

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



LES ASTROLOGUES
VOUS RÉPONDENT

Chers Erathiens,

Nous espérons que vous et vos armées vous portez bien. Nous tenons à vous exprimer à nouveau toute notre gratitude pour votre patience et votre implication durant la création de **Heroes of Might & Magic III: The Board Game**. Tout au long du développement du jeu et des phases de test, nous avons régulièrement été confrontés à des questions (de joueurs et de testeurs) qui nous ont aidés à identifier quelques erreurs de règles fréquentes. C'est la raison pour laquelle nous avons décidé de rédiger ce document.

Ci-dessous, vous trouverez la liste des questions les plus fréquemment soulevées au cours du développement du jeu. Les retours collectés lors des nombreuses parties de test nous ont permis de mettre le doigt sur les règles pouvant parfois poser question, et d'en trouver les causes. Rassurez-vous, toutes les règles présentées dans les livres de jeu sont correctes, et la lecture de ce document n'est pas nécessaire pour jouer. Mais elle permet de clarifier les ambiguïtés pouvant émerger dans ces situations spécifiques.

Merci pour votre compréhension et votre fidèle soutien.

Sincèrement,

L'équipe de Heroes of Might and Magic III: The Board Game

TABLE DES MATIÈRES

1. Mécaniques de jeu	3	6. Cartes	8
2. Héros	4	7. Mode Solo	10
3. Ville	5	8. Différences entre le jeu vidéo et le jeu de plateau	11
4. Combat	5		
5. Unités.....	7		

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. ©2023 Archon.

Archon Studio siège au Warsztatowa 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. ©2023 Ubisoft Entertainment.

Version : 1.0 FR

LES ASTROLOGUES VOUS RÉPONDENT

MÉCANIQUES DE JEU

Q : Selon quelle priorité les règles du jeu sont-elles appliquées ?

R : Les différentes règles doivent être appliquées dans l'ordre de priorité suivant (du plus important au moins important) : cartes jouées, cartes Unité, plateaux de Ville, livres de Missions, livre de règles. Lorsque vous jouez une carte, pensez à vérifier si les effets déjà en jeu (y compris les capacités spéciales des unités) interfèrent avec celui que vous voulez jouer.

Q : Gagne-t-on les ressources des revenus de Ville au premier tour ?

R : Non. Au 1er tour, vous ne recevez que les « ressources de départ » indiquées pour le scénario.

Aide de jeu

Q : Dans quel ordre les joueurs jouent-ils dans le mode Alliance ?

R : Le mode Alliance vous permet de jouer par équipe. Les équipes alternent les tours de jeu (E1-E2-E1-E2) jusqu'à ce que tout le monde ait joué. À chaque manche, vous pouvez décider quel joueur de votre équipe joue en premier (l'ordre peut donc être différent d'une manche à l'autre).

Q : Le scénario ne précise pas où placer une figurine de Héros ou d'ennemi.

R : Par défaut, les figurines sont placées sur la Ville de leur tuile de Départ.

Livre de règles de base, pages 9, 33

Q : Est-on obligé d'appliquer les effets de la case sur laquelle on se déplace ?

R : Oui. Vous devez appliquer les effets de la case, en commençant par le Combat (le cas échéant).

Livre de règles de base, page 19

Q : Doit-on dépenser un Point de Déplacement pour profiter à nouveau des effets d'un Comptoir ou d'une case dont les ressources ont été régénérées par un événement, même si son Héros s'y trouve déjà.

R : Oui. Si vous souhaitez activer à nouveau une case sur laquelle se trouve déjà votre Héros, vous devez dépenser 1 PD, même si vous n'avez pas besoin de vous déplacer pour appliquer à nouveau ces effets.

Livre de règles de base, page 10

Q : Comment obtenir un type spécifique de sort (un sort de l'École de l'Air, par exemple) ?

R : Votre Guilde des Mages est le principal moyen de récupérer des sorts. Lorsque vous effectuez une Fouille (X), vous pouvez soit prendre la première carte de la défausse, soit piocher X cartes dans la pioche de Sorts. Si aucun de ces sorts ne vous intéressent, n'oubliez pas qu'ils peuvent servir à augmenter la puissance d'un autre sort. D'autres effets, comme Sagesse, vous permettent de piocher plus de cartes ou d'acheter les Sorts moins chers.

Livre de règles de base, page 13

Q : Peut-on jouer des cartes durant le tour d'un autre joueur ?

R : Oui, mais uniquement lors d'un Combat impliquant votre Héros principal. Certains scénarios vous autorisent à jouer des cartes lorsque votre Héros secondaire se bat, dans quel cas vous pouvez également jouer des cartes hors de votre tour (mais toujours pendant un Combat).

Livre de règles de base, page 11

Q : Doit-on placer les cartes nouvellement acquises dans sa défausse ?

R : Non. Toutes les cartes que vous obtenez vont dans votre main.

Livre de règles de base, page 13

Q : Que se passe-t-il lorsqu'on revendique une Enclave déjà revendiquée ?

R : Vous pouvez choisir une des récompenses indiquées, mais vous ne gagnez pas la prime de première revendication. Vous ne pouvez pas revendiquer une Enclave déjà contrôlée par vous-même ou par un de vos alliés.

Livre de règles de base, page 25

Q : Quelle est la différence entre les lignes fines et épaisses sur une tuile ?

R : Les lignes fines séparent les cases sur la tuile : vous pouvez vous déplacer entre 2 cases séparées par une telle ligne. Les lignes épaisses bloquent le déplacement.

Vous ne pouvez traverser ces lignes qu'en jouant une carte vous le permettant, ou lorsqu'une règle de scénario l'indique.

Livre de règles de base, page 18


Q : Est-ce qu'une case Graal peut se régénérer ?

R : Il ne peut y avoir qu'un seul jeton Graal par scénario. Si le plateau comprend 2 cases Graal, vous pouvez récupérer ce jeton sur n'importe laquelle des deux, suivant les règles du scénario. Une fois le jeton récupéré, l'autre site Graal est considéré comme une case vide (mais vous effectuez toujours un Combat lorsque vous vous y déplacez).

Livre de règles de base, pages 19, 23


Q : Comment se débarrasser d'un jeton Moral Négatif ?

R : Le plus simple est de gagner du Moral Positif, qui s'obtient grâce à des artefacts, des compétences ou en explorant certains sites.

Si vous gagnez du Moral Positif alors que vous avez déjà du Moral Négatif, défaussez le jeton au lieu de prendre le Moral Positif. Souvenez-vous que vous ne pouvez jamais avoir plus d'un jeton Moral devant vous. En outre, la faction  ignore tous les effets de Moral.

Livre de règles de base, page 10

Q : Les Héros mages semblent plus puissants en début de partie.

R : Il n'y a pas de grosse différence entre les mages et les guerriers en début de partie. Les mages peuvent sembler plus puissants car ils commencent avec plus de cartes Sort, mais ils ont également moins de cartes (comme Attaque ou Défense) pouvant être jouées sans limitation (contrairement aux sorts). De plus, les sorts nécessitent généralement de dépenser d'autres cartes pour augmenter leur , ce qui épuise la main des mages et leur laisse moins d'options durant les Combats.

Q : Comment utiliser une carte Moral octroyant +1 en Attaque ou en Défense pour le prochain Combat ?

R : La carte doit être jouée avant que le Combat commence, et ne fait effet que pour votre première phase d'Attaque ou de Défense. Cette carte permet également d'augmenter votre valeur d'Attaque pour un Combat en mode Aventure. Après avoir joué la carte, vous devez appliquer le bonus de +1 à la première opportunité qui se présente, puis la défausser. Par exemple, si une de vos unités est la première à attaquer, vous gagnez +1 en Attaque, puis défaussez la carte Moral. À l'inverse, si c'est votre adversaire qui attaque en premier, vous recevez +1 en Défense.

Q : Quand peut-on utiliser les caractéristiques indiquées sur la fiche de Héros ?

R : Ces Caractéristiques, comme la Compétence de départ, ne sont utilisées que lors de la création de votre deck. Elles ne servent à rien d'autre pendant la partie. Il n'en va pas de même pour la Spécialisation : en début de partie, trouvez les 3 cartes Spécialisation de votre Héros, et ajoutez celle marquée « I » à votre deck. Les 2 autres cartes y sont ajoutées lorsque votre Héros atteint respectivement les niveaux IV et VI.


Livre de règles de base, page 9

Q : 2 Héros peuvent-ils être placés sur la même tuile ?

R : Oui, vous pouvez placer 2 Héros sur la même tuile, mais pas sur la même case. Pour rappel, une tuile contient 7 cases, mais chacune de ces cases ne peut accueillir qu'une seule figurine de Héros. Vous pouvez traverser une case contenant un Héros allié, mais vous ne pouvez pas y terminer votre déplacement.



Si vous vous déplacez sur une case contenant un Héros ennemi, un Combat est déclenché.

Q : Que faire si on obtient de l'Expérience sur un dé de Trésor lancé grâce à son Héros secondaire ?

R : Comme les Héros secondaires ne peuvent pas gagner d'Expérience, ignorez simplement ce résultat. Si votre Héros secondaire obtient des cartes ou des ressources, prenez-les comme si elles avaient été gagnées par votre Héros principal. N'ignorez le résultat du dé que s'il indique .

Livre de règles de base, page 11

Q : Comment l'Expérience fonctionne-t-elle précisément ?

R : Chaque fois que vous gagnez  avec votre Héros principal, déplacez le cube sur votre fiche de Héros vers la prochaine case de la piste d'expérience, en suivant le chemin indiqué. Tous les 2  gagnés, votre Héros principal gagne 1 niveau.

Livre de règles de base, page 32

Q : Les cartes Spécialisation qui ne se réfèrent pas à une unité précise (comme celles de Joséphine et Mutare) peuvent-elles être utilisées sur des Unités neutres ?


R : Certaines cartes Spécialisation ne se réfèrent pas à un seul type d'unité ; par exemple, les cartes de Mutare mentionnent les « Dragons », ce qui signifie qu'elles s'appliquent à toutes les unités comprenant le mot « Dragons » dans leur nom.

Q : Peut-on déplacer son Héros secondaire sans avoir utilisé tous les déplacements de son Héros principal ?

R : Oui. Vous pouvez effectuer toutes les actions de vos Héros dans l'ordre de votre choix, mais n'oubliez pas de compter leurs PD séparément (votre Héros principal en a 3, votre Héros secondaire que 2).

Livre de règles de base, page 11

Q : Peut-on avoir plus de 3  ?

R : Oui, c'est possible. Vous pouvez gagner des  supplémentaires grâce à certaines cartes, notamment des artefacts.

VILLE

Q : Peut-on construire une Guilde des Mages et utiliser le jeton Grimoire pour gagner de nouveaux sorts au moment où un adversaire choisit de nous attaquer ?

R : Vous pouvez construire une Guilde des Mages dans ce cas, mais vous ne pouvez pas utiliser votre jeton Grimoire juste après, car vous ne pouvez effectuer qu'une seule action concernant la Guilde des Mages par manche. Vous obtenez tout de même le ou les sorts octroyés par la construction de la Guilde des Mages.

Livre de règles de base, page 15

Q : Peut-on utiliser les bâtiments d'une Ville de faction capturée à un ennemi ?

R : Non, à moins que le scénario le stipule explicitement.


Livre de règles de base, page 17

Q : Combien d'unités peut-on Améliorer ou Recruter ?

R : Une fois par manche, vous pouvez utiliser votre jeton Population pour **Recruter** un Héros secondaire, ou pour **Recruter** et **Améliorer** vos unités. Si vous décidez de **Recruter** et **Améliorer** vos unités, vous pouvez effectuer les 2 actions autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous pouvez en payer le coût pour chaque unité.

Livre de règles de base, page 26

Q : Le déplacement supplémentaire octroyé par la Salle du Conseil de certaines factions peut-il être attribué à n'importe quel Héros ?

R : Oui. Si vous choisissez 1  bonus, vous pouvez décider lequel de vos Héros gagne le PD supplémentaire.

COMBAT

Q : Si une carte affecte plus d'une cible, qui choisit les cibles supplémentaires ?

R : La personne qui joue la carte. Elle peut adapter ses effets pour obtenir le résultat qui lui est le plus favorable, tant que cela respecte les indications sur la carte.


Q : Le terme « jusqu'à » dans la description d'un effet a-t-il une importance ?

R : Ces mots ont une grande importance, puisqu'ils indiquent la possibilité (et non l'obligation) offerte au joueur de choisir plus de cibles. Prenons la capacité du Groupe d'Hydres. Sans cette formulation, les Hydres seraient obligées d'attaquer 2 cibles.

Q : Est-ce qu'il existe du « friendly fire » dans le jeu ? Par exemple, lorsqu'un sort (Anneau de givre, Brasier, Boule de feu, etc.) ou une capacité d'unité (Liches, Dragons d'Or, etc.) affecte plusieurs cibles, mais qu'il n'y a que des unités alliées adjacentes à la cible.

R : Oui, c'est le cas. Ces capacités et sorts doivent être utilisés avec précaution ou comme un sacrifice stratégique (si vous estimez que les dégâts infligés à vos propres unités sont un prix que vous êtes prêt à payer).

Q : Peut-on jouer des cartes juste après qu'une unité a attaqué, et juste avant qu'elle subisse une Riposte ?

R : Oui, si ces cartes comportent le symbole .

Livre de règles de base, page 13

Q : Peut-on Recruter des unités juste avant un Combat contre un autre joueur ?

R : Oui. Si vous n'avez pas déjà utilisé votre jeton Population à cette manche, vous pouvez Recruter et Améliorer autant d'unités que votre Or le permet.

Livre de règles de base, page 10

Q : Comment savoir où placer les cartes Muraille et Porte lors d'un siège ?


R : Les symboles en filigrane sur la ligne centrale du plateau de Combat indiquent où placer ces cartes. Le joueur assiégé peut placer la carte Porte sur l'emplacement de son choix parmi les 4 emplacements avec ce symbole.

Q : Un Héros secondaire peut-il résoudre un Combat Instantané comme le ferait un Héros principal ?


R : Oui. La résolution instantanée d'un Combat dépend du niveau de votre Héros. Comme les Héros secondaires n'ont pas de niveau, référez-vous exceptionnellement à celui de votre Héros principal dans ce cas de figure.

Livre de règles de base, page 32

Q : Une unité peut-elle effectuer une Riposte après un sort de Résurrection ?

R : Non, vous devez lancer le sort à l'instant même où une unité tombe à 0 . Même si vous lancez ce sort pour éviter qu'une carte côté « Groupe » ne soit retournée côté « Quelques », il s'applique avant que l'unité ne Riposte, et comme l'attaque initiale est annulée, l'unité attaquée ne Riposte pas.

Q : Les sorts ignorent-ils la Défense ? Lance-t-on un dé quand on attaque avec un sort ?

R : Les sorts ignorent la Défense. Leurs effets indiquent directement le nombre de jetons  à placer sur la ou les cibles, et non une valeur d'Attaque. Les sorts ne sont pas modifiés par un dé d'Attaque, qui n'est lancé que lorsqu'une unité attaque.

Livre de règles de base, page 26

Q : La capacité de certaines unités indiquant « Ignorez la Riposte » concerne-t-elle toutes les attaques, ou uniquement la première à chaque tour ?

R : Toutes les attaques effectuées par cette unité.

Q : Peut-on utiliser un Dispensaire juste avant une Riposte ennemie ?

R : Oui, dans la limite d'une fois par tour de Combat. N'oubliez pas d'utiliser son effet avant que votre unité ne subisse une attaque (quelle qu'elle soit), sinon elle devra y survivre avant de pouvoir être soignée.


Q : Lorsqu'une carte Sort est utilisée pour infliger des dégâts à une unité paralysée, le jeton Paralysie est-il retiré ?

R : Oui. Dès qu'une unité avec un jeton Paralysie subit des dégâts (au moins 1, quelle que soit la source), le jeton est retiré. Gardez en tête que vous pouvez donc utiliser vos sorts sur vos propres unités pour vous débarrasser de Paralysie.

Livre de règles de base, page 30

Q : La capacité spéciale des Liches peut-elle être utilisée contre des unités adjacentes ?

R : Oui. Cette capacité spéciale s'applique à chaque attaque des Liches.

Q : Peut-on jouer une carte avec un effet  pendant l'activation d'une unité ennemie ?

R : Oui. Les cartes Instantané peuvent être jouées à tout moment, mais avant le jet d'Attaque. En outre, l'effet Instantané ne s'appliquera que pour l'attaque en cours.

Livre de règles de base, page 31

Q : Peut-on choisir d'effectuer un déplacement ou une action Défendre lorsqu'on joue des Unités neutres ?

R : Non. Vous devez attaquer s'il y a une unité à portée (s'il y en a plusieurs, vous pouvez choisir laquelle attaquer, et le chemin à emprunter pour le faire). S'il n'est pas possible d'attaquer une unité, vous devez vous rapprocher autant que possible de l'unité la moins éloignée.

Livre de règles de base, page 30

Q : Le sort Champ libre permet-il de retirer n'importe quel obstacle ?

R : Ce sort ne permet pas de retirer des unités. Vous pouvez toutefois retirer tout autre type d'obstacles, y compris Porte, Muraille et Mur de Flammes.

Q : Peut-on déplacer une unité sur une case avec un obstacle d'effet (comme Mur de Flammes) ?

R : Oui. Contrairement aux autres obstacles, les obstacles d'effet sont créés par un sort et n'entravent pas le déplacement, puisque le texte de la carte a priorité sur les règles de base.

Q : Le sort Séisme peut-il être utilisé sur tous les obstacles ?

R : Non. Il n'affecte que les obstacles Porte et Muraille. Il n'a aucun effet sur les autres obstacles.

Q : Le terme « adjacent » désigne-t-il aussi les unités en diagonale ?

R : Non. Sur le plateau de Combat, seuls les emplacements formant un « + » autour d'une unité sont considérés comme adjacents à elle. Sur le plateau Champ de bataille, une case est considérée comme adjacente à chacune des 6 cases avec lesquelles elle a un côté en commun.

Livre de règles de base, page 30

Q : Un joueur lance un sort de Frénésie sur une unité ennemie. Qui choisit la cible de son attaque ?

R : C'est le joueur ciblé qui choisit, mais il doit respecter le texte de la carte. Si le sort indique d'attaquer « l'unité la plus proche » et qu'il y a plusieurs cibles valides, il peut choisir laquelle attaquer. Gardez en tête que le sort vous oblige à attaquer l'unité la plus proche, même si c'est l'une des vôtres.

Q : Que se passe-t-il en cas de défaite contre des Unités neutres ?

R : Si vous êtes vaincu et avez perdu toutes vos unités, déplacez votre Héros vers la case de n'importe quelle Ville ou Enclave que vous contrôlez, et reprenez vos unités de départ pour ce scénario.

Livre de règles de base, page 26

Q : Si un Combat contre des unités neutres finit sur une égalité (aucun camp n'a perdu toutes ses unités), le Héros reste-t-il sur la case où a eu lieu le Combat ?

R : Non. Si toutes les unités ont été activées, qu'aucun camp n'a été vaincu, et que vous ne dépensez pas de PD pour prolonger le Combat, votre Héros bat en retraite. Remplacez sa figurine sur la dernière case visitée, puis retirez toutes vos unités du plateau de Combat. Gardez en tête que pour affronter à nouveau l'Armée neutre sur cette case, votre Héros devra s'y redéplacer, et de





nouvelles cartes d'Unités neutres seront alors piochées.

Livre de règles de base, page 32

Q : Une unité peut-elle se cibler elle-même lorsqu'elle applique un effet sur une « unité alliée » ?

R : Non. Le terme « unité alliée » désigne n'importe quelle autre unité que vous contrôlez pendant ce Combat.

Q : Si une unité avec un jeton Paralysie est ciblée par une attaque, peut-elle effectuer une Riposte ?

R : Oui, mais uniquement si elle subit au moins 1 , si elle n'a pas encore effectué de Riposte à ce tour, et si elle est adjacente à son assaillant. Si les  proviennent d'une attaque  ou d'un sort (par exemple), retirez juste le jeton Paralysie (à condition que l'unité ait subi au moins 1 ).

Livre de règles de base, page 30

Q : Un Héros secondaire est attaqué. Le joueur peut-il utiliser toutes ses unités pour le Combat ?

R : Il ne peut pas y avoir plus de 5 unités de chaque côté du plateau de Combat. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes vos unités disponibles ; choisissez juste celles que vous souhaitez, dans la limite de 5. Vous pouvez aussi toujours choisir de renoncer au combat et de retirer votre Héros secondaire du plateau (vous pourrez en recruter un nouveau selon les règles normales) ; cela est considéré comme un combat remporté par votre ennemi.

Livre de règles de base, pages 11, 32

Q : À quel moment doit-on défausser un jeton Bouclier ?

R : Lorsqu'une unité prend un jeton Bouclier, elle le conserve jusqu'à sa prochaine activation. Si vous avez défaussé un jeton en début d'activation, vous ne pouvez pas en reprendre un lors de cette activation. Lorsqu'une unité avec un jeton Bouclier est attaquée, lancez le dé d'Attaque : sur un « +1 », ajoutez 1 à la Défense de cette unité. N'oubliez pas que ce lancer a lieu après celui de l'unité qui attaque.

Livre de règles de base, page 30

Q : Si plusieurs unités ont la même initiative, le joueur attaquant active-t-il toutes ses unités à égalité avant que le défenseur fasse de même ?

R : Non. Les unités sont activées par ordre décroissant d'initiative (la plus haute initiative joue en premier). Si plusieurs unités ont la même initiative, le joueur ayant initié le Combat active une des siennes en premier, puis les autres sont activées en alternant les joueurs. Dans toutes les situations d'égalité d'initiative (et pas seulement la première), l'assaillant active une de ses unités en premier. C'est également l'assaillant qui place

en premier toutes ses unités sur le plateau en début de Combat.

Notez que cela n'est valable que si vous jouez sans le plateau Champ de bataille, qui apporte ses propres règles de Combat.

Q : Peut-on attaquer n'importe quelle cible avec une unité à Distance même si cette dernière est adjacente à une unité ennemie ?

R : Non. Dans ce cas, une unité à Distance ne peut attaquer qu'une unité adjacente, ou se déplacer. N'oubliez pas que certaines cartes comme Téléportation ou Tactique peuvent vous aider à désengager vos unités.

Livre de règles de base, page 27


Q : Si un jeton Paralysie est retiré d'une unité avant son activation, est-elle activée normalement ?

R : Oui. Si elle n'a plus de jeton Paralysie au début de son activation, l'unité est jouée normalement.

Livre de règles de base, page 30

UNITÉS

Q : Si une unité fait 2 attaques, doit-on lancer le dé d'Attaque 2 fois ?

R : Oui. Chaque attaque est une attaque distincte. Si votre unité attaque plusieurs fois pendant la même activation, vous pouvez utiliser plusieurs cartes pour les améliorer. Mais les effets  ne s'appliquent qu'à une seule attaque (la prochaine après que vous avez joué la carte). De plus, vous devez lancer le dé pour chacune de ces attaques. Cela est également vrai pour des Ripostes multiples. Vous pouvez aussi jouer des cartes pour ces attaques.




Q : Les cartes modifiant une unité sont-elles défaussées lorsque qu'elle est retournée sur le côté « Quelques » ?

R : Non. Elles restent sur la carte Unité tant que celle-ci est en jeu, ou jusqu'à ce que leur effet expire.

Q : Quand la capacité d'une unité indique de relancer certaines faces d'un dé (comme celle des Paladins), doit-on continuer à relancer le dé jusqu'à obtenir un résultat différent, ou juste une fois ?

R : La capacité des Paladins indique que vous « pouvez » (à votre choix) relancer le dé, donc vous pouvez décider de garder un « 0 ». Si vous ne le souhaitez pas, cette capacité vous permet de relancer tous les « 0 » que vous obtenez.


Q : L'effet Passif d'une unité s'applique-t-il sur le plateau principal ? Par exemple, peut-on utiliser la capacité de l'unité Pégases pour diminuer la puissance d'un sort adverse hors d'un Combat ?

R : Non. Les effets  sur les cartes Unité ne sont valables que lors d'un Combat. Ils ne s'appliquent pas sur le plateau principal. Gardez également en tête qu'une capacité  ne peut affecter d'autres unités que si l'effet le stipule clairement. Par défaut, une capacité  ne s'applique qu'à l'unité qui la possède.

Q : Une unité Dragons attaquant 2 unités adverses subit-elle 2 Ripostes ?

R : Certains Dragons peuvent attaquer 2 unités en ligne. Lors de cette attaque, les 2 cibles doivent être adjacentes l'une à l'autre, et alignées avec les Dragons. En clair, les 3 unités doivent former une ligne droite. Après l'attaque, les Dragons ne subissent de Riposte que de l'unité qui leur est adjacente.

Livre de règles de base, page 30


Q : Si un sort de Bénédiction est lancé avec +1  avant une attaque contre une unité Zombies, cette dernière gagne-t-elle 1 Défense supplémentaire grâce à sa capacité spéciale ?

R : Non. Le Sort de Bénédiction indique d'ignorer le résultat du dé, quel qu'il soit ; la capacité spéciale des Zombies se base sur le résultat du dé, donc elle ne peut pas s'appliquer dans ce cas.



Q : La capacité spéciale du Groupe de Guêpes Dragons s'applique-t-elle uniquement pour la Riposte en cours, ou pour le reste du Combat ?

R : Le malus de  ne s'applique qu'à la Riposte de l'unité actuellement attaquée.

Q : Comment jouer la capacité spéciale des Momies ?

R : Cette capacité a 2 effets. L'un est appliqué lorsque les Momies attaquent : après le jet de dé, n'ajoutez pas son résultat à l'attaque (vous devez toujours le lancer, car cela peut déclencher d'autres effets en lien avec le dé). L'effet  est appliqué lorsque les Momies sont attaquées : le dé d'Attaque de l'unité adverse est tourné face « -1 » visible.



Q : Comment appliquer une capacité spéciale indiquant d'ignorer les effets Persistant ?

R : Certaines unités, comme les Titans ou les Gargouilles, peuvent ignorer les effets . Cela signifie qu'elles ne peuvent pas être affectées par ce type d'effets, et ignorent tous les effets avec ce symbole. Autrement dit, si une carte avec un effet  est jouée sur le plateau de Combat ou sur cette unité spécifique, cette dernière n'est pas affectée.


Q : La capacité spéciale des Éfrits annule-t-elle les effets des cartes Spécialisation ?

R : Non. Cette capacité ne s'applique que contre les cartes Sort.

Q : Comment appliquer le sort Bouclier de flammes ou les cartes Spécialisation de Rashka contre les unités qui attaquent ?

R : L'unité attaquant applique d'abord son attaque et son éventuelle capacité spéciale. Immédiatement après, elle subit les  de l'effet du Bouclier de flammes ou de la spécialisation de Rashka. Cela est en fait simultané, donc l'unité attaquant subit les  même si l'unité attaquée est vaincue. Ensuite, l'unité attaquée peut effectuer une Riposte (le cas échéant). Si l'unité attaquée est sous le coup à la fois d'un Bouclier de flammes et de la spécialisation de Rashka, elle en subit les effets simultanément.

Q : Doit-on placer un cube sur la cible à chaque attaque des Wivernes ?


R : Oui. Chaque fois qu'une unité Wivernes effectue une attaque, un cube doit être placé sur la cible. Lorsqu'une unité avec un ou plusieurs cubes est activée, retirez-en 1 et infligez 1  à cette unité. Si cette unité n'est pas activée à ce tour par l'effet d'un sort ou de Paralysie, le cube n'est pas retiré. Ces cubes sont considérés comme un effet, et peuvent donc être retirés grâce à un sort de Guérison, par exemple. Dans un tel cas, défaussez tous les cubes de l'unité.

Q : Lorsque la cible d'une attaque de Dragons Fantômes neutres est repoussée, qui choisit sa destination ?

R : Le joueur à qui appartient l'unité ciblée doit l'éloigner des Dragons Fantômes de 1 emplacement, si possible. L'emplacement choisit doit être vide et ne peut pas être adjacent aux Dragons Fantômes. S'il n'y a pas d'emplacement disponible pour reculer, l'unité reste en place.

CARTES

Q : Doit-on placer une carte avec un effet Persistant près de sa fiche de Héros pour se souvenir de son effet ?

R : Oui. Ne défaussez que les cartes dont l'effet est utilisé ou épuisé. Par exemple, une carte qui affecte une unité spécifique doit être placée près de cette dernière, pour mémoire. N'oubliez pas qu'un effet  ne s'applique que si la carte est en jeu. Si la carte est défaussée, l'effet disparaît. Vous pouvez toujours utiliser une carte Savoir pour reprendre en main la carte défaussée.

Livre de règles de base, page 13

Q : Certaines cartes Spécialisation ressemblent à des sorts. Sont-elles considérées comme des exemplaires de ces sorts ? Peut-on augmenter leur puissance ? Comptent-elles dans la limite de sorts ? Sont-elles

affectées par les effets améliorant les sorts telles que les Écoles de magie ?

R : Non. Même si certaines spécialisations sont identiques à des sorts et peuvent voir leurs effets renforcés par des cartes Puissance, ce ne sont pas des sorts. La limite de sorts ne concerne aucun autre type de cartes que les cartes Sort. Les cartes Spécialisation ne sont pas non plus concernées par les effets positifs ou négatifs ne s'appliquant qu'aux sorts.

Livre de règles de base, page 11

Q : Quand jouer une carte Spécialisation de Sandro, ou celle de niveau IV de Vidomina ?

R : Vous pouvez jouer ces cartes sur le plateau principal ou lors d'un Combat. Gardez toutefois en tête que cela ne retire pas les effets ou les dégâts placés sur l'unité. De plus, Sandro peut jouer 2 de ces cartes sur les Squelettes.

Q : La carte Spécialisation « Chevaliers de l'Effroi » peut-elle être jouée sur n'importe quelle unité, ou uniquement sur les Chevaliers de l'Effroi ?

R : Vous pouvez jouer cette carte sur n'importe quelle unité de votre choix. Chaque carte Spécialisation possède son propre nom (ici, « Chevaliers de l'Effroi »), qui ne sert qu'à trouver facilement les cartes de votre Héros. Le nom d'une carte ne vous oblige pas à la jouer sur cette unité spécifique. Toutefois, les effets de la carte sont généralement plus puissants lorsqu'elle est jouée sur l'unité du même nom.


Q : Peut-on utiliser Nécromancie sur d'autres unités que des morts-vivants ?

R : Non. Par défaut, la faction de la Nécropole ne contrôle que ses propres unités. L'inverse n'est possible que dans certains scénarios, ou avec des règles maison. La carte Diplomatie et certains événements vous permettent aussi de recruter des Unités neutres, mais ces cartes ne sont pas recto-verso et ne peuvent donc pas être améliorées.

Q : La réduction octroyée par la carte Nécromancie ne s'applique-t-elle qu'à l'Or, ou aussi aux autres ressources ?

R : Seul le coût en Or est réduit de moitié (arrondi à l'inférieur).

Q : Jusqu'à quand Chagrin fait-il effet s'il est lancé avant la Riposte de l'unité ennemie ?

R : Le sort de Chagrin a un effet , qui s'applique donc instantanément lorsqu'il est joué. Si vous jouez cette carte juste avant une Riposte, elle sera sans effet car l'activation de cette unité a déjà commencé. Autrement dit, ce sort doit être joué sur une unité qui n'a pas encore été activée à ce tour.

Q : Le sort Confusion peut-il être joué pour annuler la capacité spéciale des Dragons Noirs ?

R : Vous pouvez lancer ce sort sur l'Unité neutre. Pour l'unité de faction, cela dépend si elle est côté « Quelques » ou côté « Groupe ». Vous ne pouvez pas l'utiliser sur un Groupe de Dragons Noirs, car leur capacité spéciale indique qu'ils ignorent tous les effets de sort. Mais si l'unité est côté « Quelques », vous pouvez lancer le sort contre elle, puisque la capacité spéciale ne fait que réduire les dégâts provenant de sorts. N'oubliez pas que si la capacité spéciale indique d'ignorer les effets de sort, cela vaut pour les 2 joueurs ! Un Groupe de Dragons Noirs dans votre armée n'est donc pas affecté par vos propres sorts.

Q : Certaines cartes, comme Foudre terrible, peuvent affecter plusieurs unités. Qui choisit les cibles au-delà de la première ?

R : C'est toujours à la personne qui a joué la carte que revient le choix des différentes cibles. Il en va de même pour les unités qui peuvent attaquer plusieurs cibles.

Q : De combien d'Écoles de magie peut bénéficier le sort Flèche Magique ?

R : Flèche Magique appartient à toutes les Écoles de magie, mais ne peut bénéficier du bonus que d'une seule à la fois. De plus, Flèche magique compte comme une carte de sort Basique.

Livre de missions Forteresse, page 4

Q : Combien de cartes Permanent peut-on posséder ? 1 par Héros ?

R : Non, vous ne pouvez jamais avoir plus de 1 carte Permanent. Pour en jouer une nouvelle, vous devez d'abord défausser celle déjà en jeu.

Livre de missions Rempart, page 3


Q : Quand l'effet d'une carte indique de défausser un certain nombre de cartes, défausser la carte en question compte-t-il dans ce total ?


R : Non. Lorsqu'une carte est jouée, vous devez d'abord appliquer son effet (par exemple, défausser des cartes) avant de la défausser elle-même. Pensez à bien vérifier l'ordre des actions sur la carte, car vous devrez parfois commencer par en piocher.


Q : Quel ordre appliquer lorsqu'on résout une carte Proclamation des Astrologues ou Événement ?





R : Les effets de ces cartes sont appliqués simultanément. Si ce n'est pas possible, les cartes Astrologues sont appliquées dans l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur, et les cartes Événement dans le sens horaire, en commençant par le joueur ayant tiré la carte.

Livre de missions Forteresse, page 3

Q : Peut-on jouer une carte  sur le plateau principal ?

R : Oui. Toutes les cartes avec un symbole  peuvent être jouées sur le plateau principal, mais certaines n'ont pas d'effet dans ce cas. Certaines ne concernent que le Combat, et les jouer en dehors ne sert donc à rien. Hors Combat, il est préférable de jouer des cartes qui octroient des ressources, des réductions pour Recruter, ou des déplacements supplémentaires pour vos Héros.



Q : Peut-on jouer une carte , la reprendre en main avec Savoir, puis la jouer à nouveau ?

R : Oui. Les cartes Sort  peuvent être reprises en main et rejouées sans problème. Ce n'est pas toujours vrai pour les sorts , car ils ne sont défaussés que lorsque leur effet est utilisé ou épuisé, ce qui empêche de jouer 2 fois un effet  de la même carte. Rien ne vous empêche cependant de jouer 2 exemplaires de la même carte .

Q : Quand peut-on jouer la compétence Apprentissage ?


R : Cette carte doit être jouée au moment où votre Héros gagne un niveau.

Q : Quelles unités peut-on Recruter avec la carte Diplomatie ?

R : Pour Recruter une unité, vous devez en payer le coût et posséder un type de Demeure spécifique. Le rang des unités que vous pouvez recruter dépend de la Demeure. Par exemple, si vous ne possédez que la Demeure , vous ne pouvez Recruter ou Améliorer que des unités .

Livre de règles de base, page 28

Q : D'autres factions peuvent-elles obtenir la carte Nécromancie ?

R : Lorsqu'une faction autre que la Nécropole pioche une carte Nécromancie, 2 choix s'offrent à elle. Le premier est de placer la carte, visible de tous, sur la défausse des cartes Compétence, pour en repiocher une autre. Le second est de l'ajouter à son deck de Héros. Cette faction ne pourra toutefois pas l'utiliser, puisque les cartes avec le symbole  ne peuvent être jouées que par un Héros de la Nécropole.

Livre de règles de base, page 13

Q : Peut-on utiliser une carte Savoir pour reprendre en main une carte Spécialisation ?

R : Non. Les cartes Savoir ne permettent de reprendre en main que des sorts.

Q : Combien d'attaques les Hydres peuvent-elles vraiment effectuer ?

R : Leur capacité spéciale est appliquée à chaque fois qu'elles attaquent, leur permettant de cibler jusqu'à 2 unités adjacentes. Chacune de ces attaques est effectuée

séparément, avec son propre jet de dé.




Livre de règles de base, page 31

Q : Comment connaître la rareté des différentes cartes ?

R : La rareté d'un artefact est indiquée par le contour de la carte, et celle des sorts par le nombre de symboles de l'École de magie aux coins de l'illustration (1 pour un sort Basique, 4 pour un sort Expert, à l'exception de Flèche Magique, sort Basique appartenant aux 4 Écoles de Magie).


Livre de règles de base, page 14

Q : Combien de dés le sort Félicité permet-il de relancer ?

R : Cela dépend de la puissance du sort. Avec 0 , vous pouvez relancer une fois chaque dé d'Attaque, mais seulement pendant l'activation durant laquelle le sort a été lancé. Avec 2 , vous pouvez relancer une fois chaque dé d'Attaque, mais seulement pendant le tour de Combat auquel le sort a été lancé. Avec 4 , vous pouvez relancer une fois chaque dé d'Attaque jusqu'à la fin du Combat en cours.

MODE SOLO


Q : Combien d'expérience gagne-t-on en battant un Héros ennemi ?

R : Tout ce que vous gagnez pour une telle victoire (y compris ) est indiqué dans le scénario. Si rien n'y est précisé à ce sujet, vous ne gagnez rien.

Q : À quoi fait référence le terme « statut spécial » sur certaines cartes I.A. ?

R : Cela correspond aux effets négatifs que votre unité peut subir (comme Paralysie).

Q : Que faire des cartes I.A. d'Attaque et de Défense, et combien de temps leurs effets durent-ils ?

R : Ces cartes doivent toujours être placées sur une des unités de l'armée de l'I.A. Elles ne peuvent jamais être jouées sur une de vos cartes Unité. Une carte ainsi placée sur une carte Unité y reste jusqu'à ce que son effet ait été utilisé ; considérez-la comme une carte  puis défaussez-la dès que son effet a été entièrement appliqué.

Q : Qu'est-ce qui constitue exactement une « défaite contre une armée ennemie » ? Est-ce que se rendre ou battre en retraite compte comme une « défaite », ou faut-il pour cela que l'ennemi détruise l'Armée du joueur ?

R : Durant une campagne Solo, vous ne pouvez pas vous rendre, puisqu'un Héros ennemi n'est pas considéré comme étant un « autre joueur ». Vous pouvez toujours battre en retraite contre des

Unités neutres (sauf de rang Azur), mais en mode Solo, cela constitue une défaite contre une armée ennemie. Ainsi, battre en retraite n'est pas non plus une option lorsque perdre un tel combat est une condition de Défaite du scénario.

DIFFÉRENCES ENTRE LE JEU VIDÉO ET LE JEU DE PLATEAU

Q : Doit-on retourner sur sa Ville pour recruter de nouvelles unités ?

R : Non. Vous pouvez recruter des unités de n'importe où sur le plateau (même hors de votre tour), mais une seule fois par manche. Les populations ne sont pas limitées. Nul besoin d'attendre une semaine pour que la population augmente dans vos demeures, comme dans le jeu vidéo.

Q : Peut-on visiter plusieurs fois la Cabane de Sorcière, comme dans le jeu vidéo ?

R : Non. Dans ce jeu, chaque Cabane de Sorcière ne peut être visitée qu'une fois par partie.

Livre de règles de base, pages 19, 21

Q : Peut-on recruter plus de 1 Héros secondaire ?

R : Non. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Héros supplémentaire, mais vous n'avez pas besoin de retourner en Ville pour prendre des unités. Votre Héros peut en disposer dès que vous les **Recrutez**.

Livre de règles de base, page 11

Q : Peut-on utiliser le jeton Moral Positif pour activer à nouveau une unité ?

R : Non. Le Moral fonctionne un peu différemment dans ce jeu, comme détaillé dans les règles.

Livre de règles de base, page 10

Q : Peut-on utiliser la compétence Résistance pour interrompre un sort qu'un adversaire est sur le point de lancer sur une de ses propres unités ?

R : Oui. Dans ce jeu, Résistance peut être jouée contre n'importe quel sort.

Q : Si un joueur lance un sort sur ses propres Nains, doit-il tout de même lancer un dé pour appliquer leur capacité spéciale ?

R : Oui. La capacité spéciale de l'unité Nains s'applique à tous les sorts et spécialisations joués sur elle.

Q : Des sorts (comme Bénédiction) sont-ils interdits à certaines factions, ou à certaines unités ?

R : Non. Seul l'usage de la compétence Nécromancie est réservé à une faction spécifique. Tous les autres

effets peuvent être joués sur n'importe quel type d'unité, tant que les règles de la carte en question le permettent.


Q : Une unité à Distance est-elle toujours considérée comme telle si elle est adjacente à une unité ennemie ?

R : Oui. Cette unité reste impactée par les modificateurs ciblant les unités ☒.

Dans un tel cas, vous pouvez uniquement vous déplacer ou attaquer l'unité adjacente (n'oubliez pas les pénalités !).

Livre de règles de base, page 27

Q : Combien de sorts peut-on jouer ?

R : Par défaut, vous ne pouvez jouer qu'un seul sort par tour de Combat, mais contrairement au jeu vidéo, certains effets de cartes (comme Savoir en ) peuvent augmenter cette limite.

Livre de règles de base, page 14

Q : À quelle fréquence peut-on utiliser le même artefact (ou toute autre carte) ?

R : Vous pouvez jouer chaque carte une fois avant de la placer sur votre défausse. Quand vous aurez utilisé ou défaussé toutes les cartes de votre deck de Héros, votre défausse sera mélangée pour vous constituer un nouveau deck. Vous pourrez donc jouer à nouveau une carte quand vous l'aurez piochée dans ce nouveau deck. Heureusement, de nombreux effets vous permettent de récupérer une carte plus rapidement (par exemple, en allant la chercher directement dans votre défausse).

Livre de règles de base, page 13





HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME