

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



INFERNO
MISSIONSHEFT

Die Inferno-Fraktion duldet keine Schwäche. Angetrieben von einem unbändigen Willen zur Herrschaft streben sie nach einer unangefochtenen Vormachtstellung und verwandeln alle, die sich ihnen in den Weg stellen, zu Asche.

Wenn die Dämonenhorden aus den Höllenschlunden aufsteigen, wird das Land unter dem Donnern ihrer Hufe erbeben. Die Welt wird brennen! Sie haben aufmerksam zugesehen und gewartet, aber ihre Geduld ist am Ende – sie sind bereit. Werdet ihr Chaos stiften und die Höllenhunde freilassen?

In dieser Erweiterung für **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** findet ihr eine Fülle an neuen Elementen, darunter die Verstärkten Statistikkarten, eine neue Fraktion, neue Szenarien sowie optionale Regeln für das Grundspiel.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Material	2	3. Allianzmodus.....	5
2. Neue Spielelemente	3	a) Zusätzliche Regeln.....	5
a) Verstärkte Statistikkarten	3	b) Eine Geschichte zweier Länder	6
b) Beschwören.....	3	4. Konfliktmodus	8
c) Zufällige Stadt.....	3	a) Schicksalhafte Bestimmung	8
d) Immunität von Ifrit-Einheiten	4	b) Carpe Diem	10
e) Schulen der Magie	4	5. Notizen	13
f) Orte	4, 12	6. Mitwirkende	14

MATERIAL

7 Gebiete:

- 1 Startgebiet
- 3 Ferne Gebiete
- 2 Nahe Gebiete
- 1 Zentrales Gebiet

1 Stadttableau

1 Missionsheft

1 Spielhilfe

2 Heldenfiguren

1 Stadtfigur

7 Einheitenfiguren

2 Heldentableaus (doppelseitig)

7 Einheitenkarten

7 Gebäudeplättchen

7 „Neutrale Einheiten“-Karten

3 „Astrologen verkünden“-Karten

4 Artefaktkarten

6 Zauberkarten

5 Fähigkeitenkarten

12 Sonderfähigkeitenkarten

7 Statistikkarten

- 2 Angriff
- 2 Verteidigung
- 2 Zauberkraft
- 1 Wissen

20 Verstärkte Statistikkarten

9 Goldmarker

- 3 mit Wert „1“
- 3 mit Wert „3“
- 3 mit Wert „10“

7 Baumaterialmarker

- 3 mit Wert „1“
- 4 mit Wert „3“

5 Mineralmarker

- 3 mit Wert „1“
- 2 mit Wert „3“

4 Schadensmarker

- 2 mit „1 Schaden / 2 Schaden“ (doppelseitig)
- 2 mit „3 Schaden / 5 Schaden“ (doppelseitig)

1 Baumarker

1 Bevölkerungsmarker

1 Zauberbuchmarker

1 Moralmarker

30 farbige Acrylmarker

- 10 schwarze Statusmarker
- 20 rote Fraktionsmarker



NEUE SPIELELEMENTE

VERSTÄRKTE STATISTIKKARTEN

Diese Karten funktionieren genau wie Statistikkarten, haben aber nur einen einzigen Effekt und gelten nicht gegen dein -Limit.

Besuchst du eine Sternenachse, darfst du eine deiner Statistikkarten gegen eine verstärkte Statistikkarte desselben Typs tauschen. Ihr könnt diese Karten auch aus anderen Quellen erhalten, zum Beispiel durch neue Artefakt-, Fähigkeiten- und „Astrologen verkünden“-Karten.



Verstärkte Statistikkarte



Statistikkarte

- 1. Name
- 2. Basiseffekt
- 3. Experteneffekt

BESCHWÖREN

Erlaubt es dir, während des Kampfes eine Einheit zum Kampf-Spielplan hinzuzufügen. Führt eine Einheit eine **Beschwören**-Aktion aus, wird die beschworene Einheit benachbart zur beschwörenden Einheit platziert. Beschworene Einheiten werden in der Runde aktiviert, in der sie beschworen wurden, sofern ihre Initiative niedriger oder gleich der Initiative der gerade aktivierten Einheit ist. Andernfalls werden sie

so behandelt, als ob sie in dieser Kampfrunde bereits aktiviert worden wären. Nach dem Kampf werden die beschworenen Einheiten deinem Einheitenstapel hinzugefügt, sofern nicht anders angegeben.

Hinweis: Die der Grottenlords kann nur 1-mal pro Kampf verwendet werden. Mit diesem Effekt können keine Dämonen aus dem „Neutrale Einheitenstapel“ der -Einheiten **beschworen** werden. Falls du dich entscheidest, deine Dämoneneinheit zu **verstärken**, darfst du dies kostenlos tun.

ZUFÄLLIGE STADT

Sobald dieser Ort auf der Abenteuerkarte entdeckt wird, wirft jede Fraktion 2 . Die Fraktion mit der höchsten Summe wählt eine Fraktion (mit Ausnahme der Fraktionen, die bereits im Spiel sind); von nun an wird dieses Feld von Einheiten dieser Fraktion verteidigt.

Hinweis: Ihr müsst nur die Einheitenkarten der jeweiligen Fraktion vorbereiten.

Sobald ein Held sich auf ein Feld mit einer Zufälligen Stadt bewegt, beginnt er einen Belagerungskampf gegen diese Einheiten. Sofern nicht anders angegeben, wird die Zufällige Stadt von folgenden Einheiten verteidigt:

- 1 -Einheit auf der „Rudel“-Seite
- 2 -Einheiten auf der „Rudel“-Seite
- 2 -Einheiten auf der „Wenige“-Seite

Hinweis: Die -Einheit darf von der Fraktion gewählt werden, die die verteidigenden Einheiten kontrolliert.

Hinweis: Verwendet während dieser Belagerung nicht die Geschützturmkarte.

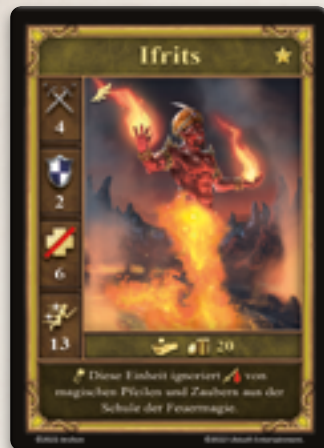
IMMUNITÄT VON IFRIT-EINHEITEN

Die Fähigkeit eines Rudels Ifrits und neutraler Ifrit-Einheiten erlaubt es ihnen, den Schaden von Zaubern aus der Schule der Feuermagie zu ignorieren.



Ifrit

Inferno-Einheitenkarte



Ifrit

Neutrale Einheitenkarte

Hinweis: Andere Effekte aus der Schule der Feuermagie wirken normal auf diese Einheiten.

Zauberkarten, die zur Schule der Feuermagie gehören, erkennt ihr am Rahmen um das Symbol.



SCHULEN DER MAGIE

Einige Karten beziehen sich auf Schulen der Magie. Jede Zauberkarte gehört zu einer der folgenden vier Schulen: Luft, Feuer, Erde oder Wasser. Zu jeder Schule gehört ein entsprechender Rahmen um das Symbol:



Hinweis: Obwohl der „Magische Pfeil“ zu allen Schulen der Magie gehört, kann er jeweils nur vom Bonus einer Schule gleichzeitig profitieren.



Schule des Feuers



Schule des Wassers



Schule der Luft



Schule der Erde

ORTE

In dieser Erweiterung findet ihr weitere Gebiete mit neuen Orten, die es zu entdecken gilt. Die vollständige Übersicht der Orte findet ihr auf Seite 12.



Dieser Modus erfordert mindestens eine Erweiterung und 4 Fraktionen, um jeweils eine Allianz von 2 Fraktionen gegen die anderen 2 Fraktionen zu bilden.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Für eine Partie in diesem Modus gelten die folgenden Regeln:

- Eine Allianz ist ein Team aus 2 Fraktionen, das zu Beginn der Partie festgelegt wird und bis zum Ende des gewählten Szenarios bestehen bleibt.
- Jede Person wählt ihre Fraktion zu Beginn des Szenarios.
- Verbündete Fraktionen dürfen Artefakte tauschen. Dazu müssen sich ihre Helden auf benachbarten Feldern befinden.
- Ressourcen dürfen getauscht werden, ohne dass sich die Helden der beiden Fraktionen auf benachbarten Feldern befinden müssen. Die Mitglieder einer Allianz dürfen während des Zuges einer der beiden Fraktionen des Teams beliebig Ressourcen untereinander tauschen.
- Fraktionen in einer Allianz können keine Orte **einnehmen**, die bereits von einer anderen Fraktion aus derselben Allianz **eingenommen** wurden.

ABSCHLUSS DES SZENARIOS

Die Bedingungen für Sieg bzw. Niederlage gelten für beide alliierten Fraktionen. Es gibt keinen zusätzlichen Wertungsschritt in dem verglichen wird, wer in der jeweiligen Partie besser abgeschnitten hat oder wer mehr zum Sieg beigetragen hat.





ALLIANZMODUS

EINE GESCHICHTE ZWEIER LÄNDER

Die Kontinente Ost- und West-Varesburg haben beschlossen, ihren Zwist mit einer letzten Schlacht beizulegen. Die beste Strategie für die Schlacht der Varesburg scheint darin zu bestehen, sich die Ressourcen des eigenen Kontinents zu sichern (mit Hilfe des Verbündeten) und dann so schnell wie möglich auf den anderen Kontinent zu wechseln.

FRAKTIONSANZAHL

4 Fraktion (2 vs. 2)

SZENARIOLÄNGE

11–13 Runden

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE


Nehmt die folgenden Gebiete und platziert sie wie in der Abbildung der Szenariokarte gezeigt:

- 4 Startgebiete (I)
- 8 Nahe Gebiete (IV – V), 4 davon mit Obelisk
- 4 Ferne Gebiete (II – III)
- 4 Ferne Gebiete (II – III) – jede Fraktion erhält zufällig 1 dieser Gebiete

Hinweis: Richtet das blockierte Feld (das Feld mit einem gelben Rand an jeder Kante) jedes Startgebiets entsprechend der Abbildung der Abenteuerkarte aus. Teilt dann die Nahen Gebiete in 2 Stapel auf (mit und ohne Obelisk). Legt sie abwechselnd aus, sodass Gebiete mit einem Obelisk nicht benachbart sind.

STARTRESSOURCEN

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:


14 

4 


1 

EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:


„10“ 

„0“ 

„0“ 


STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesem Gebäude:

- -Behausung

STARTEINHEITEN

Jede Fraktion beginnt mit diesen Einheiten:


- 2 -Einheiten mit den niedrigsten Rekrutierungskosten auf der „Rudel“-Seite.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Vor Beginn des Szenarios:

- Es gibt 4 Startorte, die auf 2 Startbereiche aufgeteilt sind. Die Teams wählen ihre Startbereiche. Dann wählt jede Fraktion ihren Startort innerhalb des Startbereichs ihres Teams.
- **Optional:** Um eine ausgewogene Partie zu gewährleisten, empfehlen wir, alle Karten aus dem Spiel zu entfernen, die es Helden erlauben, sich über gelbe Linien (Hindernisse auf der Abenteuerkarte) zu bewegen, wie z. B. „Engelsflügel“.

Während des Szenarios:

- Besucht eine Fraktion einen Obelisk, erhält sie .
- Verteidigt eine Fraktion ihre Fraktionsstadt, darf sie ihren „Macht und Magie“-Stapel verwenden, falls sie Gold bezahlt hat, um ihre Einheiten in die Stadt zu transportieren.

SIEGBEDINGUNG


Um das Szenario zu gewinnen, muss eine Allianz am Ende einer Runde entweder 12 Gebiete kontrollieren oder eine der feindlichen Städte einnehmen und für die nächsten 2 Runden die Kontrolle über sie behalten.

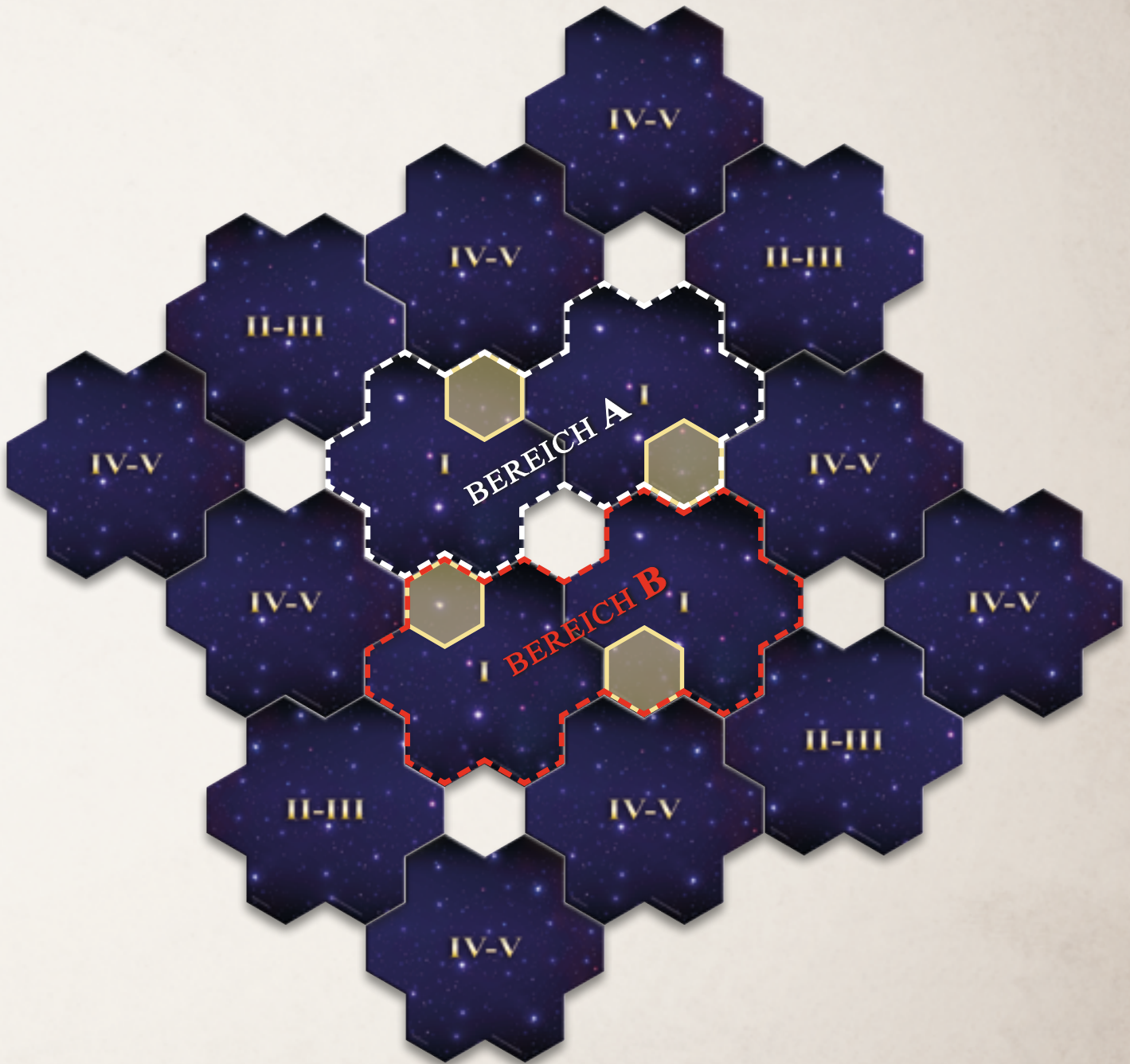
Hinweis: Du kontrollierst ein Gebiet, sobald du eine Mine oder Siedlung in diesem Gebiet **eingonnen** hast und sich keine feindlichen Helden in dem Gebiet befinden.

RUNDENLIMIT

Ist die oben genannte Bedingung erfüllt, endet die Partie mit dem Ende der 11. Runde. **Nimmt** eine der Fraktionen in der 10. oder 11. Runde eine feindliche Stadt **ein**, verlängert sich die Partie bis zum Ende der 12. bzw. 13. Runde. Erfüllen beide Teams die Siegbedingung, endet die Partie mit einem Unentschieden. Erfüllt kein Team die Siegbedingung, verlieren beide Allianzen das Szenario.

BESONDERE EREIGNISSE

Zu Beginn der 4. und 9. Runde werfen alle Fraktionen jeweils 1  und handeln ihn ab.





KONFLIKTMODUS

SCHICKSALHAFTE BESTIMMUNG

Die Bevölkerung der Nachbarländer steigt immer weiter an. Nur ein Königreich ist fähig, die anderen zu regieren.

Es ist an der Zeit, den anderen unbedeutenden Adligen zu zeigen, dass es deine Bestimmung ist, dieses Land zu regieren.

FRAKTIONSANZAHL

3 Fraktionen

SZENARIOLÄNGE

12–14 Runden

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE


Nehmt die folgenden Gebiete und platziert sie wie in der Abbildung der Szenariokarte gezeigt:

- 3 Startgebiete (I)
- 6 Nahe Gebiete (IV-V), 3 davon mit Obelisk
- 6 Ferne Gebiete (II-III) – jede Fraktion erhält zufällig 2 dieser Gebiete

Hinweise: Richtet das blockierte Feld (das Feld mit einem gelben Rand an jeder Kante) jedes Startgebiets entsprechend der Abbildung der Abenteuerkarte aus. Teilt dann die Nahen Gebiete in 2 Stapel auf (mit und ohne Obelisk). Legt sie abwechselnd aus, sodass Gebiete mit einem Obelisk nicht benachbart sind.

STARTRESSOURCEN

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:


12 


4 


0 

EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:

“10” 

“0” 

“0” 


STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesen Gebäuden:

- -Behausung
-  Magiergilde

STARTEINHEITEN

Jede Fraktion beginnt mit dieser Einheit:


- 1 -Einheit mit den höchsten Rekrutierungskosten auf der „Rudel“-Seite.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Vor Beginn des Szenarios:

- **Optional:** Um eine ausgewogene Partie zu gewährleisten, empfehlen wir, alle Karten aus dem Spiel zu entfernen, die es Helden erlauben, sich über gelbe Linien (Hindernisse auf der Abenteuerkarte) zu bewegen, wie z. B. „Engelsflügel“.

Während des Szenarios:

- Besucht eine Fraktion einen Obelisk, erhält sie .
- Verteidigt eine Fraktion ihre Fraktionsstadt, darf sie ihren „Macht und Magie“-Stapel verwenden, falls sie Gold bezahlt hat, um ihre Einheiten in die Stadt zu transportieren.



SIEGBEDINGUNG


Um das Szenario zu gewinnen, muss eine Fraktion am Ende einer Runde entweder 7 Gebiete kontrollieren oder eine der feindlichen Städte einnehmen und für die nächsten 2 Runden die Kontrolle über sie behalten.

Hinweis: Du kontrollierst ein Gebiet, sobald du eine Mine oder Siedlung in diesem Gebiet **eingenommen** hast und sich keine feindlichen Helden in dem Gebiet befinden.

RUNDENLIMIT

Ist die oben genannte Bedingung erfüllt, endet die Partie mit dem Ende der 12. Runde. **Nimmt** eine der Fraktionen in der 11. oder 12. Runde eine feindliche Stadt **ein**, verlängert sich die Partie bis zum Ende der 13. bzw. 14. Runde. Alle Fraktionen, die die Siegbedingungen erfüllen, gewinnen das Szenario. Alle Fraktionen, denen dies nicht gelingt, verlieren das Szenario.

BESONDERE EREIGNISSE

Zu Beginn der 4. und 9. Runde erhält jeder Held 1 .





Vor ein paar Jahren haben die Götter beschlossen, dass sie mit dieser Welt nichts mehr zu tun haben wollen.

Seitdem herrscht totale Anarchie.

Jeder gibt allen anderen die Schuld, dass die Götter sie im Stich gelassen haben. In deinem Thronsaal kommst du zu dem Schluss, dass du die einzige Person bist, die dieses Land wieder vereinen kann.

FRAKTIONSANZAHL

2 Fraktionen

SZENARIOLÄNGE

14 Runden

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

Nehmt die folgenden Gebiete und platziert sie wie in der Abbildung der Szenariokarte gezeigt:

- 2 Startgebiete (I)
- 4 Nahe Gebiete (IV-V), 2 davon mit Obelisk
- 1 Zentrales Gebiet (VI-VII) mit Zufälliger Stadt
- 4 Ferne Gebiete (II-III) – jede Fraktion erhält zufällig 2 dieser Gebiete

Hinweis: Richtet das blockierte Feld (das Feld mit einem gelben Rand an jeder Kante) jedes Startgebiets entsprechend der Abbildung der Abenteuerkarte aus. Teilt dann die Nahen Gebiete in 2 Stapel auf (mit und ohne Obelisk). Legt sie abwechselnd aus, sodass Gebiete mit einem Obelisk nicht benachbart sind.


STARTRESSOURCEN

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:

10  3  1 

EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:

„10“  „0“  „0“ 


STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesen Gebäuden:

- -Behausung
- Magiergilde

STARTEINHEITEN

Jede Fraktion beginnt mit dieser Einheit:


- 1 -Einheit mit den höchsten Rekrutierungskosten auf der „Rudel“-Seite.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Vor Beginn des Szenarios:

- **Optional:** Um eine ausgewogene Partie zu gewährleisten, empfehlen wir, alle Karten aus dem Spiel zu entfernen, die es Helden erlauben, sich über gelbe Linien (Hindernisse auf der Abenteuerkarte) zu bewegen, wie z. B. „Engelsflügel“.

Während des Szenarios:

- Besucht eine Fraktion einen Obelisk, erhält sie .
- Ein Held kann das feindliche Startgebiet nicht vom Zentralen Gebiet aus betreten.
- Verteidigt eine Fraktion ihre Fraktionsstadt, darf sie ihren „Macht und Magie“-Stapel verwenden, falls sie Gold bezahlt hat, um ihre Einheiten in die Stadt zu transportieren.

SIEGBEDINGUNG

Erober die Zufällige Stadt im Zentralen Gebiet.

RUNDENLIMIT

Ist die oben genannte Bedingung bis zum Ende der 14. Runde nicht erfüllt, endet die Partie mit einem Unentschieden.

BESONDERE EREIGNISSE

Zu Beginn der 3., 6. und 9. Runde erhält der Hauptheld der zweiten Fraktion 1 .





ORTE

STADT



Kategorie: **Einnehmbar**

Dies ist das Startfeld einer Fraktion. Sobald eine Fraktion eine Stadt einnimmt, erhält sie einen Bonus, der vom jeweiligen Szenario abhängt.

SIEDLUNG



Kategorie: **Einnehmbar**

Nimmst du eine Siedlung ein, darfst du deine Belohnung aus einer Reihe von Boni auswählen. Nimmst du eine Siedlung ein, die zuvor noch von keiner anderen Fraktionen eingenommen wurde, erhältst du einen zusätzlichen Bonus (siehe „Siedlung“ in der Grundspielanleitung, S. 25).

ZUFÄLLIGE STADT



Kategorie: **Einnehmbar**

Nimmst du eine Zufällige Stadt ein, die zuvor noch von keiner anderen Fraktion eingenommen wurde, erhältst du sofort 10 . Außerdem generiert sie zu Beginn jeder Ressourcenrunde Einkommen: 10 . Mehr dazu auf Seite 3 unter „Zufällige Stadt“.

Hinweis: Das Gebiet mit diesem Ort kann nur verwendet werden, wenn mindestens 1 zusätzliche, nicht verwendete Fraktion zur Verfügung steht.

STERNENACHSE



Kategorie: **Einnehmbar**

Du darfst 1 Statistikkarte aus deiner Hand entfernen und sie durch eine verstärkte Karte desselben Typs ersetzen. Besuchst du eine Sternennachse, werden die feindlichen Fraktionsmarker nicht entfernt, d. h. es dürfen sich mehrere Marker auf dem Feld befinden. Sobald die Sternennachse von einer Fraktion besucht wurde, gilt sie für diese Fraktion als leeres Feld, genauso wie es bei einem besuchbaren Feld der Fall wäre.



NOTIZEN





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

Regeln des Solo-Modus: Aleksander Kubiak

Regeln für das Turnier: Kamil Białkowski

Lektorat der englischen Ausgabe: Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Grafikdesign und Redaktion: Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

Gestaltung der Spielschachtel: Iana Vengerova

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

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

Projektmanagement: Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

Geschäftsführung: Michał Pawlaczyk

Studioleitung: Jarosław Ewertowski

Deutsche Fassung: Spieletexter Ludiversal Translations

Übersetzung: Peer Lagerpusch, Andreas Wolfsteller

Lektorat: Nina Gerling, Benjamin Rodigas

Realisation: Michael Csorba

Heroes of Might & Magic IP Team (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet-Brand Director

Theo Gallego-Senior Game Designer

Vicky Malineau-Narrative Director

Besonderer Dank gilt:

Jean-Felix Monin-Creative Director (Ubisoft)

Jon Van Caneghem und New World Computing, den Machern von Heroes of Might & Magic

Spieltests und Beratung:

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona "Ivcia" Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek "KIRA" Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmiec, Marcin Kmiec, Lustyk

Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Kozioł, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Robert Kałek, Paweł Kwiecień, Karol "Hadesto" Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mankowski, Marcin Marena, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Robert Nieroda, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Rafał Polakowski, Konstantinos Poumpouridis, Marcin Półbrat, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz "Student" Rudnik, Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Bartosz Tafelski, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Toško, Maciej Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

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

Lore-Beratung: Mateusz Bąk, Rafał "Dark Dragon" Mońka (Acid Cave), Mateusz "Hellburn" Jarosz (Jaskinia Behemota)

Ein Dank für die Inspiration und Fluff-Texte für einige „Astrologen verkünden“-Karten geht an: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Archon Studio und das Archon-Studio-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Archon Spółka z o.o. Archon Studio ist ein © von Archon Studio.

Alle Rechte sind den jeweiligen Eigentümern vorbehalten.
©2022 Archon.

Archon Studio, Warsztatowa 8 Street, Piła 64-920, Poland.

Das tatsächliche Material kann von den Abbildungen abweichen. Gedruckte Komponenten in China hergestellt. Figuren in China hergestellt. Hergestellt in China und vertrieben von Archon Sp. z o.o.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft, und das Ubisoft-Logo sind eingetragene oder nicht eingetragene Warenzeichen von Ubisoft und werden unter Lizenz von Ubisoft Entertainment verwendet.

© 2022 Ubisoft Entertainment.





HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME