

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



CAMPO DE BATALLA
LIBRO DE REGLAS

Con esta expansión podrás luchar en un tablero de combate con casillas y dirigir tu ejército de miniaturas en el campo de batalla utilizando obstáculos para ganar ventaja. Demuestra tu dominio estratégico y aventaja a tu enemigo.

En este libro encontrarás nuevos modos de juego para adentrarte directamente en la batalla.

Esta expansión presenta dos nuevos modos: Aventura y Escaramuzas, para partidas de uno contra uno, e incluye las reglas para usar esta expansión en partidas normales.

Modo Aventura: en este modo sustituyes tu mapa por un mazo de cartas.

Modo Escaramuzas: con las reglas de escaramuzas puedes adentrarte directamente en la batalla.

Ambos modos usan las reglas básicas (que encontrarás en las reglas del juego base) con una serie de cambios.

TABLA DE CONTENIDOS

1. Lista de componentes	3	4. Combate en el campo de batalla	8
2. Preparación del campo de batalla	4	a) Cambios en las reglas del combate	9
a) Modo Aventura.....	4	5. Modo Escaramuzas.....	10
b) Modo Escaramuzas	4	a) Condición de victoria	10
c) Mazo de moral	5	6. Campo de batalla en partidas normales ..	11
3. Modo Aventura	6	a) Cambios en las reglas del combate ..	12
a) Estructura de las rondas	6	7. Índice	14
b) Resolver cartas de aventura	7	8. Créditos.....	15
c) Condición de victoria	7		



Versión: 1.0 ESP



LISTA DE COMPONENTES



1 libro de reglas



2 ayudas de juego



1 tablero de campo de batalla



1 ficha de iniciativa

10 fichas de obstáculo (doble cara)



50 cartas de aventura



10 cartas de moral positiva



10 cartas de moral negativa



PREPARACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA

MODO AVENTURA

Sigue estos pasos y prepara los elementos necesarios del juego base:

1. Ambos jugadores eligen una de las facciones disponibles y reciben:
 - a) 1 carta de héroe
 - b) 1 tablero de ciudad
 - c) 7 cartas de unidad (a doble cara)
 - d) 7 miniaturas de unidad
 - e) 3 cartas de especialidad de héroe
 - f) 1 carta de habilidad de héroe
 - g) 20 cubos de facción
2. Prepara los mazos de artefactos, hechizos y habilidades. Retira las siguientes cartas de habilidad de la partida: *Diplomacia*, *Logística*.
3. Separa en montones las fichas de recurso, daño y parálisis/defensa.
4. Prepara todos los dados de ataque, recursos y tesoro.
5. Coloca un cubo negro en la primera casilla del marcador de rondas (la casilla marcada con un 1).
6. Coloca uno de tus cubos de facción en la casilla  I  de tu carta de héroe.
7. Distribuye a cada jugador los siguientes recursos iniciales: 15 , 3  y 1 .
8. Los ingresos iniciales son 10 , 0  y 0 .
9. Prepara el mazo inicial de fuerza y magia (reglas básicas, página 9).

Sigue estos pasos y prepara los componentes requeridos de la expansión Campo de batalla:

10. Coloca el tablero de campo de batalla entre los jugadores.
11. Prepara los mazos de aventura, moral positiva y moral negativa.
12. Prepara las fichas de obstáculo e iniciativa.

13. Ambos jugadores lanzan 2 . Quien consiga el resultado más alto empieza.

MODO ESCARAMUZAS

Sigue estos pasos y prepara los elementos necesarios del juego base:

1. Ambos jugadores eligen una de las facciones disponibles y reciben:
 - a) 1 carta de héroe
 - b) 7 cartas de unidad (a doble cara)
 - c) 7 miniaturas de unidad
 - d) 3 cartas de especialidad de héroe
 - e) 1 carta de habilidad de héroe
 - f) 20 cubos de facción
2. Prepara los mazos de artefactos, hechizos y habilidades. Retira las siguientes cartas de habilidad de la partida: *Diplomacia*, *Logística*.
3. Separa las fichas de daño y parálisis/defensa en montones al alcance de ambos jugadores.
4. Prepara todos los dados de ataque y recursos.
5. Coloca uno de tus cubos de facción en la casilla  I  de tu carta de héroe.
6. Prepara el mazo inicial de fuerza y magia (reglas básicas, página 9).

Sigue estos pasos y prepara los componentes requeridos de la expansión Campo de batalla:

7. Coloca el tablero de campo de batalla entre los jugadores.
8. Prepara los mazos de moral positiva y moral negativa.
9. Prepara las fichas de obstáculo e iniciativa.
10. Ambos jugadores lanzan 2 . Quien consiga el resultado más alto empieza.

MAZO DE MORAL

En los modos Aventura y Escaramuzas se utilizan dos mazos de moral en vez de las fichas del juego base. Barájalos por separado y colócalos cerca del marcador de rondas.



Carta de moral positiva

Carta de moral negativa

1. Nombre
2. Efecto

3. Símbolo de campo de batalla

Efecto: resuélvelo cuando cumplas la condición indicada.

Símbolo de campo de batalla: retira o ignora la carta marcada con este símbolo durante una partida normal.

MAZO DE MORAL POSITIVA

Cada vez que ganes moral positiva, descarta 1 carta de moral negativa; si no tienes, **busca (2)** en el mazo de moral positiva. Coloca la carta que acabas de ganar boca arriba cerca de tu héroe y devuelve el resto de las cartas a la parte inferior del mazo de moral positiva.

Durante una aventura o una escaramuza, puedes tener hasta 2 cartas de moral positiva a la vez. Úsalas cuando quieras para resolver sus efectos. Una vez que resuelvas una carta de moral positiva, devuélvela a la parte inferior del mazo de moral positiva.

MAZO DE MORAL NEGATIVA

Si recibes una carta de moral negativa, lo primero que tienes que hacer es descartar una carta de moral positiva por cada carta de moral negativa que debas robar. Si tienes que robar cartas de moral negativa y no tienes cartas de moral positiva, róbalas y colócalas boca arriba junto a tu héroe. Las resolverás cuando se produzca la situación que indica la carta. Una vez que resuelvas una carta de moral negativa, devuélvela a la parte inferior del mazo de moral negativa. Estas cartas nunca se agotan.





MODO AVENTURA

Este modo competitivo para dos jugadores (uno contra uno) permite utilizar cartas de aventura para mejorar mazos, ganar recursos, mejorar ejércitos, etc. Además, permite controlar hasta 7 unidades.

Si tienes o robas una carta (incluidas las cartas de especialidad de los héroes) que te da recursos, movimiento o reduce costes, en vez de añadirla a tu mazo, déjala junto a tu carta de héroe. Podrás usarla una vez y después retirarla de la partida. Durante las aventuras, ganarás  como en el juego base, pero serán de uso único. Al comienzo del combate en el tablero, rellena tu límite de .

Elige el tamaño del mapa y la duración de la partida:

- **Pequeño:** la aventura acaba en la 9.ª ronda.
- **Medio:** la aventura acaba en la 13.ª ronda.
- **Grande:** la aventura acaba en la 16.ª ronda.

ESTRUCTURA DE LAS RONDAS

Al comienzo de cada ronda, el jugador inicial roba 3 cartas de aventura, se queda una y pasa las otras dos al jugador enemigo, que se queda una y descarta la otra. Cada jugador resuelve la carta que ha elegido o la guarda (sobre su carta de héroe) para más adelante. Si ambos jugadores deciden resolver la carta, el jugador que empezó la ronda resuelve su carta primero. Coloca las cartas resueltas junto a tu carta de héroe. A continuación, la ronda acaba.

NOTA: Durante cada ronda del modo Aventura puedes usar acciones de ciudad tal y como harías en una partida normal.

NOTA: El jugador inicial comienza en las rondas impares y el segundo jugador comienza en las rondas pares.

Después de robar las cartas, pero antes de elegir, puedes usar el efecto  de una de las cartas que has dejado de lado previamente para devolver tantas como quieras al mazo de aventura, barajarlo y volver a robar la misma cantidad. Aunque en este modo de juego tu

héroe no tiene  como tal, podrás utilizar el efecto  de algunas cartas de esta forma.

NOTA: Cada jugador puede guardar 1 carta para usarla más adelante. Coloca esta carta boca abajo sobre tu carta de héroe. Esta carta se puede descartar, jugar o sustituir por otra carta de aventura.

En la última ronda, los jugadores no roban cartas del mazo de aventura, aunque pueden jugar la carta que han guardado o gastar recursos para mejorar edificios o ejércitos. Después de la última ronda ocurre el combate en el campo de batalla.

RONDAS ASTROLÓGICAS

En cada ronda astrológica, en vez de robar una carta de anuncio astrológico, los jugadores eligen entre:

- Aumentar uno de sus tipos de ingresos en 1 nivel.
- Lanzar 1  y, según el resultado, aumentar los ingresos del recurso correspondiente en 1 nivel y después ganar los ingresos básicos de ese recurso (5 , 2  o 1 ).

NOTA: Para aumentar uno de los ingresos en 1 nivel, mueve el cubo que marca ese tipo de ingresos hasta la siguiente casilla, como si hubieras conseguido una nueva mina.



RESOLVER CARTAS DE AVENTURA

Cada carta de aventura puede ser de tipo Combate o Evento.



Carta de aventura (evento) *Carta de aventura (combate)*

- | | |
|-----------|--------------------------|
| 1. Nombre | 4. Poder de combate |
| 2. Tipo | 5. Recompensa de batalla |
| 3. Efecto | 6. Recompensa básica |

Para resolver un combate, consulta «Combate durante una aventura».

Para resolver un evento, consulta «Evento durante una aventura».

COMBATE DURANTE UNA AVENTURA

Elige uno de los poderes de combate disponibles de la carta. Selecciona 2 de tus unidades, suma sus valores de ataque y lanza 2 dados de ataque. Si tu poder de combate total es igual o mayor que el valor del poder de la batalla que has elegido, obtén la recompensa básica y la recompensa de batalla de este combate.

Si tu poder de combate total es menor que el valor del poder de la batalla, obtén la recompensa básica y coloca una ficha  en una de tus unidades que haya participado en este combate. La unidad queda aturdida. Si eliges una unidad aturdida para el combate, no añadas su valor de ataque a tu poder de combate y después retira la ficha  de la unidad.

EVENTO DURANTE UNA AVENTURA

Resuelve el efecto de la carta de aventura escogida.

NOTA: El evento de las cartas de evento de obelisco aumenta con cada carta de obelisco jugada.

CONDICIÓN DE VICTORIA

Para ganar, uno de los jugadores debe derrotar todas las unidades que el otro jugador haya desplegado durante el combate en el campo de batalla.



COMBATE EN EL CAMPO DE BATALLA

En el modo Aventura, el combate en el campo de batalla comienza al final de la última ronda, mientras que en el modo Escaramuzas empieza cuando el mazo está listo.

NOTA: Retira todas las fichas  colocadas en tus unidades durante las rondas de aventura.

ROBAR CARTAS

Este paso se lleva a cabo solo en los modos Aventura y Escaramuzas.

Roba una cantidad de cartas de tu mazo equivalente a tu límite de cartas en mano (página 12 de las reglas básicas).

COLOCA OBSTÁCULOS

Las fichas de obstáculo tienen doble cara y se dividen en 3 tipos: efecto, obstáculo y muralla/puerta. Estas fichas sustituyen y funcionan como los obstáculos de combate del juego base (reglas básicas, página 30).

NOTA: Las miniaturas de unidad también se consideran obstáculos.



Efecto



Obstáculo



Muralla/Puerta

NOTA: Para marcar el efecto del *Muro de fuego*, coloca el obstáculo de efecto *Muro de fuego* en una zona vacía y coloca la carta de hechizo *Muro de fuego* cerca del tablero de campo de batalla como recordatorio.

Empezando por el jugador inicial, ambos jugadores colocan por turnos los obstáculos que han elegido en el tablero de campo de batalla. Ningún obstáculo puede quedar adyacente a otro o a la zona de despliegue de un jugador.



Los obstáculos y miniaturas colocados correctamente tienen un borde verde, mientras que los colocados incorrectamente tienen el borde rojo.

NOTA: La zona de despliegue es la zona gris donde los jugadores colocan sus unidades en el campo de batalla.

COLOCA UNIDADES

Empezando por el jugador inicial, los jugadores colocan por turnos sus unidades en el campo de batalla. Cuando se coloque la última unidad, empieza el combate.

NOTA: El jugador inicial selecciona un área de despliegue colocando su unidad y el otro jugador coloca sus unidades en el área de despliegue del lado opuesto del campo de batalla.

CAMBIOS EN LAS REGLAS DE COMBATE

MOVIMIENTO DE UNIDADES

El movimiento de cada unidad equivale a su iniciativa, es decir, una unidad con iniciativa 8 se puede mover hasta 8 casillas. Una vez que se termina la activación de una unidad, márcalo con tu cubo de facción. Los cubos se retiran al comienzo de la siguiente ronda.

UNIDADES A DISTANCIA

Estas unidades pueden moverse o atacar, y sufren una penalización de combate si atacan a una unidad adyacente o a una unidad que esté a 8 o más casillas de distancia.

EL MAZO DE FUERZA Y MAGIA

El límite de cartas con nivel avanzado que puedes jugar se aplica a una ronda de combate, no a todo el combate. Al final de la ronda de combate, cada jugador roba 2 cartas de su mazo. Además, recupera 1  sin sobrepasar el límite del héroe.

FICHA DE INICIATIVA

Al comienzo del combate, el jugador inicial recibe la ficha de iniciativa. Utilízala para desempatar iniciativa con unidades del oponente (el jugador con la ficha actúa primero). Una vez que todas las unidades con esa iniciativa se han activado, pasa la ficha de iniciativa al otro jugador.

NOTA: El resto de las reglas de combate del juego base son las mismas.





MODO ESCARAMUZAS

Ignora la parte de Aventura y, en su lugar, utiliza una de las plantillas predeterminadas para adentrarte en la batalla.

Elige uno de los escenarios y sigue las instrucciones.

GRANDE

Tu héroe tiene nivel 7. Crea tu mazo inicial y modifícalo de la siguiente forma:

- Añade todas las cartas de especialidad de héroe.
- Roba 6 cartas de habilidad al azar, retira 2 y añade el resto al mazo.
- Roba 4 cartas de artefacto al azar, retira 1 y añade el resto al mazo.
- Roba 3 cartas de hechizo al azar si es un héroe de fuerza o 5 si es un héroe de magia y añádelas al mazo.

Baraja tu mazo. Coloca tus 7 cartas de unidad por la cara «manada» y sigue las instrucciones de la sección «Combate en el campo de batalla».

MEDIO

Tu héroe tiene nivel 5. Crea tu mazo inicial y modifícalo de la siguiente forma:

- Añade las cartas de especialidad de héroe de nivel I y IV.
- Roba 4 cartas de habilidad al azar, retira 1 y añade el resto al mazo.
- Roba 3 cartas de artefacto al azar, retira 1 y añade el resto al mazo.
- Roba 2 cartas de hechizo al azar si es un héroe de fuerza o 4 si es un héroe de magia y añádelas al mazo.

Baraja tu mazo. Coloca tus cartas de unidad ★ y ☆ por la cara «manada» y sigue las instrucciones de la sección «Combate en el campo de batalla».

PEQUEÑO

Tu héroe tiene nivel 3. Crea tu mazo inicial y modifícalo de la siguiente forma:

- Añade las cartas de especialidad de héroe de nivel I.
- Roba 3 cartas de habilidad al azar, retira 1 y añade el resto al mazo.
- Roba 2 cartas de artefacto al azar, retira 1 y añade la otra al mazo.
- Roba 1 carta de hechizo al azar si es un héroe de fuerza o 2 si es un héroe de magia y añádelas al mazo.

Baraja tu mazo. Coloca tus cartas de unidad ★ y ☆ por la cara «unas pocas» y sigue las instrucciones de la sección «Combate en el campo de batalla».

CONDICIÓN DE VICTORIA

Para ganar, uno de los jugadores debe derrotar todas las unidades que el otro jugador haya desplegado durante el combate en el campo de batalla.





CAMPO DE BATALLA EN PARTIDAS NORMALES

Con estas reglas podrás usar esta expansión en partidas normales. Recomendamos usar el tablero de campo de batalla solo para combates entre jugadores. Si decides usarlo en combate contra unidades neutras, ignora el límite de rondas y no gastes puntos de movimiento para obtener rondas de combate adicionales. No obstante, ten en cuenta que esto amplía significativamente la duración de la partida.

COLOCA OBSTÁCULOS

Las fichas de obstáculo tienen doble cara y se dividen en 3 tipos: efecto, obstáculo y muralla/puerta. Estas fichas sustituyen y funcionan como los obstáculos de combate del juego base (reglas básicas, página 30).

NOTA: Las miniaturas de unidad también se consideran obstáculos.



Efecto

Obstáculo

Muralla/Puerta

NOTA: Para marcar el efecto del *Muro de fuego*, coloca el obstáculo de efecto *Muro de fuego* en una zona vacía y coloca la carta de hechizo *Muro de fuego* cerca del tablero de campo de batalla como recordatorio.

Empezando por el jugador atacante, ambos jugadores colocan por turnos los obstáculos que han elegido en el tablero de campo de batalla. Ningún obstáculo puede quedar adyacente a otro o a la zona de despliegue de un jugador.

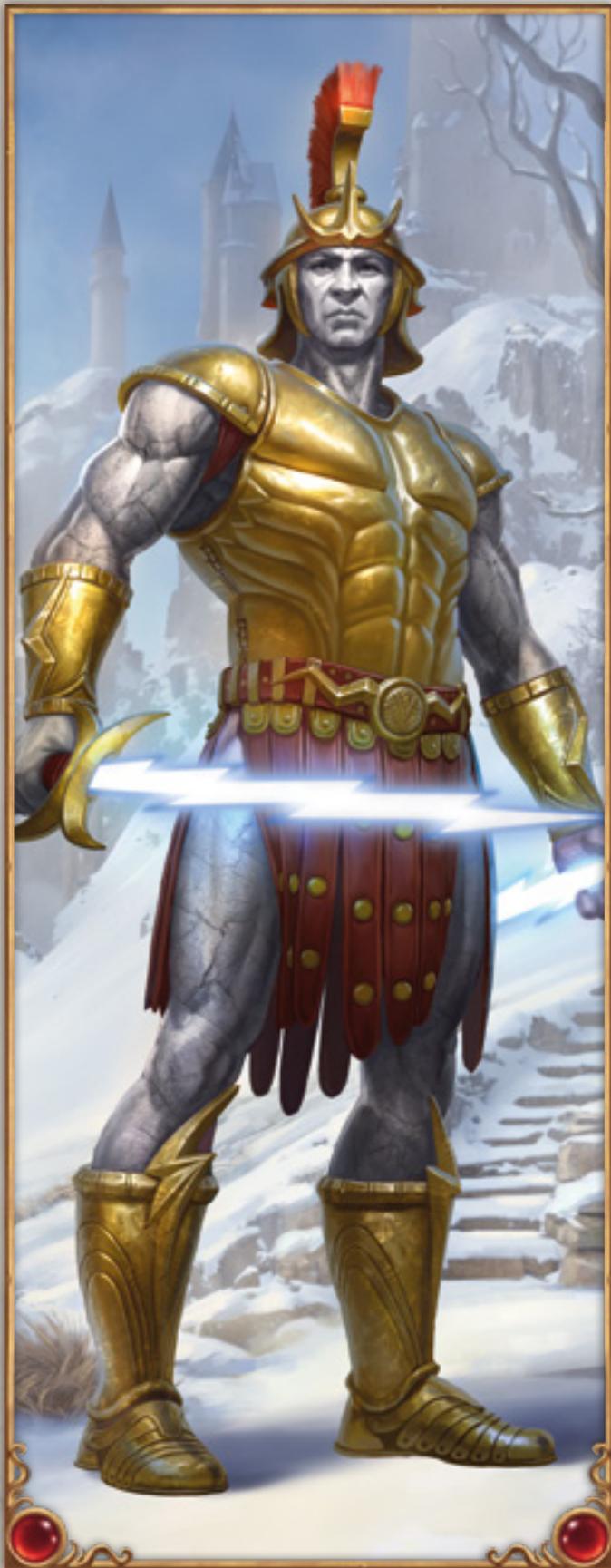
NOTA: La zona de despliegue es la zona gris donde los jugadores colocan sus unidades en el campo de batalla.



Los obstáculos y miniaturas colocados correctamente tienen un borde verde, mientras que los colocados incorrectamente tienen el borde rojo.

COLOCA UNIDADES

Empezando por el jugador atacante, los jugadores colocan por turnos sus unidades en el campo de batalla. Cuando se coloque la última unidad, empieza el combate.



CAMBIOS EN LAS REGLAS DE COMBATE

MOVIMIENTO DE UNIDADES

El movimiento de cada unidad equivale a su iniciativa, es decir, una unidad con iniciativa 8 se puede mover hasta 8 casillas. Una vez que se termina la activación de una unidad, márcalo con tu cubo de facción. Los cubos se retiran al comienzo de la siguiente ronda.

UNIDADES A DISTANCIA

Estas unidades pueden moverse o atacar, y sufren una penalización de combate si atacan a una unidad adyacente o a una unidad que esté a 8 o más casillas de distancia.

FICHA DE INICIATIVA

Al inicio de combate, el jugador atacante recibe la ficha de iniciativa. Utilízala para desempatar iniciativa con unidades del oponente (el jugador con la ficha actúa primero). Una vez que todas las unidades con esa iniciativa se han activado, pasa la ficha de iniciativa al otro jugador.

NOTA: El resto de las reglas de combate del juego base son las mismas.

ASEDIO

Durante la preparación del asedio, solo se colocan fichas de obstáculo de murallas y puertas en el tablero de campo de batalla (como se muestra en la página siguiente). Las unidades del defensor pueden moverse a través de la puerta como si fuese una casilla vacía.

- | | |
|------------|------------|
| 1. Muralla | 4. Muralla |
| 2. Muralla | 5. Muralla |
| 3. Puerta | |

NOTA: Como en el juego base, para destruir una muralla o puerta, una de tus unidades debe atacarla desde una casilla adyacente. Los elementos destruidos se retiran del tablero de campo de batalla.

MAZOS DE MORAL EN PARTIDAS NORMALES

Puedes usar los mazos de moral en partidas normales en vez de las fichas. Sigue las reglas de la sección «Mazo de moral» con una excepción: Cada vez que ganes  o  roba 1 carta del mazo correspondiente. Si, en algún momento de la partida, debes robar de algunos de los mazos de moral pero está vacío, sigue las reglas básicas.



El borde rojo indica obstáculos colocados de forma incorrecta.



ÍNDICE

A	F	O
Asedio 12	Ficha de iniciativa 9	Obstáculos..... 8, 11
C	M	R
Cartas de aventura..... 7	Mazo de moral..... 5	Resolver cartas de aventura..... 7
Combate durante una aventura.... 7	Modo Aventura..... 6	Rondas astrológicas..... 6
Combate en el campo de batalla.. 8	Modo Escaramuzas 10	
Condiciones de victoria..... 7, 10	Moral positiva 5	
	Moral negativa 5	
	Movimiento de unidades 9, 12	
E		U
Estructura de las rondas 6		Unidades a distancia..... 9, 12
Evento durante una aventura 7		





Diseño de reglas: Kamil Białkowski, Jacek Karpowicz, Aleksander Kubiak, Jakub S. Olekszyk

Diseño de reglas del modo solitario: Aleksander Kubiak

Diseño de las reglas de torneo: Kamil Białkowski

Revisión: Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Diseño gráfico y edición: Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

Ilustraciones de la caja y la portada: Iana Vengerova

Arte: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

Modelado de miniaturas: Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Paweł Kazub, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

Gestión del proyecto: Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

Jefe ejecutivo: Michał Pawlaczyk

Director del estudio: Jarosław Ewertowski

Equipo de propiedad intelectual de Heroes of Might & Magic (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet (dirección de marca)

Theo Gallego (diseño de juego senior)

Vicky Malineau (dirección narrativa)

Agradecimiento especial:

Jean-Felix Monin (dirección creativa, Ubisoft)

Jon Van Caneghem y New World Computing (los creadores originales de Heroes of Might & Magic)

Jugadores de pruebas y consultores:

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, 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, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek «KIRA» Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmieć, Marcin Kmieć, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziół, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki,

Robert Kałek, Paweł Kwiecień, Karol «Hadesto» Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyżka, Robert Mankowski, Marcin Marena, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Robert Nieroda, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Rafał Polakowski, Konstantinos Poupouridis, Marcin Półbrat, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz «Student» Rudnik, Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Bartosz Tafelski, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Toško, Maciej Urbaniak, Sara Urbańczyk, 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

Consultores: Mateusz Bąk, Rafał «Dark Dragon» Mońka (Acid Cave), Mateusz «Hellburn» Jarosz (Jaskinia Behemota)

Gracias por la inspiración y los textos de ambientación de algunas de las cartas de anuncio astrológico: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Versión española: Spieletexter Ludiversal Translations

Traducción: Lis Díez Bourgoín, de Translation Circus

Corrección: Jael Herrera Gómez, de Translation Circus

Gestión de proyecto: Silas Rummel y Michael Csorba

Archon Studio y el logo de Archon Studio logo son TM de Archon Spółka z o.o. Archon Studio es © de Archon Studio.

Todos los derechos reservados a sus respectivos dueños.
©2022 Archon.

Archon Studio está localizado en la calle Warsztatowa, 8, Piła 64-920, Polonia.

Los componentes pueden variar de lo que aquí aparece. Componentes impresos fabricados en China. Miniaturas fabricadas en China. Fabricado en China y distribuido por Archon Sp. z o.o.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas registradas o sin registrar de Ubisoft y se utilizan con permiso de Ubisoft Entertainment. © 2022 Ubisoft Entertainment.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME