

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



CHAMP DE BATAILLE
LIVRE DE RÈGLES

Cette extension vous permet de vous affronter sur un plateau de Combat à cases hexagonales. Vous pourrez désormais commander votre armée de figurines à travers le champ de bataille et utiliser les obstacles à votre avantage.

Il ne tient qu'à vous de démontrer vos talents de stratège et de déjouer les plans de votre adversaire.

Vous trouverez dans ce livre de nouveaux modes de jeu qui vous projeteront directement au cœur de la bataille.

Cette extension propose 2 nouveaux modes de jeu (Aventure et Escarmouche) conçus pour les duels en 1 contre 1, ainsi que les règles pour adapter une partie classique à ce nouveau plateau.

Mode Aventure : Dans ce mode de jeu, le plateau Aventure est remplacé par des cartes.

Mode Escarmouche : Un mode de jeu simple permettant de vous lancer directement dans la bataille.

Ces deux modes de jeux s'appuient sur les règles normales (que vous trouverez dans le livre de règles du jeu de base), avec quelques modifications détaillées dans les pages suivantes.

TABLE DES MATIÈRES

1. Liste du matériel	3	4. Combat sur le Champ de bataille.....	8
2. Mise en place du Champ de bataille	4	a) Règles de Combat modifiées.....	9
a) Mode Aventure.....	4	5. Mode Escarmouche	10
b) Mode Escarmouche.....	4	a) Condition de Victoire	10
c) Pioches de Moral.....	5	6. Champ de Bataille et jeu de base.....	11
3. Mode Aventure	6	a) Règles de Combat modifiées.....	12
a) Séquence de jeu.....	6	7. Index.....	14
b) Jouer une carte Aventure	7	8. Crédits	15
c) Condition de Victoire.....	7		



Version : 1.0 FR

LISTE DU MATÉRIEL



1 livre de règles



2 aides de jeu



1 plateau Champ de bataille



1 jeton Initiative

10 jetons Obstacle (recto-verso)



50 cartes Aventure



10 cartes Moral Positif











10 cartes Moral Négatif



MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

MODE AVENTURE


Suivez ces étapes pour installer les éléments du jeu de base :

1. Chacun des 2 joueurs reçoit les éléments suivants correspondant à la faction de leur choix :
 - a) 1 carte de Héros
 - b) 1 plateau de Ville
 - c) 7 cartes Unité (recto-verso)
 - d) 7 figurines d'unités
 - e) 3 cartes Spécialisation propres au Héros
 - f) 1 carte Compétence propre au Héros
 - g) 20 cubes de faction
2. Préparez normalement les pioches d'Artefacts, de Sorts et de Compétences. Retirez du jeu les cartes Compétence suivantes : « Diplomatie », « Ravitaillement ».
3. Formez des tas distincts de jetons Ressource, Dégâts et Paralysie/Défense.
4. Sortez tous les dé d'Attaque, de Ressource et de Trésor.
5. Placez un cube noir sur la première case de la Piste de manches (signalée par un « 1 »).
6. Placez un de vos cubes de faction sur la case  I  de votre carte de Héros.
7. Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :
15 , 3 , et 1 .
8. Ajustez vos revenus de départ sur « 10 » , « 0 » , et « 0 » .
9. Préparez votre deck de Héros (voir page 9 du livre de règles du jeu de base).

Suivez ces étapes pour installer les éléments de l'extension Champ de bataille :



10. Placez le plateau Champ de bataille entre vous.
11. Préparez la pioche Aventure ainsi que les pioches de Moral Positif et Négatif.

12. Sortez les jetons Obstacle et Initiative.


13. Chaque joueur lance 2 . Celui qui obtient le plus grand total est désigné 1^{er} joueur.

MODE ESCARMOUCHE

Suivez ces étapes pour installer les éléments du jeu de base :

1. Chacun des 2 joueurs reçoit les éléments suivants correspondant à la faction de leur choix :
 - a) 1 carte de Héros
 - b) 7 cartes Unité (recto-verso)
 - c) 7 figurines d'unités
 - d) 3 cartes Spécialisation propres au Héros
 - e) 1 carte Compétence propre au Héros
 - f) 20 cubes de faction
2. Préparez normalement les pioches d'Artefacts, de Sorts et de Compétences. Retirez du jeu les cartes Compétence suivantes : « Diplomatie », « Ravitaillement ».
3. Formez des tas distincts de jetons Dégâts et Paralysie/Défense à portée de main des 2 joueurs.
4. Sortez tous les dés d'Attaque et de Ressource.
5. Placez un de vos cubes de faction sur la case  I  de votre carte de Héros.
6. Préparez votre deck de Héros (voir page 9 du livre de règles du jeu de base).

Suivez ces étapes pour installer les éléments de l'extension Champ de bataille :

7. Placez le plateau Champ de bataille entre vous.
8. Préparez les pioches de Moral Positif et Négatif.
9. Sortez les jetons Obstacle et Initiative.
10. Chaque joueur lance 2 . Celui qui obtient le plus grand total est désigné 1^{er} joueur.

PIOCHES DE MORAL

Dans les modes Aventure et Escarmouche, les jetons Moral sont remplacés par 2 pioches. Mélangez-les séparément et placez-les près de la Piste de manches.



Carte Moral Positif

Carte Moral Négatif

1. Nom
2. Effet
3. Symbole Champ de bataille

Effet : Appliquez-le dès que la condition indiquée est remplie.

Symbole Champ de bataille : Retirez ou ignorez les cartes avec ce symbole pour les parties sans ce plateau.

PIOCHE DE MORAL POSITIF

Chaque fois que vous gagnez un Moral Positif, défaussez 1 carte Moral Négatif (si vous en avez) ; sinon, **Fouillez (2)** la pioche de Moral Positif. Placez cette carte face visible près de votre Héros et remettez l'autre carte sous la pioche de Moral Positif. En mode Aventure ou Escarmouche, vous pouvez avoir jusqu'à 2 cartes Moral Positif devant vous. Vous pouvez jouer ces cartes à tout moment pour en appliquer les effets. Une fois l'effet appliqué, la carte retourne sous la pioche de Moral Positif.

PIOCHE DE MORAL NÉGATIF



Si vous obtenez du Moral Négatif, défaussez une carte Moral Positif pour chaque carte Moral Négatif que vous devez prendre. Si vous n'avez pas ou plus de carte Moral Positif à défausser, piochez les cartes Moral Négatif restantes et placez-les face visible près de votre Héros. Vous devez les jouer dès que la situation décrite sur la carte se produit. Une fois son effet appliqué, la carte retourne sous la pioche de Moral Négatif. Cette pioche n'est jamais épuisée.





MODE AVENTURE

Dans ce mode compétitif pour 2 joueurs (1 contre 1), vous jouerez des cartes Aventure pour affiner votre deck, gagner des ressources, améliorer votre armée, et bien plus encore. Vous pourrez également contrôler jusqu'à 7 unités.

Si vous recevez une carte (y compris les Spécialisations de votre Héros) octroyant des ressources, du déplacement ou des réductions de coûts, posez-la face visible devant vous au lieu de l'ajouter à votre deck. Détruisez-la quand vous la jouez. Elle ne pourra être utilisée qu'une seule fois. Au cours de votre Aventure, les  sont considérés comme des points, que vous pouvez gagner et dépenser comme dans le jeu de base (utilisez des cubes noirs pour les compter), mais que vous ne récupérez pas systématiquement à la fin de chaque manche. Vous commencerez toutefois le Combat final (sur plateau) avec votre maximum de , selon votre niveau.

Choisissez la durée de votre Aventure :



- **Courte** : La partie prend fin après la manche 9.
- **Moyenne** : La partie prend fin après la manche 13.
- **Longue** : La partie prend fin après la manche 16.

SÉQUENCE DE JEU

Au début de chaque manche, un joueur pioche 3 cartes Aventure, en choisit une et passe les 2 autres à son adversaire, qui en garde 1 et défausse la dernière. Chaque joueur joue la carte qu'il a choisie, ou la conserve (sur sa carte de Héros) pour plus tard. S'ils décident tous les deux de jouer une carte, le joueur qui a pioché à cette manche joue la sienne en premier. Posez les cartes Aventure jouées à côté de votre carte de Héros, face cachée. Après cela, la manche prend fin.

REMARQUE : En mode Aventure, vous pouvez jouer les actions de Ville à chaque manche, comme dans le jeu de base.

REMARQUE : Le 1^{er} joueur pioche les cartes Aventure à chaque manche impaire, le 2^e joueur à chaque manche paire.





Après avoir pioché les cartes, mais avant d'en choisir une, vous pouvez appliquer l'effet  d'une carte face visible devant vous pour remélanger dans la pioche Aventure les cartes de votre choix parmi celles que vous venez de piocher, puis en repiocher autant. Bien que votre Héros n'ait pas de Point de Déplacement dans ce mode de jeu, vous pouvez toujours utiliser les effets  sur les cartes à cette fin.

REMARQUE : Chaque joueur peut conserver 1 carte Aventure pour la jouer plus tard. Cette carte est placée face cachée sur sa carte de Héros. Si vous décidez de garder une autre carte plus tard, la carte précédemment conservée doit être soit défaussée, soit jouée immédiatement.

Lors de la dernière manche, les joueurs ne piochent pas de cartes Aventure. Ils peuvent toutefois toujours jouer une carte précédemment conservée, et dépenser des Ressources pour construire des Bâtiments ou améliorer leur Armée. À la fin de la dernière manche, un Combat final se déroule sur le Champ de bataille.

MANCHES DES ASTROLOGUES

À chaque manche des Astrologues, au lieu de piocher une carte Proclamation, les joueurs choisissent chacun 1 des options suivantes :

- Augmentez le revenu de votre choix de 1 niveau.
- Lancez 1  et augmentez le revenu correspondant à la ressource obtenue de 1 niveau, puis gagnez la production de base de cette même ressource (à savoir : 5 , 2  ou 1 ).

REMARQUE : Pour augmenter un revenu de 1 niveau, décalez le cube d'un cran vers la droite, comme lorsque vous capturez une Mine.

JOUER UNE CARTE AVENTURE

Chaque carte Aventure appartient à l'un des 2 types suivants : Combat ou Événement.



Carte Aventure d'Événement *Carte Aventure de Combat*



- | | |
|----------|---------------------|
| 1. Nom | 4. Niveau de Combat |
| 2. Type | 5. Butin de guerre |
| 3. Effet | 6. Butin de base |

Pour la résolution d'un Combat, consultez « Combat d'Aventure ».

Pour la résolution d'un Événement, consultez « Événement d'Aventure ».

COMBAT LORS D'UNE AVENTURE

Choisissez un des niveaux de Combat sur la carte : Sélectionnez 2 de vos unités, additionnez leur valeur d'Attaque, puis lancez 2 dés d'Attaque. Si votre total d'attaque est égal ou supérieur au niveau de Combat que vous aviez choisi, gagnez à la fois le Butin de base et le Butin de guerre de la carte.

Si votre total d'attaque est inférieur au niveau de Combat que vous aviez choisi, ne gagnez que le Butin de base et placez un jeton  sur l'une des unités ayant pris part au Combat. Cette unité est étourdie. Si vous choisissez une unité étourdie pour un Combat, ne prenez pas en compte sa valeur d'Attaque, mais retirez son jeton .

ÉVÉNEMENT LORS D'UNE AVENTURE

Appliquez l'effet de la carte Aventure jouée.

REMARQUE : Plus vous jouez de cartes Obélisque, plus leur effet devient puissant.


CONDITION DE VICTOIRE

Pour triompher, vous devez vaincre toutes les unités déployées par votre adversaire sur le Champ de bataille lors du Combat final.



COMBAT SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Dans le mode Aventure, le Combat sur le Champ de bataille est déclenché à la fin de la dernière manche, alors qu'en mode Escarmouche, il commence dès que votre deck est prêt.

REMARQUE : Retirez tous les jetons  placés sur vos unités au cours de l'Aventure.

PIOCHER DES CARTES

Cette étape n'est valable que pour les modes Aventure et Escarmouche.

Piochez pour compléter votre main (voir page 12 du livre de règles du jeu de base).

PLACER DES OBSTACLES

Les jetons Obstacles (recto-verso) sont répartis en 3 types : les obstacles d'effet, les obstacles de siège (Murailles et Porte) et les obstacles divers. Ces jetons font office d'Obstacles, et suivent les mêmes règles (voir page 30 du livre de règles du jeu de base).

REMARQUE : Toutes les figurines d'unité comptent également comme des obstacles.



Effet



Obstacle



Muraille/Porte

REMARQUE : Lorsqu'un sort Mur de Flamme est lancé, placez l'obstacle d'effet correspondant sur une case vide. Laissez la carte Sort face visible près du plateau pour mémoire.

En commençant par le 1^{er} joueur, placez tour à tour sur le Champ de bataille les obstacles divers de votre choix, un par un. Un Obstacle ne peut jamais être adjacent à un autre Obstacle ou à une zone de déploiement.



Le placement des Obstacles ou figurines entourés de vert est autorisé ; en rouge, il n'est pas valide.

REMARQUE : Les zones de déploiement sont les ensembles de cases grisées, sur lesquelles les joueurs placent leurs unités en début de Combat.

PLACER DES UNITÉS

En commençant par le 1^{er} joueur, placez tour à tour vos unités sur le champ de bataille, une par une. Lorsque toutes les unités ont été posées, le Combat peut commencer.

REMARQUE : Le 1^{er} joueur choisit une zone de déploiement en y plaçant sa 1^{re} unité ; son adversaire devra placer les siennes dans la zone opposée.

RÈGLES DE COMBAT MODIFIÉES



DÉPLACEMENT DES UNITÉS

La vitesse d'une unité est égale à son initiative : une unité avec une initiative de 8 peut se déplacer jusqu'à 8 cases. Utilisez vos cubes de faction pour indiquer les unités déjà activées à ce tour. Ces cubes sont retirés au début du prochain tour.

UNITÉS À DISTANCE

Ces unités ne peuvent pas attaquer et se déplacer lors d'une même activation. Elles subissent par ailleurs une pénalité d'attaque lorsqu'elles ciblent une unité adjacente ou à 8 cases ou plus d'elles.

DECK DE HÉROS

Vous pouvez utiliser l'effet Expert d'une carte que vous jouez tant qu'il vous reste au moins un  non dépensé. À la fin du tour de Combat, chaque joueur pioche 2 cartes de son deck. Récupérez également 1  (sauf si vous avez déjà le nombre maximum autorisé pour votre niveau).

JETON INITIATIVE

Au début du Combat, le 1^{er} joueur reçoit le jeton Initiative. Il permet de départager (à son avantage) toutes les égalités d'initiative entre unités adverses. Une fois que toutes les unités avec la même initiative ont été activées, le joueur adverse reçoit le jeton.

REMARQUE : Toutes les autres règles de Combat du jeu de base restent inchangées.







MODE ESCARMOUCHE

Oubliez l'Aventure : à la place, utilisez une trame préétablie pour vous lancer directement dans la bataille.

Choisissez une durée de partie ci-dessous, et suivez les étapes de mise en place :

LONGUE



Ajustez le niveau de votre Héros sur 7. Créez votre deck de départ, et apportez-y les modifications suivantes :



- Ajoutez toutes les cartes Spécialisation de votre Héros.
- Piochez 6 cartes Compétence au hasard. Écartez-en 2 et ajoutez les autres à votre deck.
- Piochez 4 cartes  au hasard. Écartez-en 1 et ajoutez les autres à votre deck.
- Piochez 3  au hasard (+2 si votre Héros est un Mage), et ajoutez-les toutes à votre deck.

Mélangez votre deck. Prenez vos 7 cartes Unité, face « Groupe » visible, puis reportez-vous aux règles de Combat sur le Champ de bataille.

MOYENNE



Ajustez le niveau de votre Héros sur 5. Créez votre deck de départ, et apportez-y les modifications suivantes :



- Ajoutez les cartes Spécialisation I et IV de votre Héros.
- Piochez 4 cartes Compétence au hasard. Écartez-en 1 et ajoutez les autres à votre deck.
- Piochez 3 cartes  au hasard. Écartez-en 1 et ajoutez les autres à votre deck.
- Piochez 2  au hasard (+2 si votre Héros est un Mage), et ajoutez-les toutes à votre deck.

Mélangez votre deck. Prenez toutes vos cartes Unité  et , face « Groupe » visible, puis reportez-vous aux règles de Combat sur le Champ de bataille.

COURTE

Ajustez le niveau de votre Héros sur 3. Créez votre deck de départ, et apportez-y les modifications suivantes :

- Ajoutez la carte Spécialisation I de votre Héros.
- Piochez 3 cartes Compétence au hasard. Écartez-en 1 et ajoutez les autres à votre deck.
- Piochez 2 cartes  au hasard. Écartez-en 1 et ajoutez l'autre à votre deck.
- Piochez 1  (+1 si votre Héros est un Mage), et ajoutez-la à votre deck.

Mélangez votre deck. Prenez toutes vos cartes Unité  et , face « Quelques » visible, puis reportez-vous aux règles de Combat sur le Champ de bataille.

CONDITION DE VICTOIRE

Pour triompher, vous devez vaincre toutes les unités déployées par votre adversaire sur le Champ de bataille lors du Combat final.





CHAMP DE BATAILLE ET JEU DE BASE

Ces règles vous permettront d'utiliser cette extension dans une partie classique. Il est toutefois recommandé de n'utiliser le plateau Champ de bataille que dans les parties opposant des joueurs humains. Si vous décidez de l'utiliser pour des Combats contre des Unités neutres, ignorez la limite de 1 tour (pas besoin de dépenser des PD pour prolonger le Combat). Mais soyez prévenus : cela peut allonger significativement la durée de la partie.

PLACER DES OBSTACLES

Les jetons Obstacles (recto-verso) sont répartis en 3 types : Les obstacles d'effet, les obstacles de siège (Murailles et Porte) et les obstacles divers. Ces jetons font office d'Obstacles, et suivent les mêmes règles (voir page 30 du livre de règles du jeu de base).

REMARQUE : Toutes les figurines d'unité comptent également comme des obstacles.



Effet



Obstacle



Muraille/Porte

REMARQUE : Lorsqu'un sort Mur de Flamme est lancé, placez l'obstacle d'effet correspondant sur une case vide. Laissez la carte Sort face visible près du plateau pour mémoire.

En commençant par l'assaillant, les joueurs placent tour à tour sur le Champ de bataille les obstacles divers de leur choix, un par un. Un Obstacle ne peut jamais être adjacent à un autre Obstacle ou à une zone de déploiement.

REMARQUE : Les zones de déploiement sont les ensembles de cases grisées, sur lesquelles les joueurs placent leurs unités en début de Combat.



Le placement des Obstacles ou figurines entourés de vert est autorisé ; en rouge, il n'est pas valide.

PLACER DES UNITÉS

En commençant par l'assaillant, placez tour à tour vos unités sur le Champ de bataille, une par une. Lorsque toutes les unités ont été posées, le Combat peut commencer.

RÈGLES DE COMBAT MODIFIÉES

DÉPLACEMENT DES UNITÉS

La vitesse d'une unité est égale à son initiative : une unité avec une initiative de 8 peut se déplacer jusqu'à 8 cases. Utilisez vos cubes de faction pour indiquer les unités déjà activées à ce tour. Ces cubes sont retirés au début du prochain tour.

UNITÉS À DISTANCE

Ces unités ne peuvent pas attaquer et se déplacer lors d'une même activation. Elles subissent par ailleurs une pénalité d'attaque lorsqu'elles ciblent une unité adjacente ou à 8 cases ou plus d'elles.

JETON INITIATIVE

Au début du Combat, l'assaillant reçoit le jeton Initiative. Il permet de départager (à son avantage) toutes les égalités d'initiative entre unités adverses. Une fois que toutes les unités avec la même initiative ont été activées, le joueur adverse reçoit le jeton.

REMARQUE : Toutes les autres règles de Combat du jeu de base restent inchangées.



SIÈGE

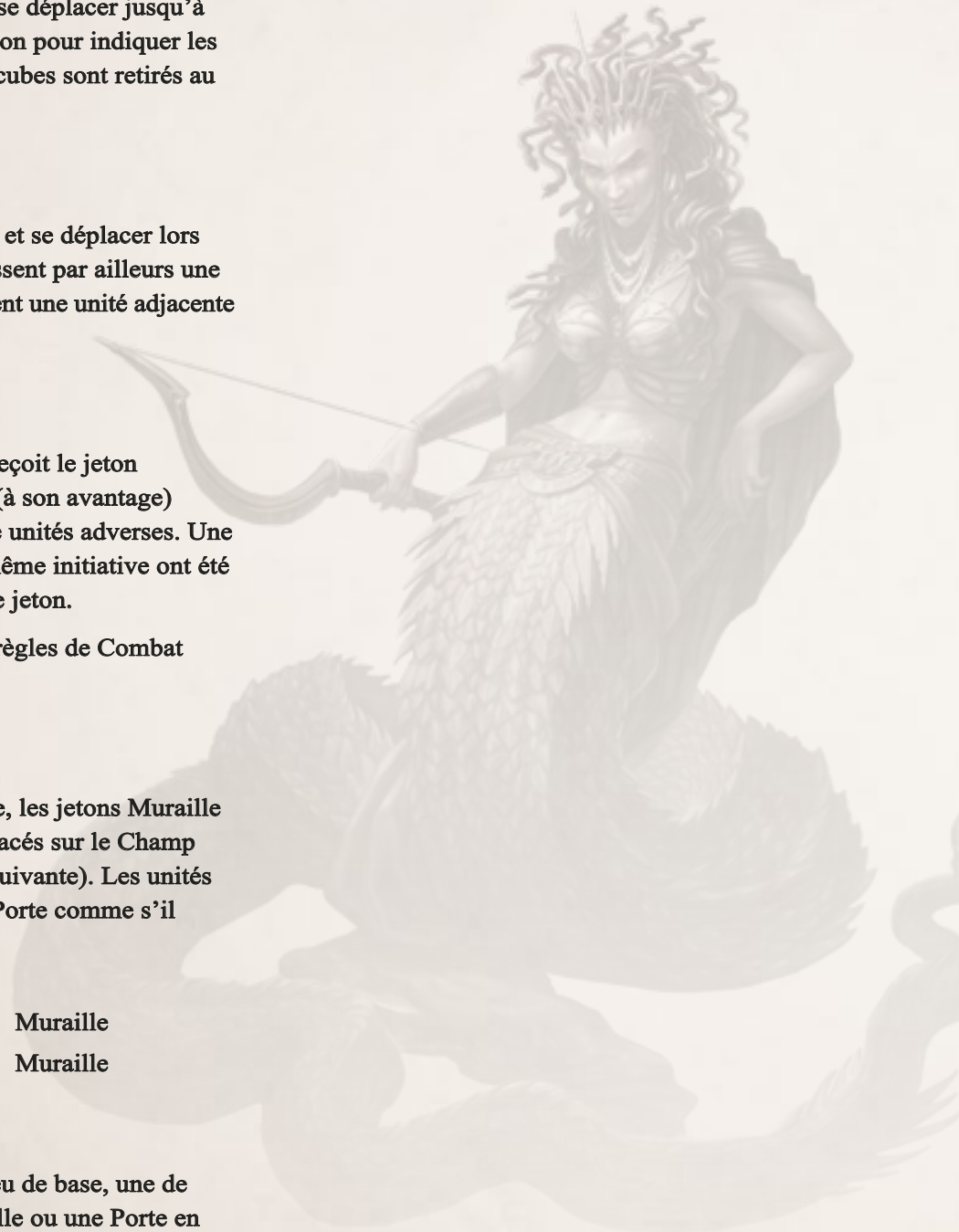
Lors de la mise en place d'un siège, les jetons Muraille et Porte sont les seuls Obstacles placés sur le Champ de bataille (selon le schéma page suivante). Les unités du défenseur peuvent traverser la Porte comme s'il s'agissait d'une case vide.

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. Muraille | 4. Muraille |
| 2. Muraille | 5. Muraille |
| 3. Porte | |

REMARQUE : Comme dans le jeu de base, une de vos unités peut détruire une Muraille ou une Porte en l'attaquant depuis une case adjacente. Les obstacles détruits sont retirés du plateau.

PIOCHES DE MORAL ET JEU DE BASE

Dans une partie classique, vous pouvez utiliser ces pioches à la place des jetons Moral. Suivez les règles de la section « Pioches de Moral », à une exception près : chaque fois que vous obtenez  ou , piochez 1 carte du type correspondant. Si une de ces pioches et sa défausse venaient à être toutes deux épuisées au moment de piocher, prenez un jeton Moral au lieu d'une carte.





Le placement des Obstacles entourés de rouge n'est pas valide.



INDEX

A	E	O
Aventure (cartes) 7	Escarmouche (mode)..... 10	Obstacles 8, 11
Aventure (mode)..... 6	Événement (Aventure)..... 7	
C	I	S
Combat (Aventure)..... 7	Initiative (jeton)..... 9	Séquence de jeu..... 6
Combat sur le Champ de bataille .. 8		Siège..... 12
Conditions de Victoire..... 7, 10	M	
D	Manches des Astrologues 6	
Déplacement des unités..... 9, 12	Moral (pioches) 5	
Distance, unités à 9, 12	Moral Négatif..... 5	
	Moral Positif 5	





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

Auteur du mode Solo : Aleksander Kubiak

Auteur des règles de Tournoi : Kamil Białkowski

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

Graphistes : Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

Illustratrice des couvertures : Iana Vengerova

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

Sculpteurs : Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Paweł Kazub, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

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

Directeur de projet : Michał Pawlaczyk

Directeur de studio : Jarosław Ewertowski

Version française : Spieletexter Ludiversal Translations

Traduction : Judith & Matthieu Bonin-Brustlein

Relecture : Olivia Revault d'Allonnes, Thibault Pannier

Coordination & intégration : Michael Csorba

Licence Heroes of Might & Magic (Ubisoft) :

Eric Damian-Vernet-Brand Director

Theo Gallego-Senior Game Designer

Vicky Malineau-Narrative Director

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, 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" Kłoskowski,

Kamil Kluba, Joanna Kmieć, Marcin Kmieć, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Kozioł, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Robert Kałek, Paweł Kwiecień, Karol "Hadesto" Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas et Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, 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 Poumpouridis, 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 Tośko, 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, Szczecinecki 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

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

Archon Studio et le logo Archon Studio logo sont des marques de Archon Spółka z o.o. Archon Studio est une marque déposée de Archon Studio. Tous droits réservés aux propriétaires respectifs. ©2022 Archon.

Archon Studio siège au Warszztatowa 8 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. ©2022 Ubisoft Entertainment.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME