



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

FORTERESSE
LIVRE DE MISSIONS

Les marécages de Tatalia sont sans pitié pour ceux qui ne veulent pas se salir les mains. Vivre c'est se battre. Et pour vous battre, vous allez devoir faire preuve de volonté et maîtriser le feu qui vous habite. Et seuls ceux qui en sont capables seront dignes de prendre le contrôle des Forteresses.

Cette extension pour **Heroes of Might and Magic III : The Board Game** est remplie de nouveau contenu, avec notamment les cartes Événement, une nouvelle faction, un scénario inédit, quelques variantes pour le jeu de base, ainsi qu'une campagne complète.

TABLE DES MATIÈRES

1. Liste du matériel.....	2	c) Arrogance.....	6
2. Nouveaux éléments.....	3	4. Mode Affrontement.....	8
a) Événements.....	3	a) La Quête du Graal.....	8
b) Écoles de magie.....	4	5. Campagne de la Forteresse.....	10
c) Sites.....	4, 26	a) 1. Les régions rurales.....	10
3. Mode Alliance.....	5	b) 2. La marche des morts.....	16
a) Règles additionnelles.....	5	c) 3. Tatalia sous les flammes.....	21
b) Fin de scénario.....	5	6. Crédits.....	27

LISTE DU MATÉRIEL

7 tuiles de plateau :

- 1 tuile de Départ
- 3 tuiles Lointaines
- 2 tuiles Proches
- 1 tuile Centrale

1 plateau de Ville

1 livre de missions

1 aide de jeu

2 figurines de Héros

7 figurines d'unités

1 fiche de Héros (recto-verso)

7 cartes Unité

7 tuiles Bâtiment

2 cartes Unité neutre

3 cartes Proclamation des Astrologues

8 cartes Artéfact

20 cartes Sort

4 cartes Compétence

6 cartes Spécialisation

20 cartes Événement

8 cartes Caractéristique

- 4 cartes Défense
- 2 cartes Puissance
- 2 cartes Savoir

9 jetons Or

- 3 × « 1 Or »
- 3 × « 3 Or »
- 3 × « 10 Or »

6 jetons Matériaux

- 3 × « 1 Matériaux »
- 3 × « 3 Matériaux »

4 jetons Richesses

- 3 × « 1 Richesses »
- 1 × « 3 Richesses »

1 jeton Construction

1 jeton Population

1 jeton Grimoire

1 jeton Moral

30 cubes en plastique

- 10 noirs
- 20 vert foncé



NOUVEAUX ÉLÉMENTS

ÉVÉNEMENTS

Cette extension ajoute un nouveau type d'événements, sous la forme de « cartes Événement ». Avec Forteresse, 3 types d'événements peuvent donc bouleverser votre partie :

- Les cartes Proclamation des Astrologues*
- Les événements programmés*
- Les cartes Événement

*Pour plus de détails, voir la page 9 du livre de règles.

CARTES ÉVÉNEMENT

Au début de chaque manche de Revenus (à l'exception de la 1re), après que tous les joueurs ont perçu leurs revenus, piochez 1 carte Événement et appliquez son effet. Le joueur qui pioche la carte change à chaque manche de Revenus, en sens horaire en partant du 1er joueur. Les cartes Événement décrivent différentes péripéties qui influent sur le jeu, et s'appliquent immédiatement. Mélangez la pioche et placez-la face cachée à côté de la Piste de manches.



Carte Événement

1. Nom
2. Texte narratif
3. Effet

GÉNÉRALITÉS

Si vous décidez d'inclure les cartes Événement dans votre partie, les règles suivantes s'appliquent :

- Les cartes Événement ne peuvent pas être utilisées lors d'une partie en solo. Si l'action décrite n'implique pas d'autre joueur, chacun l'effectue tour à tour.
- Si la carte Événement ne précise pas d'ordre spécifique, les joueurs réagissent en sens horaire, en commençant par celui qui a pioché la carte.
- Si l'ordre dans lequel les joueurs effectuent les actions offertes par la carte n'a pas d'importance, ils peuvent les effectuer simultanément.
- S'il reste des cartes inutilisées une fois l'événement achevé, remélangez-les dans leurs pioches respectives.



ÉCOLES DE MAGIE

Chaque carte Sort appartient à l'une des 4 Écoles de magie, auxquelles certaines cartes font référence : Air, Feu, Terre, et Eau. Chaque École est reconnaissable grâce à son symbole :



REMARQUE : Bien que « Flèche magique » appartienne à toutes les Écoles, elle ne peut pas bénéficier simultanément de bonus d'Écoles différentes.



École du Feu



École de l'Eau



École de l'Air



École de la Terre

SITES

L'extension Forteresse inclut des tuiles de plateau avec de nouveaux sites à découvrir. Retrouvez la liste complète de ces sites page 26.





MODE ALLIANCE

Ce mode de jeu nécessite au moins une extension et 4 joueurs pour faire s'affronter 2 alliances de 2 joueurs.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Dans ce mode, les règles suivantes s'appliquent :

- Une Alliance est une équipe de 2 joueurs formée en début de partie, pour la durée entière du scénario choisi.
- Chaque joueur choisit sa faction au début du scénario.
- Les joueurs alliés peuvent s'échanger des Artefacts. Pour ce faire, leurs Héros doivent se trouver sur des cases adjacentes.
- Ils peuvent également s'échanger librement des ressources lors du tour de n'importe lequel d'entre eux. Contrairement aux Artefacts, leurs Héros n'ont pas besoin d'être adjacents sur le plateau pour s'échanger des ressources.
- Un joueur ne peut pas **Revendiquer** les sites déjà **Revendiqués** par un autre membre de la même Alliance.

FIN DE SCÉNARIO

Les joueurs alliés peuvent remplir conjointement les Conditions de Victoire et de Défaite. Ils se partagent Victoire ou Défaite, sans distinction de leur performance ou leur contribution pendant la partie.





MODE ALLIANCE

ARROGANCE

Il était une fois, il y a bien longtemps, un monde en paix. Quatre cultures y vivaient en harmonie et se mêlaient librement les unes aux autres. Puis vous êtes arrivé au pouvoir et avez réalisé que vous vouliez prendre le contrôle du monde.

NOMBRE DE JOUEURS

Scénario pour 4 joueurs (2 contre 2).

DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 12 manches maximum.

PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez ces tuiles et disposez-les comme indiqué sur le schéma page suivante :

- 4 tuiles de Départ (I)
- 8 tuiles Proches (IV-V), dont 4 avec un Obélisque
- 2 tuiles Centrales (VI-VII), dont 1 avec un Graal
- 8 tuiles Lointaines (II-III) ; chaque joueur en reçoit 2, qu'il place face cachée près de sa fiche de Héros afin de les jouer durant la partie.

REMARQUE : Avant de les placer, trie les tuiles Proches en 2 piles (avec ou sans Obélisque). Disposez ces tuiles en alternant les piles pour que celles avec un Obélisque ne soient pas à côté l'une de l'autre.

RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :

13 ×

4 ×

1 ×

REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenu sur :

« 10 »

« 0 »

« 0 »

BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les Bâtiments suivants :

- Demeure ★

UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :

- 2 × Quelques ★ (unités avec le coût de Recrutement le plus élevé)

RÈGLES ADDITIONNELLES DU SCÉNARIO


Pendant le scénario :

- Seul un Héros principal peut s'emparer du Graal.
- Un seul Graal peut être récupéré, même s'il y a 2 cases Graal sur le plateau.
- Les joueurs d'une même Alliance ne peuvent pas se déplacer sur la case avec le Graal à moins d'avoir déjà exploré au moins 4 Obélisques différents, ou que le Graal ait été pris par au moins un autre Héros.
- Pour prendre le jeton Graal, un joueur doit dépenser 2 Points de Déplacement sur la case où se trouve le Graal.
- Si un Héros bat un autre Héros possédant le jeton Graal, il s'empare immédiatement de ce jeton.
- Si un Héros avec le Graal se rend lors d'un Combat, le jeton est placé sur la case où a eu lieu le Combat.
- Si une Armée neutre bat le Héros possédant le Graal, le jeton est placé sur la case où a eu lieu le Combat.
- Posséder le jeton Graal augmente de 5 votre revenu .

CONDITION DE VICTOIRE

Pour gagner la partie, une Alliance doit apporter le jeton Graal jusqu'à l'une de ses Villes avant la fin de la manche 12.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début des manches 3, 6 et 9, tous les Héros gagnent 1 .

PISTE DE MANCHES

Si à la fin de la manche 12 la condition ci-dessus n'a pas été remplie, la partie prend fin immédiatement et tous les joueurs ont perdu.





MODE AFFRONTEMENT

LA QUÊTE DU GRAAL

Quelque part dans ce pays repose le Graal. Votre mission est divine : trouvez le Graal et ramenez-le ! Mais prenez garde ! Nombreux sont ceux qui le cherchent aussi pour le compte de vos ennemis.

NOMBRE DE JOUEURS

Scénario pour 2 à 3 joueurs.

DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 10 ou 13 manches maximum.

PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez ces tuiles et disposez-les comme indiqué sur le schéma page suivante :

Pour une partie à 2 joueurs :

- 2 tuiles de Départ (I)
- 6 tuiles Proches (IV-V), dont 3 avec un Obélisque
- 1 tuile Centrale (VI-VII) avec la case Graal
- 4 tuiles Lointaines (II-III) ; chaque joueur en reçoit 2.

REMARQUE : Avant de les placer, triez les tuiles Proches en 2 piles (avec ou sans Obélisque). Disposez ces tuiles en alternant les piles pour que celles avec un Obélisque ne soient pas à côté l'une de l'autre.

Pour une partie à 3 joueurs :

- 3 tuiles de Départ (I)
- 6 tuiles Proches (IV-V), dont 3 avec un Obélisque
- 1 tuile Centrale (VI-VII) avec la case Graal
- 6 tuiles Lointaines (II-III) ; chaque joueur en reçoit 2.

REMARQUE : Avant de les placer, triez les tuiles Proches en 2 piles (avec ou sans Obélisque). Disposez ces tuiles en alternant les piles pour que celles avec un Obélisque ne soient pas à côté l'une de l'autre.

RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :

16 ×

4 ×

1 ×

REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenu sur :

« 10 »

« 0 »

« 0 »

BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les Bâtiments suivants :

- Demeure

UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :

- 2 × Groupe de (unités avec le coût de Recrutement le plus faible)

RÈGLES ADDITIONNELLES DU SCÉNARIO

Pendant le scénario :

- Seul un Héros principal peut s'emparer du Graal.
- Un seul Graal peut être récupéré, même s'il y a 2 cases Graal sur le plateau.
- Les joueurs ne peuvent pas se déplacer sur la case avec le jeton Graal à moins d'avoir déjà exploré au moins 2 Obélisques différents, ou que le jeton Graal ait été pris par au moins un autre Héros.
- Pour prendre le jeton Graal, un joueur doit dépenser 2 Points de Déplacement sur la case où se trouve le Graal.
- Si un Héros bat un autre Héros possédant le jeton Graal, il s'empare immédiatement de ce jeton.
- Si un Héros avec le Graal se rend lors d'un Combat, le jeton est placé sur la case où a eu lieu le Combat.

- Si une Armée neutre bat le Héros possédant le Graal, le jeton est placé sur la case où a eu lieu le Combat.
- Posséder le jeton Graal augmente de 5 votre revenu 🏰.

CONDITION DE VICTOIRE

Pour l'emporter, un joueur doit récupérer le jeton Graal avec son Héros principal, puis l'apporter jusqu'à sa Ville de faction.

PISTE DE MANCHES

Si aucun joueur n'a réussi à récupérer le Graal avant la fin de la manche 10, la partie prend fin et tout le monde a perdu.

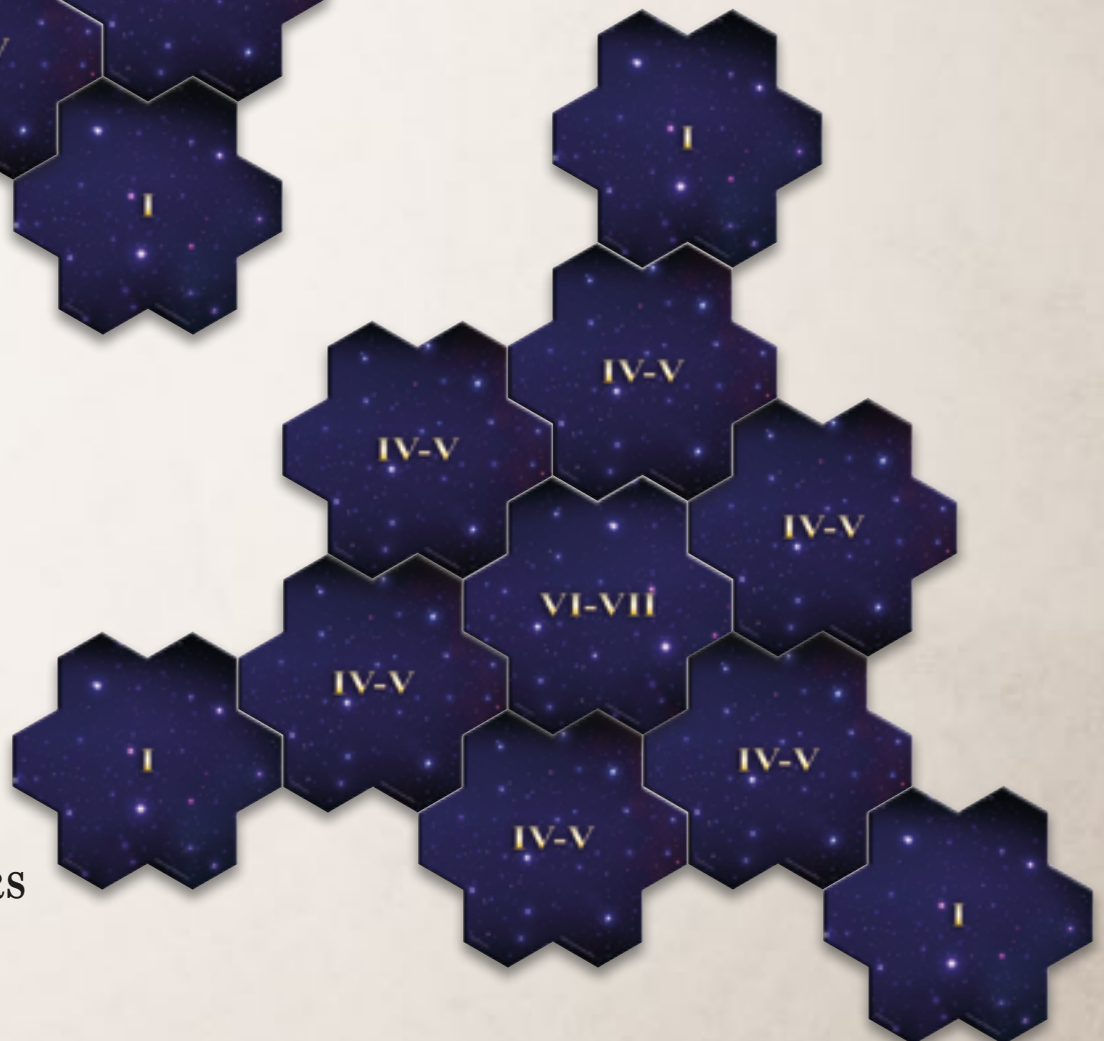
Si la condition ci-dessus n'est pas remplie à la fin de la manche 10, mais qu'un joueur est en possession du Graal, la partie est prolongée et les joueurs ont jusqu'à la fin de la manche 13 pour le rapporter jusqu'à leur Ville de faction. S'ils échouent à nouveau, tous les joueurs ont perdu.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début des manches 3 et 9, tous les Héros gagnent 1 🐎.



SCÉNARIO
POUR 2 JOUEURS



SCÉNARIO
POUR 3 JOUEURS



CAMPAGNE DE LA FORTERESSE-JOUER AVEC LE FEU

1. LES RÉGIONS RURALES

Après la restauration d'Erathia, le Culte nécromant de Lord Haart a été déclaré illégal et ses membres sont entrés dans la clandestinité. Les cultistes ont ressuscité leur chef et décidé de partir pour Tatalia.

Au même moment, après avoir suivi l'enseignement des prêtres à Steadwick, la capitale d'Erathia, la sorcière Adrienne regagne sa terre natale de Tatalia. Ses semblables se méfient d'elle car elle est spécialisée dans la magie du feu, chose rare à Tatalia. Elle découvre qu'un Chevalier de la Mort est en train d'utiliser la population des environs pour faire naître des morts-vivants. Ramenez la paix sur ces terres et partez à la poursuite de ce monstre. Votre objectif est d'exterminer les morts-vivants.

DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 13 manches maximum.

PRÉPARATION DU JOUEUR

Faction : Forteresse

Héros de faction : Au choix : Adrienne ou Wystan

Armée de faction : Quelques Gnolls, Bandits* ★

Ressources de départ : 12 ×

Bâtiments : Aucun

Bonus : Choisissez une des options suivantes :

- Fouillez (3)
- Fouillez (3)
- 4 ×

PRÉPARATION DE L'I.A.

Faction : Nécropole

Héros ennemis : Chasseurs nocturnes

Armée ennemie : Groupe de Vampires, Groupe de Liches, Groupe de Zombies, Momies* ★

Deck I.A. : 2 cartes Magie, 4 cartes Force

Deck de Sorts : 2 × Malédiction

Règle Spéciale : Mettez de côté la carte Unité Zombies ; vous en aurez besoin pendant ce scénario.

**Sortez cette carte de la pile d'Unités neutres correspondante avant de commencer à jouer.*

PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez ces tuiles et disposez-les comme indiqué sur le schéma page suivante :

1 tuiles de Départ (I) :

- 1 × Forteresse (S5)

3 tuiles Lointaines (II-III) :

- 2 × Château (au choix parmi : F3, F6, F9)
- 1 × Forteresse (au choix parmi : F13 à F15)

3 tuiles Proches (IV-V) :

- 1 × Nécropole (au choix parmi : N1, N4)
- 2 × Forteresse (N9, N10)

PLACEMENT DES HÉROS

Posez votre Héros de faction sur la case vide de la tuile la plus éloignée de la tuile de Départ de la Forteresse (en bas à gauche du plateau). Prenez soin d'orienter la tuile de façon à ce que cette case vide soit la plus à gauche de tout le plateau.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne de la Forteresse, appliquez les règles suivantes :

- La tuile en bas à gauche est déjà révélée.
- Votre Héros ne peut pas gagner d'Expérience au-delà du niveau 5.
- Tant que vous n'avez pas capturé la Ville, vous ne pouvez pas produire de ressources, ni utiliser vos Bâtiments pour **Recruter**.
- Mettez de côté 2 cartes Compétence Diplomatie pour l'événement spécial.

- La carte Compétence Diplomatie peut être utilisée sur des ★ et ☆ sans nécessiter la Demeure correspondante.
- Lorsque vous engagez un Combat contre des Unités neutres, remplacez 1 ★ au choix par Quelques Zombies.
- Si votre Héros se déplace sur un Obélisque avant la manche 6, il ne se passe rien. À partir de la manche 6, cela déclenche un événement spécial.

CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

Victoire : Remplir les conditions décrites dans la section « Certaines choses ne changent pas ».

Défaite : Vous échouez le scénario si :

- Vous n'avez pas capturé de Ville à la fin de la manche 4.
- Vous n'avez pas rempli les conditions décrites dans la section « Certaines choses ne changent pas » avant la fin de la manche 10.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

Manche 1 :

- Lisez la section « Par pitié, aidez-nous ».

Manche 4 :

- Si vous n'avez pas capturé de Ville à la fin de cette manche, vous avez perdu !

Manche 6 :

- Lisez la section « Certaines choses ne changent pas ».

Manche 8 :

- Retirez tous les cubes noirs de tous les sites du plateau. Vous pouvez de nouveau explorer tous les sites.

Manche 13 :

- Si vous n'avez pas gagné la partie avant la fin de cette manche, vous avez perdu.

Lorsque vous réussissez le scénario :

- Lisez la section « Il n'y a jamais de lumière sans ombre ».



L'HISTOIRE

PAR PITIÉ, AIDEZ-NOUS

Adrienne est montée jusqu'en haut de la colline pour avoir une meilleure vue. Le paysage, de ce côté, ressemble encore plus à sa Tatalia bien-aimée ; les forêts sont plus denses et les prairies cèdent progressivement la place à des marais moussus. Son œil aguerrri a même aperçu quelques herbes uniques propres à sa terre natale.

Mais ce qu'elle a vu ne l'a pas vraiment réconfortée. Car où qu'elle regarde, elle ne voit qu'un vide inquiétant. Pas de fumée dans les cheminées, pas de chevaux tirant des carioles, pas de paysans qui s'épuisent dans les champs. Elle avait espéré se sentir revigorée par des visions familières après l'interminable trajet qui l'a menée d'Erathia à Tatalia, mais son cœur se serrait de plus en plus fort à chaque village abandonné qu'elle traversait.

« Je n'ai pas encore croisé âme qui vive, » murmura-t-elle.
« Il n'y a que cette puanteur dans l'air qui... »

Elle aurait préféré les plaisanteries des enfants à ce silence. Ou même leurs moqueries.

La sorcière de feu, comme ils l'avaient surnommée, ne supportait pas d'être loin de ses terres, mais elle n'y était pas non plus la bienvenue. Car le peuple de Tatalia craint la Magie du Feu et se tient à distance de quiconque la pratique. Mais c'était un prix qu'Adrienne était prête à payer. Avoir conscience de la puissance de cette magie et vouloir l'utiliser... Elle s'est laissée guider par ce désir à chacun de ses pas, même lorsqu'elle a quitté son foyer et tout laissé derrière elle.

Elle ne l'a jamais regretté. Le temps passé à Steadwick à étudier avec les prêtres s'est avéré utile et productif. Sans cela, elle ne serait jamais devenue qui elle est aujourd'hui. Mais elle a passé trop longtemps loin des marais et des marécages qui lui sont si familiers.

Soudain, un mouvement dans les buissons au pied d'un pin non loin de là, la fait sortir de ses rêveries. Elle se précipite dans cette direction. Les taillis bruissent et elle se prépare à attaquer. Même à Erathia il faut se méfier des bêtes sauvages. Mais ce n'étaient pas des bêtes, juste des paysans. Leurs visages sont recouverts de sang séché, leurs corps squelettiques. La terreur s'est abattue sur ces paysans et les a paralysés. Ils sont à peine capables de décrire les horreurs dont ils ont été témoins. Après un peu d'eau et d'encouragements, l'un d'eux finit par raconter une histoire presque incompréhensible.

« Je... j'étais aux champs et ma femme était à la cueillette avec les enfants. » Il ferme les yeux aussi

fort que possible pour en effacer les images. « Quand nous avons été assaillis de toutes parts par un hurlement comme nous n'en n'avions jamais entendu. Paralysé par la peur, j'ai vu ces choses épouvantables se jeter sur ma femme et mes enfants. » Il sanglote, incapable de continuer son récit. « Et puis j'ai couru, couru, couru. Sans regarder en arrière. Mortimer m'a trouvé deux jours plus tard. Mais il est mort, maintenant, enfin plus ou moins. Il marche mais il ne voit rien et ne nous entend pas. Il a tué son propre fils ! » L'homme finit par s'effondrer en larmes.

C'était pire, bien pire.

Ne pas savoir qui. Ne pas savoir pourquoi.

Votre Héros passe immédiatement au niveau supérieur ; prenez la carte Diplomatie au lieu de la carte Compétence que vous devriez normalement prendre. Après avoir pioché vos cartes, placez l'autre carte Diplomatie sur le dessus de votre deck.

Si vous vous déplacez sur une Ville ennemie, vous pouvez la capturer. Cette Ville est défendue par une Armée neutre de niveau III. Après avoir capturé une Ville, lisez la section « Ville de Basdar ».

VILLE DE BASDAR

En approchant de la ville presque détruite de Basdar, un murmure se propage dans les rangs de votre armée. Les soldats sont inquiets pour leurs foyers et leurs familles, ils craignent de ne jamais les retrouver ou qu'il ne reste plus rien à retrouver. Ce genre de discours affaiblit le moral des troupes. Il faut faire quelque chose. Il faut que vous receviez de bonnes nouvelles, sans ça, vous allez perdre cette guerre.

Mais les rapports que vous recevez confirment vos pires craintes. Quelqu'un massacre les paysans pour en faire une armée de morts. Mais pour quelle raison...

Vous apercevez la silhouette d'une jeune fille qui semble se cacher dans des ruines et vous mettez de côté vos sombres réflexions. Sa robe est usée et déchirée, elle a l'air affamée. Vous incitez vos soldats à partager avec elle les maigres rations dont ils disposent et elle se précipite dessus pour les engloutir. Son histoire est exemplaire, elle a passé plusieurs jours à se cacher des patrouilles et à compter le nombre d'hommes qui constituait la garnison. Cinq hommes sur de grands chevaux noirs. Dix autres portaient des bâtons luisants, et il y avait vingt suceurs de sang. Vingt-cinq femmes en haillons flottaient dans les airs, les yeux incandescents. Cinquante cadavres pourrissants déambulaient lentement, accompagnés d'une centaine de squelettes équipés de quelques morceaux d'armures. Dès qu'elle

eut fini son histoire, elle se mit à sangloter sans discontinuer, tellement soulagée d'être hors de danger.

Cela ne peut plus durer. Une enfant ne devrait pas être témoin de telles horreurs. Résolue, vous ordonnez à vos troupes d'établir le campement à cet endroit et vous vous précipitez vers votre tente. Déterminée à faire comprendre la gravité de la situation aux responsables Erathiens, vous commencez à écrire...

Lorsque vous finissez, le soleil est en train de se coucher laissant ses rayons peindre de rouge la toile de votre tente. Vous relisez rapidement la lettre.

« Mon nom est Adrienne, Sorcière de Tatalia. Je n'ignore pas que nous étions en guerre il y a encore peu de temps, mais l'heure est venue pour nos pays de travailler de concert. J'ai croisé récemment, en revenant de Steadwick, un groupe de paysans de Brastleton. Mes hommes ont confirmé que les morts-vivants ont envahi les terres. Ces viles créatures sont en train d'attaquer Erathia. Je suis la seule à avoir répondu aux supplications de ces pauvres gens. J'ai conscience des problèmes que vous pose cette nouvelle menace, mais toute aide serait la bienvenue. »

Convaincue que le message traduit bien l'urgence de la situation, vous vous levez pour aller l'envoyer, en espérant que les Erathiens prendront au sérieux la requête d'une Tatalienne. Alors que vous alliez partir, votre ami et conseiller le plus cher, Baltron, se présente devant vous.

« Adrienne, il n'y a aucune chance qu'Erathia nous soutienne mais tu persistes à demander leur aide. Ils n'ont pas encore digéré la guerre et sont probablement attaqués en ce moment-même. Pourquoi insistes-tu ? »

« Je dois bien essayer. » Un petit sourire malicieux se dessine brièvement sur votre visage. « Je pourrais dire que j'aurais tout tenté. Si nous échouons, personne ne pourra me reprocher de ne pas avoir demandé d'aide. Et s'ils ne refusaient pas ? Je ne peux pas passer à côté d'une telle chance. Tu n'es pas un guerrier. J'ai besoin de soldats, de guerriers, de sorciers. Ton assistance m'est précieuse mais nous avons besoin de plus. Ce ne sera pas une bataille aisée et tu le sais aussi bien que moi. »

Le poids de vos derniers mots résonne dans le silence qui s'installe. Votre visage laisse furtivement transparaître une hésitation avant de retrouver son autorité habituelle.

Après avoir capturé la Ville, choisissez une de ces options :

Option 1-Gagnez :

- Salle du Conseil
- Demeure ★
- 30 × 
- 3 × 
- Ajustez votre revenu de  sur 2
- Ajustez votre revenu de  sur 20

Option 2-Gagnez :

- Demeure ★
- Demeure ☆
- 8 × 
- 8 × 
- 1 × 
- Ajustez votre revenu de  sur 2
- Ajustez votre revenu de  sur 20

CERTAINES CHOSES NE CHANGENT PAS

La nuit dernière vous êtes passée devant des amas de chairs pourrissantes entassées. Rien ne bougeait mais vous avez la certitude que c'était un piège. Vous avez préféré déchaîner les flammes qui consomment votre âme pour nettoyer la zone, plutôt que de risquer une nouvelle confrontation. Les soldats ont été horrifiés à la vue de votre magie du feu. Ils sont restés en retrait, loin de vous, pendant que vous incinériez ce qui ressemblait fort à des zombies. Pas besoin de se demander pourquoi, la terreur qui se lisait dans leurs yeux était une réponse suffisante.

Perdue dans vos pensées, vous distinguez dans un nuage de poussière, des cavaliers galopant à toute allure dans votre direction. Vous vous faufilez entre vos soldats et découvrez qu'il s'agit de deux messagers.

L'un d'eux faisait partie du groupe que vous aviez envoyé en reconnaissance à Tatalia. Le seul à être revenu. Vos pires craintes semblent se réaliser. Le fléau des morts-vivants semble s'être propagé au-delà de la frontière, jusqu'à Tatalia. Vous n'allez pas pouvoir prendre contact avec les autorités avant longtemps. Vous allez devoir régler ce problème sans l'aide de votre pays bien-aimé. En outre, le commandant des troupes ennemies a été aperçu il y a plusieurs jours. C'est un Chevalier de la Mort qui chevauche un destrier noir. Ses fidèles lui obéissent au doigt et à l'œil. Il a pénétré dans Tatalia et vous savez que cela n'augure rien de bon pour votre pays natal. Le temps vous est compté.

Vous tressaillez à la vue de l'autre messager : il porte l'emblème officiel d'Erathia ! Une réponse si

rapide ne peut signifier qu'une chose. Vous lui arrachez la lettre des mains, mais vous commencez à vous crispier dès le début de la lecture.

Nous sommes navrés de vous informer que nous ne pouvons pas vous apporter notre aide. Une récente menace d'envergure nous contraint à devoir mobiliser tous nos chevaliers et nos prêtres. Mais puisque ces événements se déroulent sur la frontière entre Erathia et Tatalia, nous vous serions extrêmement reconnaissants si vos troupes et vous pouviez nous débarrasser de cette calamité. Il y a néanmoins un chevalier que vous pourriez recruter. Il a été capturé par un groupe dénommé Chasseurs nocturnes. Si vous le libérez et que vous lui montrez cette lettre, il vous apportera l'aide dont vous avez besoin. Parvenant à peine à maîtriser votre colère, vous chiffonnez la lettre et la mettez dans votre poche. Les imbéciles n'écoutent jamais ! Pendant que vous lisiez la lettre, Baltron est arrivé. L'expression de votre visage suffit à répondre à sa question silencieuse, il enchaîne donc :

« Ma chère et jeune sorcière », vous sentez arriver le « je te l'avais dit ».

« Je t'avais prévenue qu'il serait inutile de demander l'aide d'Erathia. Nous ne pouvons même pas prendre contact avec les Tataliens. Je suis même surpris qu'ils aient pris le temps d'écrire une réponse telle... »

Vous l'interrompez violemment. « Tais-toi ! C'est moi seule qui prend les décisions ici. Ne commence pas avec ces conneries de « je te l'avais bien dit ». Je savais très bien quelle allait être leur réponse. Maintenant que j'ai pris les précautions nécessaires nous allons nous occuper de réduire en cendres la corruption qui envahit ces terres. » Inconsciemment, vous avez serré les poings et des volutes de magie brute ont commencé à venir s'enrouler autour de vous tel un serpent prêt à attaquer. Voyant la terreur dans ses yeux, vous vous calmez et le maudissez de vous avoir mise dans une telle colère. Vous essayez de sortir mais, à peine avez-vous bougé que le messager vous arrête.

« Ce n'est pas tout, » dit-il, embarrassé de vous tendre une deuxième lettre à l'allure moins officielle, venant, elle, de seigneurs éraithiens des confins du royaume. Ils ont repéré vos mouvements de troupes. Ils ont besoin d'argent pour leur propre guerre. Trop occupés par leurs problèmes, ils n'avaient pas réalisé que la frontière était en péril. Le messager vous dit que s'il ne leur rapporte pas le montant des taxes dues dans cette région, ils seront contraints d'informer l'armée éraithienne qu'une sorcière tatalienne a pris le contrôle de ces territoires et cela compliquerait les choses pour vous. Ils n'ont aucune limite ! Baltron n'ajoute rien et vous laisse seule.

Vous ordonnez aux soldats d'établir le campement, vous avez besoin de temps pour réfléchir. Cette nuit-là, vos hommes se sont tenus à l'écart de vous, effrayés par votre magie du feu. Au matin, une fumée noire emplissait le ciel. Vous courez voir pourquoi la forêt est en flammes et n'en croyez pas vos yeux. Vos hommes s'étaient réunis, solennels, autour d'un bûcher. Sur ce bûcher, les carcasses des morts brûlaient. Ils semblaient avoir fait la paix avec le feu et avoir réalisé son utilité dans ce combat. Si les cadavres n'étaient pas totalement réduits en cendres, ils ne tarderaient pas à rejoindre les rangs de l'armée des morts. C'était mieux ainsi.

Cette section débloque 2 Conditions de Victoire pour ce scénario (vous devez remplir les 2 pour gagner) :

1. Vous devez accumuler :

- 40 × 
- 20 × 
- 10 × 

Si vous y parvenez, lisez la section « Manœuvres politiciennes ». **Attention !** Vous perdrez toutes ces ressources !

2. Lorsque vous vous déplacez sur un Obélisque, lisez la section « Chasseurs nocturnes », puis gagnez le combat contre l'armée des Chasseurs nocturnes.

Si vous remplissez ces 2 conditions, lisez la section « Il n'y a jamais de lumière sans ombre ».

MANŒUVRES POLITICIENNES

Le chantage de ces politiciens vous fait grincer des dents, mais vous réunissez les taxes. Vos hommes recomptent une dernière fois les caisses de matériaux exigées par les seigneurs éraithiens, sous l'œil vigilant de leur messager.

N'ayant plus à vous soucier de cela, vous reprenez votre route. Mais ce qui vous entoure complique les choses pour vos troupes. Vous respirez la puanteur de la mort et l'air a un parfum de pourriture. Les morts-vivants gangrènent ces terres, les transformant en un dépotoir invivable. Sur un rocher, non loin de là, vous apercevez le message suivant : « Prenez garde aux Chasseurs nocturnes ! »

Vous ralliez vos troupes ; un nouvel élan vous pousse à avancer.

Défaussez les ressources suivantes :

- 40 × 
- 20 × 
- 10 × 

CHASSEURS NOCTURNES

En sillonnant la petite vallée, vos troupes se retrouvent face à une terre qui porte encore les marques d'une grande bataille. Cadavres, armes et chevaux jonchent le sol comme pour rappeler les horreurs de la guerre. Seuls les hurlements des hommes torturés résonnent à travers les arbres. Après avoir brièvement patrouillé les environs, les éclaireurs rapportent avoir vu des vampires se nourrir du sang des survivants. Ce qu'il reste de cette armée sert de nourriture à ces créatures sans âme. On entend les cris de leur chef. Sir Michael est encore en vie.

Vous vous précipitez vers l'endroit d'où viennent les cris, quand soudain, une main incroyablement puissante sort des buissons, vous attrape le bras et vous retient. Derrière vous, une voix amusée s'exclame :

« Tiens, tiens... Regardez un peu ce que nous avons là. Alors vous pensez faire le poids face à nous ? Nous en doutons. »

Relevant légèrement la tête, vous voyez le vampire qui imitait les cris de Michael quelques instants plus tôt.

« Hé, regardez ! Le déjeuner est servi ! »

Instinctivement vous canalisez votre magie, puis la relâchez soudainement dans une explosion de flammes, incinérant tout ce qui se trouvait derrière vous. Vous êtes soulagée de sentir la poigne du vampire se desserrer jusqu'à se dissiper en un hurlement de douleur. Vous voyez leur chef s'avancer.

« Une bande de bras-cassés qui souhaite nous servir de dîner. Mmh, bien... Très bien. À s'en lécher les babines ! Tapez dedans, les enfants ! »

Commencez le Combat contre l'Armée des Chasseurs nocturnes. Pour le 1er tour de Combat, toutes les Unités ennemies gagnent +2 . Placez 2 jetons  sur l'unité Vampires.

Si vous remportez le Combat, lisez la section « La prison des vampires ».

LA PRISON DES VAMPIRES

Une fois la bataille terminée, vous vous approchez d'une petite prison gardée par les vampires que vous venez de vaincre. À l'intérieur, un groupe d'Érathiens attend d'être libéré. Certains d'entre eux sont enchaînés aux murs pendant que d'autres sont allongés par terre. Leurs corps portent tous des traces de morsures. Vous leur demandez si l'un d'eux est Sir Michael, puis un homme robuste s'avance vers vous. Il semble être encore en vie et plutôt en bonne forme ! Vous lui montrez la lettre, il la lit et pose un genou à terre. « Mes hommes et moi-même

sommes à votre service. » Satisfaite, vous allez ouvrir les portes de la prison.

IL N'Y A JAMAIS DE LUMIÈRE SANS OMBRE.

La journée a été longue et ardue. La traversée de ce territoire familier est devenue insupportable depuis qu'il a été transformé en un immense amoncellement de corps pourrissants. Et comme si cela n'était pas suffisant, les éclaireurs reviennent avec d'autres mauvaises nouvelles. Ils ont suivi la piste du Chevalier de la Mort et ont fini par apprendre qui il était. Les Chevaliers de la Mort et les nécromanciens aperçus dans la région faisaient jadis partie d'un culte au service de Lord Haart. Ils l'ont ramené d'entre les morts. Puis il a lui-même ressuscité les cadavres des membres de son culte qui le servent désormais avec loyauté.

Vous poussez un long soupir, puis partez vous retirer dans votre petite tente pour essayer de dormir quelques heures. Remarquant que l'un des pans est ouvert, vous entrez avec précaution en vous demandant si les morts pourraient envoyer des assassins. Ce n'est visiblement pas aujourd'hui que vous aurez la réponse. Le sol de votre tente est recouvert de douzaines de fleurs qui dégagent un agréable parfum sucré. Vous inspirez profondément et réalisez que ni Baltron, ni les soldats ne seraient capables d'un tel geste. Vous entendez les responsables glousser joyeusement devant votre porte. Les enfants, secourus récemment par vos troupes, vous regardent profiter du plaisir simple de ces fleurs au milieu des horreurs de la guerre. Vous les gratifiez d'un sourire avant de les envoyer se coucher. Cette nuit, au moins, vous dormirez paisiblement et ne rêverez que de votre enfance.



2. LA MARCHÉ DES MORTS

DURÉE DU SCÉNARIO





Ce scénario se joue en 12 manches maximum.

PRÉPARATION DU JOUEUR

Faction : Forteresse

Héros de faction : Au choix : Adrienne ou Wystan

Armée de faction : Groupe de Gnolls

Ressources de départ : 10 × , 3 × , 1 × ,
bonus de revenu de +5 

Bâtiments : Demeure , Demeure 

Bonus : Choisissez une des options suivantes :

- Ajoutez Quelques Hommes-Lézards, Quelques Guêpes Dragons, et Quelques Basilics à votre Armée.
- Ajoutez Quelques Arbalétriers, Quelques Griffons, et Quelques Paladins à votre Armée.

PRÉPARATION DE L'I.A.

Faction : Nécropole

Héros ennemis : Nagash




Armée ennemie : Groupe de Chevaliers de l'Effroi, Groupe de Vampires, Groupe de Spectres, Groupe de Liches

Deck I.A. : 6 cartes Magie, 1 carte Force, 3 cartes Capacité

Deck de Sorts : 2 × Flèche magique, 2 × Malédiction, 2 × Lenteur

Capacité : Sorcellerie (carte Compétence)*

Règle Spéciale : Mettez de côté les cartes Unité Zombies, Squelettes et Spectres ; vous en aurez besoin pendant ce scénario.

**Si vous piochez 2 cartes Capacité d'affilée, ou s'il n'y a plus de sorts dans le deck de Sorts, infligez autant de  que  à l'unité du joueur avec le moins de .*

PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez ces tuiles et disposez-les comme indiqué sur le schéma page suivante :

1 tuiles de Départ (I) :

- 1 × Forteresse (S5)

3 tuiles Lointaines (II-III) :

- 3 × Forteresse (F13, F14, F15)

4 tuiles Proches (IV-V) :

- 2 × Donjon (N2, N5)
- 2 × Forteresse (N9, N10)

La tuile de Départ et les 2 tuiles Proches Donjon sont déjà révélées.

PLACEMENT DES HÉROS

Placez votre Héros sur la case centrale de la tuile de Départ de la Forteresse.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne de la Forteresse, appliquez les règles suivantes :

- La première fois que vous révéléz une tuile Proche Forteresse avec un Obélisque, lisez la section « De mauvaises décisions... ».
- Vous ne pouvez pas vous déplacer sur un Obélisque tant que toutes les Mines et Enclaves n'ont pas été **Revendiquées** (à l'exception de celles sur les tuiles Donjon).
- Lorsqu'il se déplace sur l'Obélisque de la tuile Forteresse, votre Héros est téléporté sur la case Obélisque de la tuile Donjon.

CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

Victoire : **Revendiquer** (placer votre cube de faction sur) toutes les Enclaves et les Mines du plateau.

Défaite : Vous échouez le scénario si vous n'avez pas rempli la Condition de Victoire avant la fin de la manche 12.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

Manche 1 :

- Lisez la section « L'ombre du Chevalier de la Mort ».
- Lorsque vous déclenchez un Combat contre des Unités neutres, remplacez la première ★ que vous piochez par Quelques Squelettes.

Manche 3 :

- Lisez la section « Rien de pire qu'un anniversaire ».
- À partir de maintenant et jusqu'à la fin de la partie, le niveau de difficulté est augmenté de 1 pour tous les Combats (voir page 35 du livre de règles, Table de difficulté).

- Lorsque vous déclenchez un Combat contre des Unités neutres, remplacez la première ★ que vous piochez par Quelques Zombies, et la deuxième ★ par Quelques Squelettes.

Manche 5 :

- Lisez la section « Cadeau d'anniversaire ».
- Lorsque vous déclenchez un Combat contre des Unités neutres, remplacez la première ★ que vous piochez par Quelques Zombies, et la première ★ par un Groupe de Spectres.

Manche 12 :

- Si l'Armée ennemie n'a pas été vaincue à la fin de cette manche, vous avez perdu.

Si vous révélez une tuile Proche Forteresse avec un Obélisque :

- Lisez la section « De mauvaises décisions ».

Lorsque vous réussissez le scénario :

- Lisez la section « Le dernier d'entre eux ».



L'HISTOIRE

L'OMBRE DU CHEVALIER DE LA MORT

Après avoir libéré la région frontalière entre Erathia et Tatalia de l'emprise des morts-vivants, vous pénétrez dans Tatalia avec l'angoisse de ce que vous y trouverez. À la fin de la Guerre de Restauration, les membres du culte nécromant de Lord Haart s'étaient dispersés pour se faire oublier. Ils semblent être sortis de l'ombre et avoir ressuscité leur chef. Lord Haart a été ramené d'entre les morts et sillonne désormais Tatalia pour se constituer une armée de morts d'une taille gigantesque. Il arpente les terres tataliennes sous la forme d'un Chevalier de la Mort.

« Si je dois continuer ma poursuite de ce guerrier mort-vivant, je vais avoir besoin d'aide. J'espère que mes compatriotes sauront entendre raison et ne se détourneront pas d'un héros qui utilise la magie du feu... » Vous essayez de vous endormir malgré ces sombres pensées, mais au moment de fermer les yeux, Baltron fait irruption dans votre tente.

« Adrienne ! Il y a un problème avec les hommes ! Viens vite ». Vous enfiler des vêtements et, les yeux ensommeillés, arrivez dans le camp au beau milieu d'une altercation. Tataliens et Erathiens en sont venus aux mains, une énorme bagarre a éclaté dans tout le camp ! « Arrêtez ça tout de suite ! » Malgré la puissance de votre voix, personne n'écoute. Vous hurlez à nouveau, en vain puisque vous n'y gagnerez qu'un vilain mal de gorge. Du plus profond de vous-même, vous invoquez la colère qui libèrera la puissance du feu.

Les flammes ne tardent pas à venir illuminer la nuit forçant vos hommes à se mettre à couvert.

Vous laissez la colère retomber, les soldats gardent leurs distances, et vous parcourez le camp à la recherche des instigateurs. Vous les trouvez facilement. Deux têtes brûlées ont déjà été réprimandées à deux reprises pour avoir provoqué les Grandes Gorgones en essayant de chevaucher à leurs côtés. Résultat, l'un des fauteurs de troubles est mort, découvrant ainsi pourquoi personne n'ose soutenir le regard d'une Grande Gorgone. Vous fixez froidement l'autre cavalier et, sans un mot, l'attrape d'une main, par le col.

Les mâchoires serrées, vous parvenez à articuler ces mots : « Je-ne-veux-plus-d'ESCLANDRES ! »

Tout le campement sursaute lorsque des flammes s'échappent de votre main libre à la fin de votre phrase. Le cavalier va devoir changer de pantalon. Vous le laissez retomber au sol et repartez vers votre tente pendant que Baltron prend la suite et continue de les



sermonner tout en organisant le soin des blessés et la mise en terre des victimes.

Malheureusement, cette sale journée ne s'arrête pas là. Près de l'entrée, les éclaireurs vous attendent avec leur rapport. Les nouvelles ne sont pas bonnes.

Le premier n'est pas allé bien loin avant de tomber sur des hordes de morts-vivants. Il semble que le Chevalier de la Mort a eu une idée ingénieuse. Il a positionné des troupes près des demeures de tous les citoyens de Tatalia. À chaque fois que de nouvelles recrues en sortaient pour aller combattre, les morts les attaquaient. De puissants enchantements avaient été placés pour permettre aux morts-vivants de transformer par leur seule présence les victimes Tataliennes et venir grossir les rangs de leur armée. Cette tactique allait agrandir l'armée du Chevalier de la Mort de façon exponentielle, elle serait bientôt inarrêtable. Les autres éclaireurs vous ont informée que ce procédé était utilisé à grande échelle. Il est impératif de débarrasser cette terre des morts-vivants et libérer les Tataliens de leur funeste emprise.

RIEN DE PIRE QU'UN ANNIVERSAIRE

Aujourd'hui est un jour qui vous déprime. C'est votre anniversaire. Contrairement à beaucoup d'autres, vous ne pouvez pas le célébrer avec votre famille, et même vos compatriotes ne le fêteraient pas avec vous. Vous vous rendez discrètement dans les bois pour être seule et réfléchir. Vous apprécieriez une journée calme, mais ces quelques heures matinales devront suffire. C'est en tout cas ce que vous espérez avant d'entendre la voix familière de votre conseiller.

« Adrienne, il y a un problème. » Vous vous retournez vers lui en essayant de conserver un visage impassible. « Une autre sorcière est venue nous rejoindre pour nous aider. Elle était rassurée de voir que nous œuvrions déjà à débarrasser Tatalia de ce fléau, jusqu'à ce qu'elle entende parler de toi, Adrienne. Quand elle a su que tu pratiquais la Magie du Feu, elle est repartie pour aller informer les autorités de cette transgression. Sa peur pourrait bien réduire tous nos efforts à néant. »

Le visage de Baltron est fermé. Il a été un bon conseiller, honnête et franc. Vous attendez la mauvaise nouvelle. Il y en a toujours une.

« Si elle arrive jusque là-bas, ce ne sera pas avant plusieurs semaines. Ensuite, elle devra patienter avant de pouvoir leur présenter sa requête. Avec le début du Festival de la Vie à Krewlod, ils seront dans l'attente de voir si un nouveau roi est élu. Tant que le nouveau roi ne sera pas confirmé, nos dirigeants préféreront conserver des troupes importantes à leur frontière ».

Il s'arrête, semblant attendre votre réponse, mais après quelques secondes de silence, il reprend : « Quoiqu'il en soit, une fois que tout cela aura été décidé, les autorités porteront leur attention sur toi. Si nous échouons, tu en seras tenue pour responsable, même si rien de tout cela n'est de ta faute. Avec ta Magie du Feu, les Tataliens ne t'approcheront pas à moins que leur vie n'en dépende. »

Il cracha sur le sol, écœuré par l'attitude de ses compatriotes vis-à-vis de la Magie du Feu. C'est ce pouvoir qui vous a permis de débarrasser la frontière des morts-vivants, et d'en libérer aujourd'hui les habitants. Les gens ont la mémoire courte. Vous savez néanmoins, que dès l'instant où le nouveau roi Krewlodien aura été choisi, les autorités auront les mains libres et leur regard se tournera vers vous. Vous n'avez plus beaucoup de temps.

« Nous devrions avoir quitté la région d'ici là, et, si tout va bien, être à la poursuite de la véritable menace. »

« Je suis d'accord avec toi. Le choix de mon pouvoir est un fardeau que je porte seule. Tu n'as pas à le porter aussi, » lui dites-vous, en sachant parfaitement ce qu'il allait répondre.

« C'est n'importe quoi et tu le sais très bien. » Ses paroles font apparaître un léger sourire sur votre visage. « Reprenons où nous en étions. Nous avons reçu de tristes nouvelles des survivants : apparemment certains sont allés se cacher dans des cavernes non loin de là, espérant y être en sécurité, mais les morts-vivants les y ont suivis. Il faut absolument anéantir ces abominations avant qu'il ne soit trop tard. » Vous acquiescez en silence. Cette journée a déjà tellement mal commencé, vous aimeriez juste avoir un moment de tranquillité. Baltron repart et vous écoutez ses pas s'éloigner. Enfin seule. Mais cela ne durera pas.

CADEAU D'ANNIVERSAIRE

« Excusez-moi, » l'un de vos lieutenants s'approche timidement, ayant conscience de votre mauvaise humeur de ces derniers jours. « Nous avons appris que c'était votre anniversaire, il y a quelques jours. Alors nous vous avons préparé un petit quelque chose. » Intriguée, vous acceptez le parchemin qu'il vous tend. Il s'agit d'une copie de la lettre de la sorcière dont vous a parlé Baltron. Elle est adressée aux dirigeants de Tatalia.

La situation est grave. Nous sommes submergés par les morts. Tous les villages de la région ont été infestés. Nous sommes peu nombreux et les troupes ennemies ont au moins le double d'effectifs. Nous avons eu la confirmation que Lord Haart avait été ressuscité et s'était constitué une armée faite de lichés et de Chevaliers de

la Mort. Ils dévastent les terres des marais jusqu'à ce que plus rien ne subsiste. Aidez-nous ou Tatalia tout entière succombera sous leurs flammes.

Tiva

Une fois ce message reçu, les autorités n'ont eu d'autre choix que de mener l'enquête. Si Lord Haart était réellement dans la nature, ce serait bien plus grave que le cas d'une sorcière de feu. Vous avez gagné un temps précieux.

Ce cadeau d'anniversaire vous plait beaucoup.

DE MAUVAISES DÉCISIONS

Ce Chevalier de la Mort a une bonne longueur d'avance sur vos troupes et vous. Et il a tiré profit de cette avance. Des ruines calcinées jalonnaient encore cet endroit il y a peu de temps. Aujourd'hui, la terre récupère mais les marécages luxuriants mettront du temps à la soigner. Pour l'instant seules quelques régions voient réapparaître plantes et arbres, la majorité reste encore déserte. Votre premier lieutenant vous demande ce qui vous fait sourire. « Brûler ces marais n'est pas chose aisée, il y a beaucoup d'eau pour éteindre les feux. Ils ont réduit en cendres de vastes sections de forêts et de montagnes, mais la terre se rétablit plus vite que ce qu'ils pouvaient penser. Ceux qui ne sont pas d'ici ne s'imaginent pas à quelle vitesse nos terres marécageuses reviennent à la vie. » Votre sourire disparaît lorsque vous apercevez un ancien passage souterrain. Et un empilement de corps en décomposition à l'entrée. C'est donc ici que beaucoup de tataliens sont allés se cacher sous terre. Maintenant il faut que vous les libériez car les morts les y ont suivis.

En pénétrant à l'intérieur, vous entendez les hurlements glaçants qui hantent ces tunnels. L'immensité de ces cavernes vous empêche de savoir d'où proviennent ces hurlements. Les morts pourraient se trouver à des kilomètres ou être tapis dans l'ombre au détour du prochain tunnel. Voyant vos troupes trembler de peur, vous passez devant et continuez d'avancer. Votre être tout entier voudrait que vous fassiez marche arrière. Mais vous savez que ce n'est pas une option. Les troupes ont besoin d'un meneur courageux à leur tête. Vous invoquez votre magie pour illuminer le chemin et accélérez pour oublier vos propres craintes. Vos hommes ne tardent pas à vous emboîter le pas.

Après cette section, il vous restera 2 sites à **Revendiquer** avec vos cubes. Dans le second, vous affrontez l'Armée de Nagash à la place de l'Armée neutre. Ajoutez les cartes Muraille et Porte sur le plateau de Combat, du côté ennemi. Si vous jouez en difficulté Difficile ou Impossible, ajoutez aussi la carte Tourelle.

Si vous gagnez le Combat, lisez la section « Le dernier d'entre eux ».

LE DERNIER D'ENTRE EUX

Le combat fût long et épuisant. Vos hommes se sont dispersés ; pendant que certains continuent de traquer les derniers morts-vivants, d'autres installent lentement un campement provisoire. Ils ne sont guère en meilleure forme que les morts-vivants qu'ils combattaient quelques minutes plus tôt. Alors que vous inspectez la zone, vous apercevez dans un ravin, des centaines de Gnolls terrifiés. Ils n'osaient pas sortir tant que les horribles créatures n'avaient pas été éliminées. Constatant que la menace a été neutralisée, ils vous saluent chaleureusement. Il semble que vous ayez au moins réussi à sauver une partie de vos compatriotes.

Vous remarquez de l'agitation dans l'arrière-garde. Un messenger se précipite vers vous. Il vous tend la réponse officielle à la lettre de Tiva. Suivant ce qu'ils auront décidé, cela pourrait très mal tourner.

Tiva,

Nous avons évalué la situation. Il est avéré que c'est bien Lord Haart qui met Tatalia à feu et à sang et non la sorcière de feu. Par conséquent, nous examinerons son cas dans un second temps. Nous vous envoyons de l'aide dès que possible. Continuez sur votre excellente lancée.

Le Commandement

Vous éclatez de rire.





3. TATALIA SOUS LES FLAMMES

DURÉE DU SCÉNARIO



Ce scénario se joue en 14 manches maximum.

PRÉPARATION DU JOUEUR

Faction : Forteresse

Héros de faction : Au choix : Adrienne ou Wystan

Armée de faction : Groupe de Gnolls, Quelques Hommes-Lézards

Ressources de départ : 15 × , 6 × , 1 × ,
bonus de revenu de +5  et +1 

Bâtiments : Demeure , Demeure , Citadelle

Bonus : Choisissez une des options suivantes :

- Ajoutez un Groupe de Guêpes Dragons et Quelques Basilics à votre Armée.
- Ajoutez un Groupe d'Arbalétriers et Quelques Paladins à votre Armée.

PRÉPARATION DE L'I.A.

Faction : Nécropole

Héros ennemis : 1^{er} Fidèle de Lord Haart, 2^e Fidèle de Lord Haart, Lord Haart

Armées ennemies :

- **Armée des Fidèles de Lord Haart (1^{er} & 2^e) :** Groupe de Zombies, Groupe de Vampires, Groupe de Liches, Quelques Chevaliers de l'Effroi
- **Armée de Lord Haart :** Groupe de Dragons Noirs, Groupe de Chevaliers de l'Effroi, Groupe de Dragons Fantômes, Groupe de Liches

Decks des Fidèles de Lord Haart (1^{er} & 2^e) : 2 cartes Force

Deck de Lord Haart : 6 cartes Force, 3 cartes Magie, 2 cartes Capacité

Deck de Sorts : 2 × Malédiction, 1 × Lenteur

Capacité de Lord Haart : Adresse (carte Compétence)

PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez ces tuiles et disposez-les comme indiqué sur le schéma page suivante :

1 tuiles de Départ (I) :

- 1 × Forteresse (S5)

4 tuiles Lointaines (II-III) :

- 4 × tuiles Nécropole (au hasard parmi : F1, F4, F7) ou Forteresse (parmi : F13 à F15)

4 tuiles Proches (IV-V) :

- 2 × Nécropole (N1, N4)
- 2 × Forteresse (N9, N10)

Préparez également, pour les événements programmés :

- 1 tuile Centrale (VI-VII) avec les Terres Désolées sur la case du milieu (C1)

PLACEMENT DES HÉROS


Les 2 Héros ennemis sont représentés par les figurines de la Nécropole. Ils apparaissent sur les cases bloquées des tuiles Proches, comme indiqué par les événements programmés.

Placez votre Héros sur la case centrale de la tuile de Départ de la Forteresse.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne de la Forteresse, appliquez les règles suivantes :

- Le niveau de difficulté est augmenté de 1 pour tous les Combats (voir page 35 du livre de règles, Table de difficulté).
- Les Héros ennemis se déplacent selon les règles normales (voir page 33 du livre de règles, Déplacement de l'I.A.).
- Les Escouades se déplacent après votre tour de jeu.
- Vous pouvez vous déplacer sur une case bloquée où se trouve un Héros ennemi.

- Lorsqu'une Armée ennemie est vaincue, gagnez 2 .
- Explorer un Obélisque déclenche un événement spécial.

CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

Victoire : Explorer les 2 Obélisques et vaincre les 3 Armées ennemies.

Défaite : Vous échouez le scénario si :

- Vous perdez le contrôle de votre Ville de faction.
- Vous perdez un Combat.
- Vous n'avez pas vaincu toutes les Armées ennemies avant la fin de la manche 14.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

Manche 1 :

- Lisez la section « Un moment de grâce ».

Manche 5 :

- Lisez la section « Des armées venues de partout ».
- Révélez toutes les tuiles Proches (IV-V) non-révélez sur la partie droite du plateau.
- Placez le 1^{er} Fidèle de Lord Haart sur la case bloquée la plus à droite du plateau.

Manche 9 :

- Lisez la section « Quatre cavaliers ».
- Révélez toutes les tuiles Proches (IV-V) non-révélez sur la partie gauche du plateau.
- Placez le 2^e Fidèle de Lord Haart sur la case bloquée la plus à gauche du plateau.

Manche 14 :

- Si vous n'avez pas gagné avant la fin de cette manche, il n'y a plus d'espoir ! Vous perdez la partie.

Lorsque vous réussissez le scénario :

- Lisez la section « Mourir en héros ou... ».



L'HISTOIRE

UN MOMENT DE GRÂCE

« J'ai de la peine à y croire, » marmonnez-vous à Baltron en étudiant les cartes de la région étalées sur le sol moussu de votre tente. Les derniers rapports sur les déplacements de Lord Haart n'ont aucun sens. Les patrouilles rapportent que le chevalier mort-vivant a bifurqué vers le nord-ouest et s'est installé le long de la côte. Il reste là-bas, sans rien faire. « J'ignore quels souvenirs les morts ont de leur temps passé parmi les vivants. Mais si Lord Haart avait des souvenirs de Tatalia, ils l'ont trahi, » continuez-vous. « Il est pris au piège. »

Baltron acquiesce et enchaîne immédiatement, comme s'il attendait le bon moment, « Cependant... »

« Cependant, le moral des troupes est au plus bas, » finissez-vous à sa place. « Mes soldats n'aiment pas avoir une sorcière de feu à leur tête. »

Vous sortez brièvement de votre tente pour observer vos troupes. Les Gnolls viennent de mettre le feu à du bois humide tout en montrant aux hommes de Sir Michael quelques astuces propres aux habitants de la région. Un peu hésitants, ils ont tenté de faire leur feu de camp en imitant la technique des Gnolls. Et ont réussi à déclencher... des éclats de rire. La saison des pluies a commencé et ses bienfaits se répandent sur les forêts. Vous souriez.

« Et pourtant... ils aiment encore moins l'idée d'être transformés en morts-vivants. »

« Libérer Tatalia des griffes putréfiées de ces monstres ne sera pas chose aisée... » il s'interrompt d'un air dramatique, comme s'il attendait votre réponse. Devant votre manque d'enthousiasme, il ricane et continue, « Mais... peut-être sommes-nous en veine. Dans cette région, il y a deux anciens dont les connaissances en matière de rituels magiques et de sorts ancestraux pourraient nous aider. Nous devrions partir en quête des Huttes des Voyantes pour y trouver les Traités de Magie de la Terre et du Feu. »

« Espérons qu'elles accepteront d'aider une sorcière de feu », murmurerez-vous.

Votre Héros passe immédiatement au niveau supérieur ; Fouillez (2) la pioche de Compétences.

Si vous vous déplacez sur une case Obélisque, lisez la section « Traité de la Terre ».

DES ARMÉES VENUES DE PARTOUT

Le Commandement a tenu parole et envoyé de l'aide. Des troupes revenues de la frontière sont en train de se rassembler. Elles seront constituées de soldats aguerris et expérimentés, parés au combat. Tandis que vous observez les troupes se réunir, un messenger arrive avec des nouvelles indiquant que quelques villes ont réussi à résister aux attaques. Mais elles ne tiendront pas longtemps. Les disciples de Lord Haart les ont gravement affaiblies. Les habitants vous implorent de leur envoyer de l'aide sans quoi ils rejoindront eux aussi l'armée des morts. Bien que le messenger ne puisse confirmer que la dernière position des troupes ennemies, les destructions causées par leur passage vous donnent une vision assez claire de leur destination. Elles se dirigent droit sur vous.

Choisissez :

Option 1-Gagnez :

- Quelques Gorgones
- 5 × 

Option 2-Gagnez :

- Quelques Zélotes
- 5 × 

Option 3-Gagnez :

- 15 × 

QUATRE CAVALIERS

Galopant avec aisance à travers les marais, quatre cavaliers arrivent au camp. Chacun d'eux a un attelage de deux chevaux tous chargés de sacoches. Les cavaliers mettent rapidement pied à terre, descendent les sacoches et les lâchent lourdement au sol. Un coup d'œil rapide suffit à en deviner le contenu.

L'un des cavaliers s'exclame : « Salutations, Adrienne, nous avons un message de la part du Commandement. Ils ne peuvent pas envoyer de troupes pour le moment mais envoient des matériaux afin d'aider à la reconstruction des villes et des villages des environs... »

Pendant ce temps, les éclaireurs ont repéré une autre armée qui se dirige vers vous.

Choisissez :

Option 1-Gagnez :

- 15 × 
- 4 × 
- 4 × 

Option 2-Gagnez :

- 10 × 
- 6 × 

Après avoir vaincu les 2 Armées ennemies sur le plateau, votre Héros est prêt pour la bataille finale. Rendez-vous sur la tuile en haut à droite du plateau, et dépensez 1 Point de Déplacement pour ajouter la tuile Centrale. Vous pouvez la placer où vous le souhaitez, du moment qu'elle est connectée à au moins 1 case du plateau. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur cette tuile qu'après avoir exploré les 2 Obélisques sur le plateau. Lorsque vous vous déplacez sur la case centrale de cette nouvelle tuile, lisez la section « Faits comme des rats... morts », puis affrontez l'Armée de Lord Haart.

TRAITÉ DE LA TERRE

Vous arrivez devant une vieille hutte entourée de végétation luxuriante. La hutte est elle-même recouverte de mousse et de lichen. Vous ouvrez prudemment la porte. À l'intérieur, une vieille voyante est assise sur un fauteuil auprès d'un feu de cheminée. Son visage semble aussi ancien que sa maison, vous vous demandez même s'il n'est pas lui aussi recouvert de lichen. Alors que vous commencez à douter qu'elle soit encore en vie, elle ouvre les yeux.

« Je t'attendais », dit-elle en vous regardant fixement.

« Vous savez donc pourquoi je suis ici. »



« J'ai eu vent de ce dont tu avais besoin, mais j'ai moi aussi des besoins. Si je veux pouvoir sortir de ma maison, il me faut une protection qui remplacera le Traité de la Terre que je t'aurais cédé. »

Vous commencez à fouiller dans votre équipement.

Choisissez :

- Détruisez 1 carte Artefact avec un symbole  dans votre main.
- Retirez 1 unité  de votre Armée.

Si vous n'êtes en mesure de réaliser aucun de ces choix, ne lisez pas la suite ; vous devrez revenir ici quand vous le pourrez.

Placez un cube de faction sur cette case : à partir de maintenant, à chaque fois que vous revenez ici, vous pouvez choisir de Détruire 1  dans votre main pour piocher 1 nouveau .

Si vous explorez un autre Obélisque, lisez la section « Traité du Feu ».

TRAITÉ DU FEU

Lord Haart et ses disciples ont semé la destruction sur leur passage, mais la nature reprend déjà le dessus. On aperçoit de petits îlots de verdure disséminés dans les montagnes. Grâce à leurs incroyables facultés

régénératives, les marais de Tatalia se remettront vite de ces incendies. Mais vous savez que si Lord Haart et ses troupes ne sont pas vaincues rapidement, elles feront des magnifiques marécages de Tatalia une terre stérile et putride. Les marais nécessitent quand même de conserver des endroits inaltérés pour que la nature puisse revivre.

Droit devant vous, nichée au milieu de ce paysage en voie de guérison, vous apercevez une autre Hutte de Voyante. Comme si quelqu'un avait évidé un champignon géant pour en faire une habitation. Baltron s'y précipite, vous laissant sur place, si bien qu'ils sont déjà en train de parler lorsque vous les rejoignez.

«...Pour finir mon Traité du Feu, il me faut l'Épée Flamboyante, » dit une vieille sorcière d'une voix très rauque. Bien qu'ayant l'air aussi âgée, elle semble plus en forme que la première voyante.


« Nous nous sommes hâtés jusqu'ici, sachant que vous possédiez le Traité du Feu. Les morts-vivants envahissent toute la région et nous n'avons pas le temps pour ce genre de choses. D'ailleurs, pourquoi auriez-vous besoin d'une épée pour... créer un traité de magie ? ! »

« Il m'appartient et c'est moi qui décide s'il est fini ou non. L'épée. Apportez-la moi et je le finirai... »



« Si vous voulez que ça flambe, je peux m'en occuper », interrompez-vous ; votre voix glaciale contrastant avec les flammes qui jaillissent brutalement de votre main...

« Je... Je n'ai jamais dit que je n'étais pas ouverte aux négociations, répond la vieille femme, incapable de détacher son regard de la sphère de feu qui grossit dans votre paume.

Choisissez :

- Détruisez 1 Artefact relique dans votre main.
- Perdez 4 × 

Si vous n'êtes en mesure de réaliser aucun de ces choix, ne lisez pas la suite ; vous devrez revenir ici quand vous le pourrez.


Placez un cube de faction sur cette case : à partir de maintenant, à chaque fois que vous revenez ici, vous pouvez choisir de Détruire 1  dans votre main pour piocher 1 nouveau .

FAITS COMME DES RATS... MORTS

Vous avez suivi l'épais panache de fumée pendant des jours. La fumée se dissipe enfin et vous arrivez en vue du carnage. Lord Haart s'est frayé un chemin à travers Tatalia en faisant tout flamber sur son passage, transformant ses victimes en morts-vivants. La puanteur âcre des corps calcinés emplit vos narines. Face à vos troupes, Lord Haart attend, son armée des morts derrière lui. Il mène ses troupes au combat lui-même au lieu de se tenir à l'écart ou de fuir. La silhouette inquiétante sur son cheval noir est hypnotisante. Presque majestueuse... Sa seule présence devait inspirer tant de respect quand il était en vie...

« Mais pourquoi ne s'est-il pas enfui ? Pourquoi nous a-t-il laissé l'acculer ainsi ? Par orgueil ? Un vestige perverti de ses idéaux chevaleresques ? Ou autre chose ? » Vous vous interrogez.

Vous indiquez à Baltron que les troupes doivent être prêtes à charger. Puis vous prenez le Traité de la Terre dans une main et le Traité du Feu dans l'autre. Après y avoir instillé un peu de votre puissance, ils s'ouvrent, emplissant l'air de leur intense énergie magique. Vous préparez vos sorts tandis que votre armée passe à l'attaque.

Au 1er tour de ce Combat, vous pouvez lancer 1 sort de l'École de la Terre et 1 de l'École du Feu ; ni l'un ni l'autre ne compte pour votre limite de sorts. Chacun de ces sorts est lancé à  maximum et retourne dans votre main au lieu d'être défaussé. Après avoir vaincu l'Armée ennemie, lisez la section « Mourir en Héros ou... ».

MOURIR EN HÉROS OU...

Après avoir débarrassé les terres des morts-vivants, vous avez ordonné à vos soldats d'enterrer les restes calcinés de Lord Haart. Quand ils eurent fini, ils se hâtèrent de repartir, sans regarder en arrière. Pas de prières. Pas de deuil.

Vous vous retrouvez bientôt seule. Comme toujours.

Vous regardez la tombe de Lord Haart et la terre fraîche amassée à la va-vite pour la recouvrir. Vous vous dites qu'il a été un grand chevalier d'Erathia, mais il a aussi été mêlé à un culte mort-vivant. Comment va-t-on se souvenir de lui ? Et pourquoi s'est-il arrêté ? Vous savez bien que vous ne connaîtrez peut-être jamais la vérité mais vous êtes heureuse qu'il l'ait fait.

« Demain, je me réveillerai et ce cauchemar prendra fin pour Tatalia, pour ses habitants et pour moi, » murmurez-vous pour vous-même. « J'ignore si j'ai enterré un héros... ou un criminel. »

« Au cours de mes voyages, j'ai entendu de nombreuses histoires comptant la bravoure et la chute de Lord Haart.

Aujourd'hui j'ai mon propre récit à y ajouter. » Vous faites demi-tour et vous éloignez lentement. Vous traversez le champ de bataille. Vos troupes s'activent, soignent les blessés, pleurent leurs amis morts au combat. Certains sont juste allongés au sol, le regard vide.

Quelques instants plus tard, vous disparaissiez dans la fraîcheur d'une forêt des alentours. Mais même au milieu des bois, une pensée vous obsède : « *Quand je serai morte, je me demande si les histoires que mes compatriotes raconteront sur moi me décriront comme une sorcière de feu dans un pays d'eau et de terre... ou comme une héroïne ?* »





SITES

VILLE



Catégorie : **Revendicable**

C'est là que les joueurs commencent la partie. Si un joueur capture une Ville, il gagne une récompense selon le scénario.

ENCLAVE



Catégorie : **Revendicable**


Lorsque vous **Revendiquez** une Enclave, vous pouvez choisir une récompense parmi plusieurs. Si l'Enclave que vous capturez était déjà Contrôlée par un autre joueur, vous gagnez une récompense supplémentaire (voir page 25 du livre de règles, Enclaves).

ÉRUDIT



Catégorie : **Explorable**

Lancez 1 dé d'Attaque. Selon le résultat, appliquez l'effet suivant :

- **+1** Piochez la carte Caractéristique de votre choix ou Détruisez 1 carte Caractéristique dans votre main.
- **0** Piochez 2 cartes Compétence, gardez-en une et défaussez l'autre.
- **-1** Piochez 2 , gardez-en une et défaussez l'autre.



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. Wesółowski

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 Koziół, 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, Cyprjan 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