

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

---

## THE BOARD GAME



INFERNO

# LIBRO DE MISIONES

La facción Infierno no admite ninguna debilidad. Impulsada por un férreo deseo de dominar el mundo, pretende establecer una supremacía incuestionable y convertir en cenizas a quienes se opongan. Si las hordas de demonios surgen de los abismos, la tierra temblará bajo el rugido de sus pezuñas. ¡El mundo arderá!  
Después de tanto tiempo vigilando y esperando, su paciencia se acaba... y están preparados.  
¿Avisarás del peligro y desatarás a los sabuesos del infierno?

En esta expansión de **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** encontrarás varias novedades, entre ellas las cartas de característica potenciada, una nueva facción, un nuevo escenario y reglas opcionales para el juego base.

## TABLA DE CONTENIDOS

1. Lista de componentes .....	2	3. Modo Alianza .....	5
2. Nuevos elementos .....	3	a) Reglas adicionales.....	5
a) Carta de característica potenciada .....	3	b) El cuento de las dos tierras .....	6
b) Invocar .....	3	4. Modo Enfrentamiento.....	8
c) Ciudad Aleatoria .....	3	a) Destino manifiesto.....	8
d) Inmunidad de los efrits.....	4	b) Carpe diem.....	10
e) Escuelas de magia .....	4	5. Notas .....	13
f) Lugares del mapa .....	4, 12	6. Créditos.....	14

## LISTA DE COMPONENTES

### 7 losetas de mapa:

- 1 loseta inicial
- 3 losetas lejanas
- 2 losetas cercanas
- 1 loseta central

### 1 tablero de ciudad

### 1 libro de misiones

### 1 ayuda de juego

### 2 miniaturas de héroe

### 1 miniatura de ciudad

### 7 miniaturas de unidad

### 2 cartas de héroe (doble cara)

### 7 cartas de unidad

### 7 losetas de edificio de ciudad

### 7 cartas de unidad neutral

### 3 cartas de anuncio astrológico

### 4 cartas de artefacto

### 6 cartas de hechizo

### 5 cartas de habilidad

### 12 cartas de especialidad

### 7 cartas de característica

- 2 cartas de ataque
- 2 cartas de defensa
- 2 cartas de poder
- 1 carta de conocimiento

### 20 cartas de característica potenciada

### 9 fichas de oro

- 3 «1 de oro»
- 3 «3 de oro»
- 3 «10 de oro»

### 7 fichas de materiales de construcción

- 3 «1 material de construcción»

- 4 «3 materiales de construcción»

### 5 fichas de objetos de valor

- 3 «1 objeto de valor»
- 2 «3 objetos de valor»

### 4 fichas de daño

- 2 «1 daño/2 daños» (doble cara)
- 2 «3 daños/5 daños» (doble cara)

### 1 ficha de construcción

### 1 ficha de población

### 1 ficha de libro de hechizos

### 1 ficha de moral

### 30 cubos acrílicos

- 10 negros
- 20 rojos



# NUEVOS ELEMENTOS

## CARTA DE CARACTERÍSTICA POTENCIADA

Estas cartas funcionan como las cartas de característica, pero solo tienen un efecto y no te obligan a usar tus . Cuando visites un eje estelar, puedes intercambiar una de tus cartas de característica por otra del mismo tipo potenciada. También puedes ganar estas cartas gracias a las nuevas cartas de artefacto, habilidad y anuncio astrológico.



*Carta de característica potenciada*

*Carta de característica*

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 1. Nombre        | 3. Efecto avanzado |
| 2. Efecto básico |                    |

## INVOCAR

Te permite añadir una unidad al tablero durante el combate. Si una unidad lleva a cabo la acción **invocar**, coloca la unidad invocada en un espacio adyacente a la unidad que la ha invocado. Las unidades invocadas se activan durante la ronda en la que han sido invocadas si su iniciativa es menor o igual a la iniciativa de la unidad activada. De lo contrario, trátalas como si ya se hubiesen activado durante esta ronda de combate. Después del combate, a menos que se indique lo contrario, añade las unidades invocadas a tu mazo de unidades.

**NOTA:** La de los señores del abismo solo se puede usar una vez por combate. Este efecto no puede **invocar** a los demonios del mazo de unidades neutrales . Si eliges **reforzar** tu unidad de demonios, no pagues .

## CIUDAD ALEATORIA

Cuando descubras este lugar en el mapa, cada jugador lanza 2 . El jugador con la mayor cantidad de recursos en sus dados elige una facción (excepto las facciones que ya estén en juego); a partir de ahora, esta zona está defendida por unidades de dicha facción.

**NOTA:** Solo hace falta que prepares las cartas de unidad de la facción.

Cuando un héroe se mueve a una zona con una ciudad aleatoria, empieza un combate de asedio contra estas unidades. A menos que se indique lo contrario, la ciudad aleatoria está defendida por:

- 1 manada de
- 2 manadas de
- 2 «unas pocas»

**NOTA:** El jugador que controla las unidades defensoras puede elegir las .

**NOTA:** Durante este asedio no utilices la carta *Torre de arqueros*.



## INMUNIDAD DE LOS EFRITS

La habilidad especial de la unidad manada de efrits y de la unidad neutral efrits les permite ignorar el daño de hechizos que pertenezcan a la escuela de magia de fuego.



*Carta de unidad Efrits*



*Carta de unidad neutral Efrits*

**NOTA:** Cualquier otro efecto que no sea daño funciona contra estas unidades.

Para identificar las cartas de hechizo de la escuela de fuego, comprueba el borde alrededor del símbolo.



## ESCUELAS DE MAGIA

Algunas cartas mencionan escuelas de magia. Cada carta de hechizo pertenece a una de ellas: aire, fuego, tierra y agua. Cada escuela tiene un borde propio alrededor del símbolo:



**NOTA:** A pesar de que la *Flecha mágica* pertenece a todas las escuelas de magia, solo puede beneficiarse del bonificador de una escuela a la vez.



*Escuela de fuego*



*Escuela de agua*



*Escuela de aire*



*Escuela de tierra*

## LUGARES DEL MAPA

En la expansión *Inferno* encontrarás más losetas con nuevos lugares por descubrir. En la página 12 encontrarás la lista completa de lugares.



# MODO ALIANZA

Este modo requiere como mínimo una expansión y 4 jugadores para crear una alianza de dos jugadores contra dos jugadores.

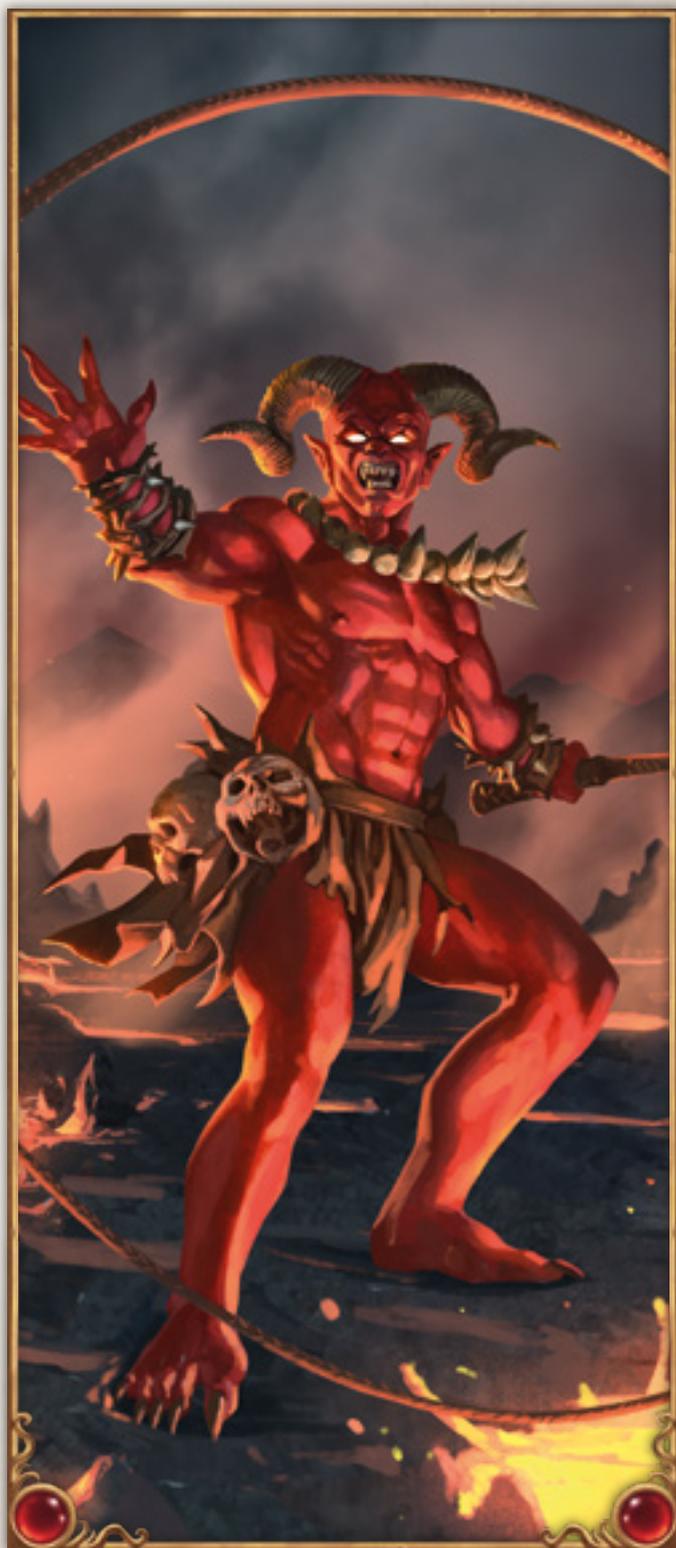
## REGLAS ADICIONALES

Cuando juegues a este modo, utiliza las siguientes reglas:

- Una alianza es un equipo de 2 jugadores formado al comienzo de la partida y que dura el resto del escenario elegido.
- Cada jugador elige su facción al comienzo del escenario.
- Los jugadores aliados pueden intercambiarse artefactos. Para hacerlo, sus héroes deben encontrarse en zonas adyacentes.
- Los recursos se pueden intercambiar sin necesidad de que los héroes de los jugadores estén en zonas adyacentes. Los miembros de una alianza pueden intercambiar recursos libremente durante el turno de cualquiera de ellos.
- Un jugador de una alianza no puede **señalizar** lugares que ya haya **señalizado** el otro jugador de la misma alianza.

## ACABAR UN ESCENARIO

Los héroes aliados comparten las condiciones de victoria y derrota. En este caso, no existe un paso adicional para comparar quién lo ha hecho mejor en la partida o quién ha contribuido más a la victoria.



## MODO ALIANZA

# EL CUENTO DE LAS DOS TIERRAS



*Los continentes este y oeste de Varesburg han decidido ir a la guerra por última vez. La mejor estrategia para la batalla es asegurar los recursos de tu continente (con la ayuda de tu aliado) y después marchar hacia el oponente tan rápido como sea posible.*

## NÚMERO DE JUGADORES

Escenario para 4 jugadores (dos contra dos).

## DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 11-13 rondas.

## PREPARACIÓN DEL MAPA

Coge las siguientes losetas de mapa y colócalas como se indica en el mapa del escenario:

- 4 losetas de mapa iniciales (I).
- 8 losetas de mapa cercanas (IV-V), de las cuales 4 deben incluir un obelisco.
- 4 losetas de mapa lejanas (II-III).
- 4 losetas de mapa lejanas (II-III). Cada jugador recibe 1 de estas losetas.

**NOTA:** Coloca las losetas iniciales con una zona bloqueada (la zona con los bordes amarillos) como aparece en el mapa. A continuación, separa las losetas cercanas en dos montones (con y sin obelisco) y colócalas alternadamente para que no haya dos losetas con obelisco adyacentes.

## RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:

14  4  1 

## INGRESOS DE LOS JUGADORES

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:

«10»  «0»  «0» 

## EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador empieza la partida con estos edificios:

- Vivienda de 

## UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:

- 2 manadas de  con el menor coste de reclutamiento.

## REGLAS ADICIONALES DEL ESCENARIO

Antes de empezar el escenario:

- Hay 4 lugares iniciales divididos en 2 áreas de inicio. Los equipos eligen su área de inicio y cada jugador decide su posición inicial dentro del área de inicio de su equipo.
- **Opcional:** Para asegurar el equilibrio de la partida, recomendamos retirar las cartas o ignorar los efectos que permiten a los héroes atravesar bordes amarillos (obstáculos en el mapa), como *Alas de Ángel*.

Durante este escenario:

- Cuando un jugador visita un obelisco, gana .
- Los jugadores pueden usar su mazo de fuerza y magia cuando paguen oro para defender la ciudad de su facción.

## CONDICIÓN DE VICTORIA

Para ganar el escenario, la alianza debe controlar 12 losetas al final de una ronda o capturar una de las ciudades del enemigo y mantenerla bajo su control durante las próximas 2 rondas.

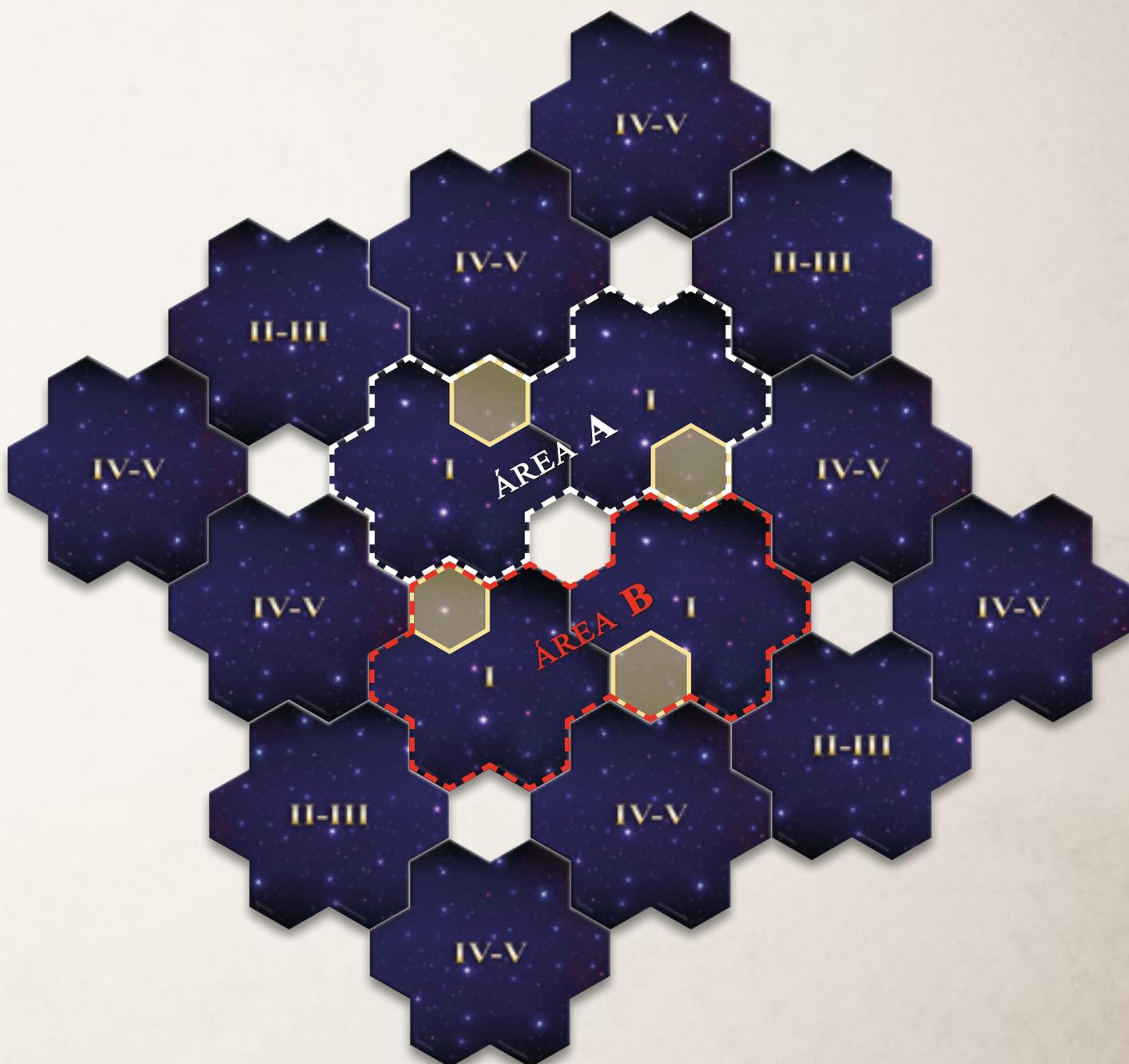
**NOTA:** Controlas una loseta si has **señalizado** una mina o un asentamiento en ella y no tiene ningún héroe enemigo.

## MARCADOR DE RONDAS

Si se cumple esta condición, la partida acaba en la 11.ª ronda. Si uno de los jugadores **señaliza** una ciudad enemiga en la 10.ª o 11.ª ronda, la partida continúa hasta el final de la 12.ª o 13.ª ronda, respectivamente. Si ambos equipos cumplen la condición de victoria, la partida acaba en empate, y si ningún equipo cumple la condición de victoria, ambas alianzas pierden.

## EVENTO CONTRARRELOJ

Al comienzo de la 4.ª y 9.ª rondas, todos los jugadores lanzan y resuelven 1 .





MODO ENFRENTAMIENTO

# DESTINO MANIFIESTO

*Las tierras vecinas cada vez están más pobladas, y solo un reino está preparado para gobernar a los demás. Es hora de demostrar a los nobles mezquinos que es tu destino manifiesto gobernar esta tierra.*

## NÚMERO DE JUGADORES

Un escenario para 3 jugadores.

## DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 12-14 rondas.

## PREPARACIÓN DEL MAPA

Coge las siguientes losetas de mapa y colócalas como se indica en el mapa del escenario:

- 3 losetas de mapa iniciales (I).
- 6 losetas de mapa cercanas (IV-V), 3 de las cuales deben incluir un obelisco.
- 6 losetas de mapa lejanas (II-III). Cada jugador recibe 2 de estas losetas.

**NOTA:** Coloca las losetas iniciales con una zona bloqueada (la zona con los bordes amarillos) como aparece en el mapa. A continuación, separa las losetas cercanas en dos montones (con y sin obelisco) y colócalas alternadamente para que no haya dos losetas con obelisco adyacentes.

## RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:

12  4  0 

## INGRESOS DE LOS JUGADORES

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:

«10»  «0»  «0» 

## EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador empieza la partida con estos edificios:

- Vivienda de 
- Cofradía de magos

## UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:

- 1 manada de  con el mayor coste de reclutamiento.

## REGLAS ADICIONALES DEL ESCENARIO

Antes de empezar el escenario:

- **Opcional:** Para asegurar el equilibrio de la partida, recomendamos retirar las cartas o ignorar los efectos que permiten a los héroes atravesar bordes amarillos (obstáculos en el mapa), como *Alas de Ángel*.

Durante este escenario:

- Cuando un jugador visita un obelisco, gana .
- Los jugadores pueden usar su mazo de fuerza y magia cuando paguen oro para defender la ciudad de su facción.



## CONDICIÓN DE VICTORIA

Para ganar el escenario un jugador debe controlar 7 losetas al final de una ronda o capturar una de las ciudades enemigas y mantenerla bajo control durante las 2 próximas rondas.

**NOTA:** Controlas una loseta si has **señalizado** una mina o un asentamiento en ella y no tiene ningún héroe enemigo.

## MARCADOR DE RONDAS

Si se cumple esta condición, la partida acaba en la 12.ª ronda. Si uno de los jugadores **señaliza** una ciudad enemiga en la 11.ª o 12.ª ronda, la partida continúa hasta el final de la 13.ª o 14.ª ronda, respectivamente. Todos los jugadores que cumplan la condición de victoria ganan. Todos los jugadores que no la consigan, pierden.

## EVENTO CONTRARRELOJ

Al comienzo de la 4ª y 9ª rondas, cada héroe gana 1 .





*Hace unos años, los dioses decidieron que no querían seguir formando parte de este mundo. Hoy, solo queda la anarquía. Todo el mundo culpa a los demás de que los dioses los abandonaran. Sentado en la sala del trono, has decidido que solo tú mereces reinar.*

## NÚMERO DE JUGADORES

Un escenario para 2 jugadores.

## DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura 14 rondas.

## PREPARACIÓN DEL MAPA

Coge las siguientes losetas de mapa y colócalas como se indica en el mapa del escenario:

- 2 losetas de mapa iniciales (I).
- 4 losetas de mapa cercanas (IV-V), de las cuales 2 deben incluir un obelisco.
- 1 loseta de mapa central (VI-VII) con la Ciudad Aleatoria.
- 4 losetas de mapa lejanas (II-III). Cada jugador recibe 2 de estas losetas.

**NOTA:** Coloca las losetas iniciales con una zona bloqueada (la zona con los bordes amarillos) como aparece en el mapa. A continuación, separa las losetas cercanas en dos montones (con y sin obelisco) y colócalas alternadamente para que no haya dos losetas con obelisco adyacentes.

## RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:

10 

3 

1 

## INGRESOS DE LOS JUGADORES

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:

«10» 

«0» 

«0» 

## EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador empieza la partida con estos edificios:

- Vivienda de 
- Cofradía de magos

## UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:

- 1 manada de  con el mayor coste de reclutamiento.

## REGLAS ADICIONALES DEL ESCENARIO

Antes de empezar el escenario:

- **Opcional:** Para asegurar el equilibrio de la partida, recomendamos retirar las cartas o ignorar los efectos que permiten a los héroes atravesar bordes amarillos (obstáculos en el mapa), como *Alas de Angel*.

Durante este escenario:

- Cuando un jugador visita un obelisco, gana .
- Un héroe en la loseta central no puede entrar en la loseta inicial enemiga.
- Los jugadores pueden usar su mazo de fuerza y magia cuando paguen oro para defender la ciudad de su facción.

## CONDICIÓN DE VICTORIA

Conquista la ciudad aleatoria en la loseta central.

## MARCADOR DE RONDAS

Si no consigues cumplir la condición de victoria antes del final de la 14.ª ronda, la partida acaba en empate.

## EVENTO CONTRARRELOJ

Al comienzo de la 3.ª, 6.ª y 9.ª rondas, el héroe principal del segundo jugador gana 1 🐎.





# LUGARES DEL MAPA

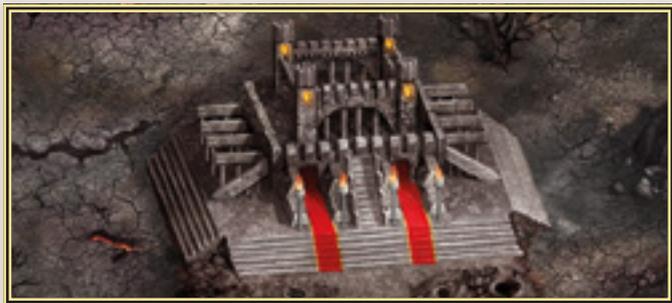
## CIUDAD



Categoría: **Señalizable**

Esta es la zona inicial de un jugador. Si un jugador captura la ciudad, conseguirá un bonificador que depende del escenario.

## ASENTAMIENTO



Categoría: **Señalizable**

Cuando **señalizas** un asentamiento, puedes elegir una de las recompensas de la lista. Si capturas un asentamiento que ningún jugador haya capturado antes, recibirás un bonificador adicional (página 25 de las reglas básicas, Asentamientos).

## CIUDAD ALEATORIA



Categoría: **Señalizable**

Cuando **señalices** una ciudad aleatoria que no haya controlado antes ningún jugador, recibe inmediatamente 10 . Además, generará pasivamente ingresos al comienzo de cada ronda de recursos: 10 . Para más detalles, consulta Ciudad aleatoria, en la página 3.

**NOTA:** La loseta de este lugar solo se puede utilizar si hay al menos 1 facción sin utilizar en la partida.

## EJE ESTELAR



Categoría: **Señalizable**

Retira una de las cartas de característica de tu mano y sustitúyela por una potenciada del mismo tipo. Cuando visites el eje estelar no retires los cubos de facción enemigos. Puede haber varios cubos en la zona. Una vez que cualquier facción haya visitado el eje estelar, este cuenta como zona vacía para esa facción, tal y como ocurre con las zonas visitables.



# NOTAS





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

**Diseño de reglas del modo solitario:** Aleksander Kubiak

**Diseño de las reglas de torneo:** Kamil Białkowski

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

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

**Ilustraciones de la caja y la portada:** Iana Vengerova

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

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

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

**Jefe ejecutivo:** Michał Pawlaczyk

**Director del estudio:** Jarosław Ewertowski

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

Eric Damian-Vernet (dirección de marca)

Theo Gallego (diseño de juego senior)

Vicky Malineau (dirección narrativa)

**Agradecimiento especial:**

Jean-Felix Monin (dirección creativa, Ubisoft)

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

**Jugadores de pruebas y consultores:**

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona «Ivicia» Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek «KIRA» Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmieć, Marcin Kmieć, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziół, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki,

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

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

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

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

**Versión española:** Spieletexter Ludiversal Translations

**Traducción:** Lis Díez Bourgoïn, de Translation Circus

**Corrección:** Jael Herrera Gómez, de Translation Circus

**Gestión de proyecto:** Silas Rummel y Michael Csorba

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

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

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

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

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





**HEROES III**  
OF MIGHT AND MAGIC®  
**THE BOARD GAME**