

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

---

## THE BOARD GAME



HADÈS

# LIVRE DE MISSIONS

Hadès ne tolère pas la faiblesse. Guidé par une soif infinie de domination, il s'applique à établir sa suprématie et réduit en cendres ceux qui se dressent sur son chemin. Si les hordes de démons sortent des fosses infernales, la terre tremblera sous les grondements de leurs sabots. Et le monde brûlera !

Ils ont attendu, ils ont observé avec vigilance, mais leur patience s'effrite : ils sont prêts. Allez-vous lâcher les chiens de l'enfer et répandre le chaos ?

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

## TABLE DES MATIÈRES

1. Liste du matériel.....	2	3. Mode Alliance.....	5
2. Nouveaux éléments.....	3	a) Règles additionnelles .....	5
a) Cartes Caractéristique renforcée .....	3	b) L'Histoire des deux pays .....	6
b) Invocation .....	3	4. Mode Affrontement.....	8
c) Ville aléatoire .....	3	a) L'Heure du destin.....	8
d) Immunité des unités Éfrits .....	4	b) Carpe Diem .....	10
e) Écoles de magie .....	4	5. Notes.....	13
f) Sites.....	4, 12	6. Crédits .....	14

## 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

### 1 figurine de Ville

### 7 figurines d'unités

### 2 fiches de Héros (recto-verso)

### 7 cartes Unité

### 7 tuiles Bâtiment

### 7 cartes Unité neutre

### 3 cartes Proclamation des Astrologues

### 4 cartes Artéfact

### 6 cartes Sort

### 5 cartes Compétence

### 12 cartes Spécialisation

### 7 cartes Caractéristique

- 2 cartes Attaque
- 2 cartes Défense
- 2 cartes Puissance
- 1 carte Savoir

### 20 cartes Caractéristique renforcée

### 9 jetons Or

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

### 7 jetons Matériaux

- 3 × « 1 Matériaux »
- 4 × « 3 Matériaux »

### 5 jetons Richesses

- 3 × « 1 Richesses »
- 2 × « 3 Richesses »

### 4 jetons Dégâts

- 2 × « 1 Dégât / 2 Dégâts » (recto-verso)
- 2 × « 3 Dégâts / 5 Dégâts » (recto-verso)

### 1 jeton Construction

### 1 jeton Population

### 1 jeton Grimoire

### 1 jeton Moral

### 30 cubes en plastique


- 10 noirs
- 20 rouges





# NOUVEAUX ÉLÉMENTS

## CARTE CARACTÉRISTIQUE RENFORCÉE

Ces cartes fonctionnent comme les cartes Caractéristique, mais avec un seul effet qui ne nécessite pas d'utiliser votre .

En visitant une Roue de Puissance, vous pouvez échanger une de vos cartes Caractéristique contre son équivalent renforcé. Vous pouvez également obtenir ces cartes d'autres façons, telles que des cartes Artefact, Compétence ou Proclamation des Astrologues.





*Carte Caractéristique renforcée*    *Carte Caractéristique*

- 1. Nom
- 2. Effet Basique
- 3. Effet Expert




## INVOCATION

Vous permet d'ajouter une unité sur le plateau pendant un Combat. Si une unité effectue une action **Invoquer**, placez l'unité invoquée sur une case adjacente à cette unité. Une unité invoquée est activée au tour où elle apparaît uniquement si son initiative est égale ou inférieure à celle de l'unité en cours d'activation. Sinon, considérez qu'elle a déjà été activée à ce tour de Combat. Sauf mention contraire, les unités invoquées sont ajoutées à votre Armée à la fin du Combat.







**REMARQUE :** L'action  des Seigneurs des Abîmes ne peut être utilisée qu'une seule fois par Combat. Cet effet ne permet pas d'**Invoquer** les Démons de la pile d'Unités neutres . Vous n'avez pas d'or à payer si vous choisissez d'**Améliorer** votre unité Démons.

## VILLE ALÉATOIRE

Lorsque ce site est révélé, chaque joueur lance 2 . Celui qui obtient le plus de ressources sur ses dés peut choisir une faction (à l'exception de celles déjà utilisées dans cette partie) ; cette case est désormais défendue par les unités de cette faction.

**REMARQUE :** Vous n'avez rien d'autre à préparer que les cartes Unité de la faction.

Lorsqu'un Héros se déplace sur une case Ville aléatoire, il lance un Combat pour assiéger ces unités. Sauf mention contraire, la Ville Aléatoire est défendue par :

-  1 × Groupe de 
-  2 × Groupe de 
-  2 × Quelques 

**REMARQUE :** Les  sont choisies par la personne jouant les unités assiégées.

**REMARQUE :** N'utilisez pas de carte « Tourelle » pour ce siège.

## IMMUNITÉ DES UNITÉS ÉFRITS

La capacité spéciale d'un Groupe d'Éfrits et des Unités neutres Éfrits leur permet d'ignorer les dégâts infligés par des sorts appartenant à l'École de magie du Feu.



*Éfrits*  
carte Unité d'Hadès



*Éfrits*  
carte Unités neutres

**REMARQUE :** Ces unités subissent normalement les effets autres que les dégâts.

Les cartes Sort appartenant à l'École du Feu peuvent être reconnues grâce au symbole près de l'illustration.



## 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 Hadès inclut des tuiles de plateau avec de nouveaux sites à découvrir. Retrouvez la liste complète de ces sites page 12.





# 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

# L'HISTOIRE DES DEUX PAYS

*Les continents est et ouest de Varesburg ont décidé d'entrer en guerre une dernière fois. Avec l'aide de votre allié, protégez les ressources de votre continent, puis passez au second aussi vite que possible pour avoir une chance de gagner la bataille des Varesburg.*

## NOMBRE DE JOUEURS

Scénario pour 4 joueurs (2 contre 2).

## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 11 ou 13 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
- 4 tuiles Lointaines (II-III)
- 4 tuiles Lointaines (II-III) ; chaque joueur en reçoit 1.

**REMARQUE :** Disposez les tuiles de Départ en positionnant les cases bloquées (entourées d'une ligne jaune continue) comme indiqué sur le schéma page suivante. Triez les tuiles Proches en 2 piles (avec ou sans Obélisque) et disposez-les 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 :

14 × 

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

Avant le début du scénario :

- Les 4 cases de départ sont réparties dans 2 zones de départ. Les équipes se répartissent les zones de départ, puis chaque joueur choisit une position de départ dans la zone de son équipe.
- **Facultatif :** Pour garantir l'équilibre de la partie, il est recommandé de retirer les cartes ou d'ignorer les effets qui permettent aux Héros de franchir les lignes jaunes sur le plateau (tels que « Ailes d'Ange »).

Pendant le scénario :

- Lorsque vous explorez un Obélisque, gagnez .
- Les joueurs peuvent utiliser leur deck de Héros lorsqu'ils dépensent de l'or pour défendre leur Ville de faction.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour remporter la partie, une Alliance doit soit contrôler 12 tuiles à la fin d'une manche, soit capturer une des Villes ennemies et en garder le contrôle pendant les 2 manches suivantes.


**REMARQUE :** Une tuile est considérée comme contrôlée si vous y avez **Revendiqué** une Mine ou une Enclave, et qu'il n'y a pas de Héros ennemi dessus.

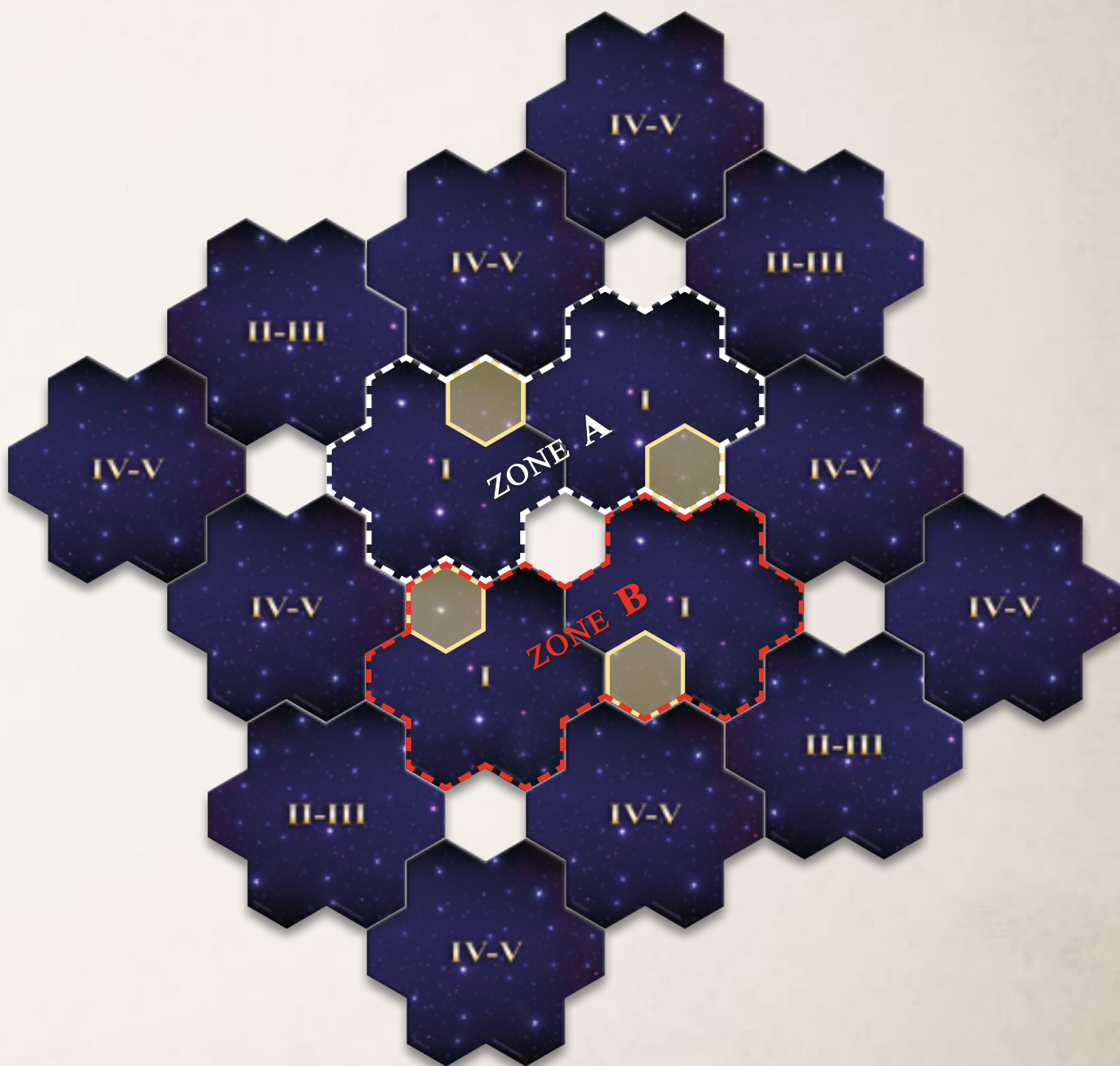


## PISTE DE MANCHES

À la fin de la manche 11 : les conditions ci-dessus sont remplies la partie prend fin. Si un joueur a **Revendiqué** une Ville ennemie à la manche 10 ou 11, la partie est prolongée respectivement jusqu'à la fin de la manche 12 ou 13. Si les deux équipes remplissent les Conditions de Victoire, la partie s'achève sur une égalité. Si aucune n'y parvient, les deux Alliances ont perdu.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début des manches 4 et 9, chaque joueur lance et applique 1 .





MODE AFFRONTEMENT

# L'HEURE DU DESTIN

*Petit à petit, la population des territoires voisins s'est accrue. Un seul Royaume est de taille à gouverner les autres : le vôtre. Le moment est venu de montrer à ces nobles insignifiants la force du destin qui vous pousse à gouverner ce pays.*

## NOMBRE DE JOUEURS

Scénario pour 3 joueurs.

## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 12 ou 14 manches maximum.

## PRÉPARATION DU PLATEAU




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

- 3 tuiles de Départ (I)
- 6 tuiles Proches (IV-V), dont 3 avec un Obélisque
- 6 tuiles Lointaines (II-III) ; chaque joueur en reçoit 2.

**REMARQUE :** Disposez les tuiles de Départ en positionnant les cases bloquées (entourées d'une ligne jaune continue) comme indiqué sur le schéma page suivante. Triez les tuiles Proches en 2 piles (avec ou sans Obélisque) et disposez-les 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 :

12 ×  4 ×  0 × 

## REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenu sur :

« 10 »  « 0 »  « 0 » 

## BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les Bâtiments suivants :

- Demeure 
- Guilde des Mages

## UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :


- 1 × Groupe de  (unité avec le coût de Recrutement le plus élevé)

## RÈGLES ADDITIONNELLES DU SCÉNARIO

Avant le début du scénario :

- **Facultatif :** Pour garantir l'équilibre de la partie, il est recommandé de retirer les cartes ou d'ignorer les effets qui permettent aux Héros de franchir les lignes jaunes sur le plateau (tels que « Ailes d'Ange »).

Pendant le scénario :

- Lorsque vous explorez un Obélisque, gagnez .
- Les joueurs peuvent utiliser leur deck de Héros lorsqu'ils dépensent de l'or pour défendre leur Ville de faction.





## CONDITIONS DE VICTOIRE


Un joueur est déclaré vainqueur s'il contrôle 7 tuiles à la fin d'une manche, ou s'il capture une des Villes ennemies et en garde le contrôle pendant les 2 manches suivantes.

**REMARQUE :** Une tuile est considérée comme contrôlée si vous y avez **Revendiqué** une Mine ou une Enclave, et qu'il n'y a pas de Héros ennemi dessus.

## PISTE DE MANCHES

À la fin de la manche 12 : si les conditions ci-dessus sont remplies la partie prend fin. Si un joueur a **Revendiqué** une Ville ennemie à la manche 11 ou 12, la partie est prolongée respectivement jusqu'à la fin de la manche 13 ou 14. Tous les joueurs qui remplissent les Conditions de Victoire l'emportent. Tous les autres joueurs ont perdu.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début des manches 4 et 9, chaque Héros gagne 1 .





## MODE AFFRONTMENT

# CARPE DIEM

*Il y a quelques années, les Dieux ont décidé qu'ils ne voulaient plus avoir affaire à ce monde. Depuis c'est la confusion qui règne. Les uns tiennent les autres pour responsables de la démission des Dieux. Assis dans la salle du trône, vous décidez que vous êtes la seule personne digne de gouverner.*

### NOMBRE DE JOUEURS

Scénario pour 2 joueurs.

### DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 14 manches maximum.

### PRÉPARATION DU PLATEAU

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




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

**REMARQUE :** Disposez les tuiles de Départ en positionnant les cases bloquées (entourées d'une ligne jaune continue) comme indiqué sur le schéma page suivante.

Triez les tuiles Proches en 2 piles (avec ou sans Obélisque) et disposez-les 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 :

10 ×  3 ×  1 × 

### REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenu sur :

« 10 »  « 0 »  « 0 » 

### BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les Bâtiments suivants :

- Demeure ★
- Guilde des Mages

### UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :


- 1 × Groupe de ★ (unité avec le coût de Recrutement le plus élevé)

### RÈGLES ADDITIONNELLES DU SCÉNARIO

Avant le début du scénario :

- **Facultatif :** Pour garantir l'équilibre de la partie, il est recommandé de retirer les cartes ou d'ignorer les effets qui permettent aux Héros de franchir les lignes jaunes sur le plateau (tels que « Ailes d'Ange »).

Pendant le scénario :

- Lorsque vous explorez un Obélisque, gagnez .
- Un Héros ne peut pas se déplacer de la tuile Centrale vers la tuile de Départ de son adversaire.
- Les joueurs peuvent utiliser leur deck de Héros lorsqu'ils dépensent de l'or pour défendre leur Ville de faction.


### CONDITION DE VICTOIRE

Capturer la Ville aléatoire sur la tuile Centrale.

### PISTE DE MANCHES

Si la condition ci-dessus n'a pas été remplie à la fin de la manche 14, la partie s'achève sur une égalité.

### ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début des manches 3, 6 et 9, le Héros principal du 2<sup>e</sup> joueur gagne 1 .







# 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).

## VILLE ALÉATOIRE



Catégorie : **Revendicable**

Lorsque vous **Revendiquez** une Ville aléatoire qui n'a pas encore été contrôlée par un autre joueur, gagnez immédiatement 10 🍷. De plus, elle vous rapportera un revenu au début de chaque manche de Revenus : 10 🍷. Pour plus d'informations, voir page 3.

**REMARQUE :** La tuile avec cette case ne peut pas être utilisée dans une partie où toutes les factions sont déjà en jeu.

## ROUE DE PUISSANCE



Catégorie : **Revendicable**

Vous pouvez Détruire 1 carte Caractéristique dans votre main et la remplacer par 1 carte Caractéristique renforcée du même type. Lorsque vous explorez une Roue de Puissance, les cubes des factions ennemies ne sont pas retirés ; il peut donc y avoir plusieurs cubes sur cette case. Une fois explorée par une faction, la Roue de Puissance est considérée comme une case vide pour cette faction, comme le serait un site explorable.





# NOTES





**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 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 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, Cypryan 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**