finir leur déplacement sur elles.
- Les unités à Distance 🎯 peuvent attaquer n'importe quel ennemi, peu importe sa position, puis se déplacer d'une seule case. Cependant, elles ne peuvent pas se déplacer avant d'attaquer. De plus, si elles commencent leur activation à côté d'un ennemi et veulent attaquer, leur attaque doit cibler cet ennemi adjacent. Cela signifie qu'elles seront probablement obligées de subir une Riposte. De plus, lors d'une attaque contre un ennemi adjacent, vous devez lancer 2 dés d'Attaque et choisir le pire résultat. Les effets des cartes y font référence en tant que « pénalité d'attaque ». Cette pénalité s'applique également lorsque votre unité à Distance attaque une unité lorsqu'elles se trouvent toutes deux sur des cases de la ligne arrière, de part et d'autre du plateau de Combat. Cette pénalité s'applique également lorsqu'une unité à Distance riposte.

ASTUCES DE JEU : Le placement des unités est important au début d'un Combat. Envisagez de placer les unités au Sol sur la ligne de front pour éviter de bloquer leur déplacement. Les unités Volantes peuvent facilement commencer de n'importe quelle ligne, car leur déplacement ne peut pas être entravé. Il est généralement préférable de placer vos unités à Distance en arrière pour les protéger.

ACTIONS DES UNITÉS

Voyons maintenant tous les symboles que vous devrez comprendre pour utiliser les capacités spéciales des unités :

- ➡ — Se résout lors de l'activation de l'unité.
- ⚔ — Se résout lorsque l'unité attaque dans le cadre de son activation (mais pas lors d'une Riposte).
Si l'unité est autorisée à effectuer des attaques supplémentaires, l'effet ne s'applique qu'à la première.
- 🌀 — Peut être résolue à la place du déplacement et de l'attaque. Cette capacité remplace complètement l'activation normale de l'unité.
- 🛡 — Se résout dès que la condition donnée est remplie.
- 🏹 — Se résout lorsque l'unité effectue une Riposte.

Les unités contrôlées par un joueur peuvent également se défendre au lieu d'attaquer, c'est l'action Bouclier. Si une unité se défend, placez un jeton Bouclier dessus. Chaque fois qu'une unité avec un jeton Bouclier est attaquée, après le lancer de dés de l'unité attaquante, lancez un autre dé d'Attaque. Sur un résultat «+1», l'unité défensive gagne +1 en Défense pour cette attaque. Retirez le jeton Bouclier lors de l'activation de cette unité. Une unité ne peut pas effectuer l'action Bouclier deux tours de suite. Les Unités neutres ne peuvent jamais se défendre, même lorsqu'elles sont contrôlées par un joueur adverse.

Certains effets placent des jetons Paralysie 🌀 sur les unités. Lorsqu'une unité paralysée doit être activée, au lieu de l'activer, retirez le jeton Paralysie. Placez ensuite normalement un cube de faction sur l'unité. Si une unité paralysée reçoit des dégâts ou est attaquée avant son activation, le jeton est également retiré. Dans ce dernier cas, l'unité peut également riposter normalement, à condition que l'attaque soit effectuée à partir d'une case adjacente. Vous remarquerez que les jetons Paralysie 🌀 sont également des jetons Bouclier au verso.

ASTUCES DE JEU : Faites attention aux capacités de chaque unité. Certains effets, comme ignorer les Ripostes, peuvent être dévastateurs s'ils sont bien utilisés. Les unités ont généralement des capacités différentes sur leurs faces «Quelques» et «Groupe». Gardez à l'esprit que les capacités spéciales des Unités neutres diffèrent de celles de leurs homologues de faction.

SIÈGE

Cette section ne doit être lue que dans le rare cas où le Héros d'un joueur s'apprête à pénétrer dans la Ville d'un autre joueur. Si la bataille finale entre les deux Héros doit avoir lieu dans une Ville, vous pouvez souhaiter la simplifier en ignorant les règles de siège.

Entrer dans la Ville d'un joueur ennemi peut déclencher un Combat appelé Siège. Normalement, un Siège ne commence que si le Héros du joueur défenseur est présent dans la Ville. Cependant, le joueur défenseur peut payer 8 🏰 pour être en mesure de défendre la Ville avec les unités de son Héros. Toutefois, même en payant les 🏰, il ne peut transporter que ses unités dans la ville, pas le Héros, ce qui signifie qu'il ne peut pas jouer de cartes pendant ce Combat. Tant que le Héros adverse n'est pas vaincu, remporter un Combat contre les unités de défense de la Ville ne met pas fin à ce scénario.

Si la Citadelle est construite dans la Ville du défenseur, celui-ci reçoit les cartes Muraille, Porte et Tourelle pour l'aider lors du Siège. Le joueur défenseur place les cartes Muraille et Porte sur la ligne centrale du plateau de Combat dans l'ordre de son choix. La Tourelle est placée en dehors du plateau.



Les Murailles et la Porte sont considérées comme des obstacles de Combat, comme n'importe quelle carte Unité. Les unités au Sol 🏹 et à Distance 🏹 ne peuvent pas passer à travers ces éléments. La Porte est une exception, mais uniquement pour le joueur défenseur, dont les unités peuvent passer à travers et même s'arrêter dessus. Les Murailles et la Porte peuvent être détruites par l'attaque de n'importe quelle unité au Sol ou Volante à partir d'une case adjacente. Ces attaques sont toujours réussies. Elles n'activent pas les capacités ⚔ des unités attaquantes et vous ne pouvez pas jouer de cartes ni lancer de dé d'Attaque pour en modifier le résultat.

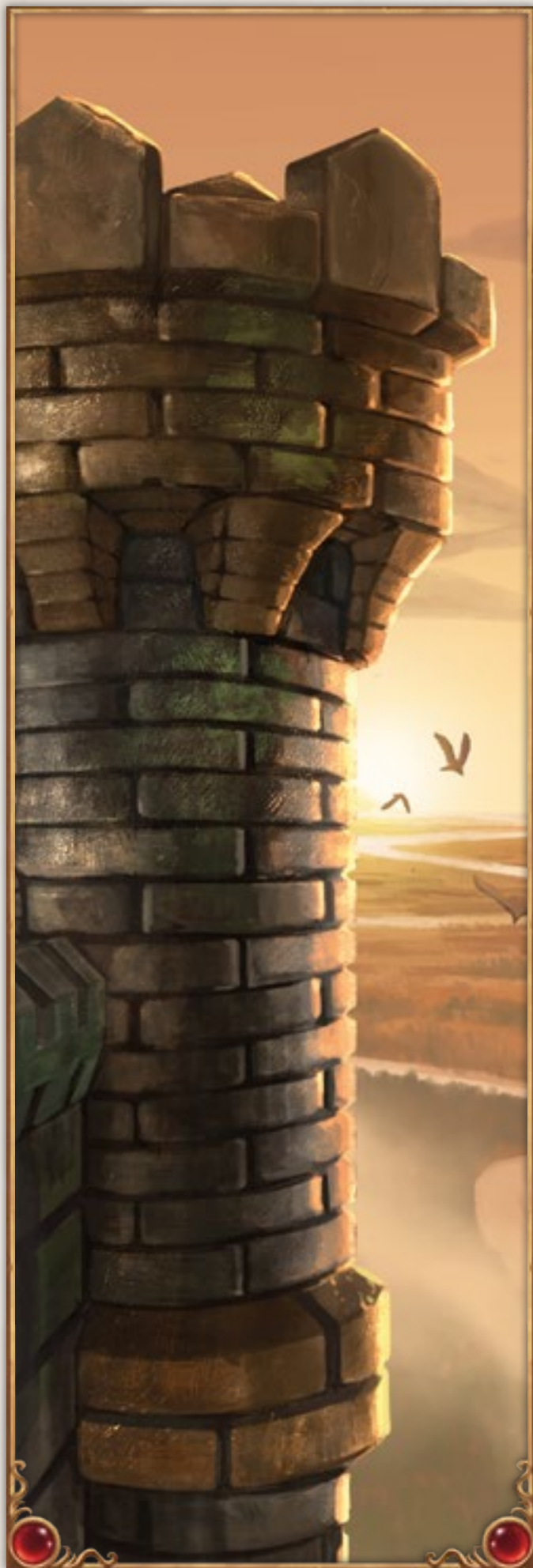
La Tourelle est une unité à Distance supplémentaire qui rejoint le Combat du côté du défenseur. En tant que telle, elle agit comme toute unité à Distance, sauf qu'elle n'est affectée par aucun effet en rapport avec son positionnement, puisque celle-ci n'est pas réellement sur le plateau de Combat. Elle ne peut ainsi pas effectuer de Riposte, par exemple. La Tourelle ne peut être endommagée que par des sorts ou des attaques à Distance, mais elle est automatiquement détruite lorsque toutes les Murailles et la Porte sont détruites (lorsque la dernière carte est retournée). Elle n'a pas non plus à être vaincue pour que l'attaquant remporte le Combat.

Les unités du côté du défenseur qui se trouvent dans la même colonne et derrière l'une des cartes Muraille ou Porte encore debout bénéficient d'un bonus défensif contre les unités à Distance de l'attaquant. Réduisez de 1 tout dégât qu'elles recevraient d'une attaque à Distance. Cependant, si l'une des unités atteint la ligne centrale ou la dépasse (autant l'attaquant que le défenseur), ce bonus de défense ne s'applique plus.



Lorsque vous visitez une Ville ennemie, Revendiquez-la avec l'un de vos cubes de faction. Vous obtenez normalement une récompense spécifique dans chaque scénario en Revendiquant une Ville, mais pas dans celui-ci. Contrairement au jeu vidéo, la possession d'une Ville ennemie n'affecte ni les actions de Ville de cette dernière ni les unités disponibles. Ceci ne vous permet pas non plus d'avoir accès aux bonus de la Ville ou de la faction elle-même. Cependant, perdre une Ville peut avoir de sérieuses répercussions : vous perdez la partie après trois manches complètes sans Ville !

ASTUCES DE JEU : Vous pouvez attaquer vos propres Murailles pour créer des passages pour vos unités.





TYPES DE SITES


Jusqu'à présent, nos Héros ont visité quelques sites qui ont été résolus de manière différente en fonction de leur type. Examinons de plus près les trois types de cases existantes.

Les cases **explorables** sont marquées d'un cube noir lorsqu'un Héros les visite et sont considérées comme vides par la suite. Un cube noir est placé même si vous choisissez de ne pas utiliser l'effet de la case (ou si celle-ci n'a pas d'effet dans l'état actuel du jeu). Ces cases représentent des bonus ponctuels que l'on peut trouver sur une tuile, comme les Trésors que nous avons collectés plus tôt. La plupart des cases du jeu sont explorables.

Les cases **ouvertes** peuvent quant à elles être explorées plusieurs fois, soit en revenant dessus, soit en dépensant 1 PD lorsque votre Héros est déjà dessus. Ces sites représentent différents types de services pouvant être utilisés plusieurs fois, comme l'échange de biens avec les locaux.

Les cases **revendicables** peuvent être directement capturées par les joueurs. Ces cases fournissent généralement aux joueurs un revenu supplémentaire en ressources. Lorsqu'une case produisant des ressources est **revendiquée** pour la première fois, celle-ci produit immédiatement ses ressources.

Vous trouverez ci-dessous une liste complète de toutes les cases – et de leurs effets – que vous pouvez visiter dans ce scénario.


ASTUCES DE JEU : Certaines cartes des Astrologues retirent les cubes noirs des sites déjà visités. Soyez à l'affût d'une occasion pour récupérer de nouveau leurs ressources. Visiter un Comptoir plus tard dans la partie est utile pour transformer les ressources excédentaires en une autre ressource prisée. Vous aurez généralement quelques ressources  en trop au cours de la partie.

LISTE DES SITES DE CE SCÉNARIO

OBÉLISQUE DE CONNAISSANCE



Catégorie : **Explorable**

Votre Héros principal gagne 1 .

SOURCE ENCHANTÉE



Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez regarder les 3 premières cartes de votre défausse et en reprendre 1 en main. Remettez les 2 autres cartes sur votre défausse, dans l'ordre de votre choix.

MINE




Catégorie : **Revendicable**

Lorsque vous pénétrez sur cette case, placez-y un de vos cubes de faction pour indiquer que vous la revendiquez. Puis, augmentez immédiatement le revenu correspondant de 1 case sur votre plateau de Ville. Si vous êtes le premier joueur à revendiquer une Mine donnée, gagnez immédiatement son revenu. Vous pouvez prendre le contrôle des Mines des autres joueurs. Les récompenses de revenu sont perdues si vous perdez le contrôle de la Mine.

SYMBOLE DE RESSOURCE



Catégorie : **Explorable**

Lancez le nombre indiqué de dés de Ressources , puis choisissez 1 résultat.

JARDIN MYSTIQUE



Catégorie : **Explorable**

Choisissez : Gagnez 2  ou 1 .

TEMPLE DE GESTUELLE



Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez **Fouiller (2)** dans la pioche de Sorts.

ARBRE OBSERVATOIRE




Catégorie : **Explorable**

Révélez une tuile adjacente à celle-ci. L'effet est annulé si aucune tuile non révélée n'est adjacente.

TEMPLE



Catégorie : **Explorable**

Gagnez un jeton Moral Positif .

VILLE




Catégorie : **Revendicable**

Si vous perdez votre Ville, vous avez trois manches entières pour capturer une Ville. Si vous n'y parvenez pas, vous perdez la partie. Comme indiqué précédemment, attaquer une Ville peut déclencher un Siège.

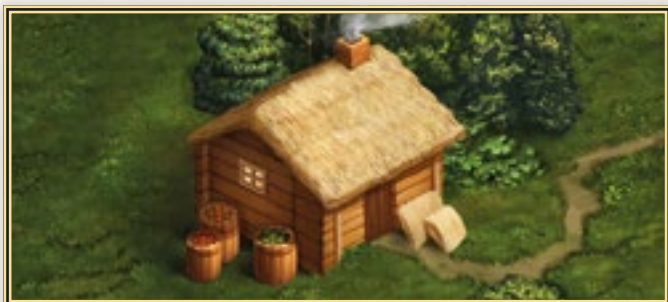
SYMBOLE TRÉSOR




Catégorie : **Explorable**

Lancez le nombre indiqué de dés de Trésor , puis choisissez 1 résultat.

COMPTOIR






Catégorie : **Ouvert**

Vous pouvez échanger des ressources au prix indiqué sur le tableau de conversion (voir dernière page du livre de missions) ou Détruire 1 carte de votre main pour gagner 1 . Vous ne pouvez pas faire les deux actions lors d'une même visite. Les cartes Compétence de départ, Spécialisation, Caractéristique et Flèche magique ne peuvent pas être Détruites ainsi.

ARBRE DE CONNAISSANCE




Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez payer 3  ou 10  pour gagner 2 .

TOMBE DU GUERRIER



Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez **Fouiller (2)** dans la pioche d'Artefacts, 2 fois. Après votre Fouille, recevez un , 2 fois.



MOULIN À EAU



Catégorie : **Explorable**

Gagnez 3 🍷.

SANCTUAIRE



Catégorie : **Ouvert**

Les Héros sur cette case ne peuvent pas être attaqués par d'autres Héros. Si cette case est occupée par un Héros, les autres Héros peuvent la traverser, mais pas s'y arrêter.

MOULIN À VENT



Catégorie : **Explorable**

Gagnez 1 🍷.

ÉCURIES



Catégorie : **Ouvert**

Gagnez 1 PD supplémentaire. N'est valide que lors du tour actuel.





Auteurs : Kamil Białkowski, Jacek Karpowicz, Aleksander Kubiak, Jakub S. Olekszyk

Auteurs du mode Solo : Aleksander Kubiak

Auteur des règles de Tournoi : Kamil Białkowski

Auteur du scénario d'initiation : Kamil Białkowski

Rédacteur technique : Hermann Karpela

Relecteurs : Derek Barry, Paul Becker, Eliška Boudová, Santiago Adrián Domínguez, Matthieu Emont, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Pauline Fuchs, Malte Kühle, Jaume de Marcos, Anna Skup, Michal Stárek, Piotr A. Wesołowski

Traduction et relecture françaises : Matthieu Emont et Pauline Fuchs pour The Geeky Pen

Design graphique et révision : Hubert Charczynski, Anna Gut, Dawid Kopczyński, Patryk Kubiak, Przemysław Nawrocki, Natalia Rachowska

Illustrations boîte et livre : Iana Vengerova

Illustrateurs : Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, János Brumár, Shen Fei, Marcin Jarkiewicz, Dave Ketch, Krzysztof Porchowski Jr., Viviane Tybusch Souza, Tomasz Tworek, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

Sculpteurs : Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Paweł Kazub, Aleksandra Lupa-Trendota, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

Commercialisation : Wiktoria Budnik, Szymon Ewertowski, Kamil Grochowski

Chefs de projet : Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

Directeur des opérations : Michał Pawlaczyk

Directeur général : Jarosław Ewertowski

Licence Heroes of Might & Magic (Ubisoft) :

Directeur de licence : Eric Damian-Vernet

Responsable conception : Theo Gallego

Responsable narratif : Vicky Malineau

Remerciements :

Jean-Felix Monin – Directeur créatif (Ubisoft)

Jon Van Caneghem et New World Computing, les créateurs originaux de Heroes of Might & Magic

Testeurs et consultants :

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Piotr Andrzejewski, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław

Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona "Ivcia" Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Robert Kałek, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek "KIRA" Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmiec, Marcin Kmiec, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziol, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Paweł Kwiecień, Karol "Hadesto" Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyńska, Robert Mańkowski, Marcin Marenda, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Kajetan Najda, Robert Nieroda, Aleksander Nowacki, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Jan Pietras, Rafał Polakowski, Marcin Półbrat, Konstantinos Poupouridis, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz "Student" Rudnik, Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Bartosz Tafelski, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Toško, Sara Urbańczyk, Maciej Urbaniak, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

Awaria Prądu, Boardowa Cafe, Druga Era, Fani Gier, Fantasmagoria, Hirawka, Igranie w Lochu, Inowrocławski Klub Fantastyki Cerber, Ludiversum, ParaDice, Planszownia Grodzisk, Planszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy, Szczeciński Klub Fantastyki, Trzy Plansze

Consultants sur l'univers : Mateusz Bąk, Rafał "Dark Dragon" Mońka (Acid Cave), Mateusz "Hellburn" Jarosz (Jaskinia Behemota)

Merci pour l'inspiration et les textes de certaines cartes

Proclamation des Astrologues : Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Archon Studio et le logo Archon Studio sont des marques de Archon Spółka z o.o. Archon Studio est une marque déposée de Archon Studio.

Tous droits réservés aux propriétaires respectifs. ©2024 Archon.

Archon Studio siège au Magazynowa 17 Street, Piła 64-920, Pologne.

Le contenu réel peut différer de celui affiché.

Imprimé en Chine. Figurines fabriquées en Chine. Fabriqué en Chine et distribué par Archon Sp. z o.o.

Les marques Might and Magic™, Heroes™, Ubisoft et le logo Ubisoft sont la propriété d'Ubisoft et utilisés sous licence de Ubisoft Entertainment. ©2024 Ubisoft Entertainment.

