

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



LIVRE DE MISSIONS

Chaque partie de **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** suit un scénario ou une campagne ; chaque scénario possède un plateau, des conditions de victoire et des règles qui lui sont propres. Vous pourrez également choisir entre différents héros possédant chacun des capacités et des decks propres, ce qui augmente considérablement la rejouabilité.

TABLE DES MATIÈRES

1. Mise en place du scénario.....	3	c) Types de cartes du deck I.A.	19
2. Mode Affrontement.....	4	d) Résoudre les événements programmés.	19
a) Conditions de Victoire.....	4	e) Finir la mission après chaque scénario.	19
b) Retraite des moines	5	5. Campagne du Château	20
c) Le meilleur des Mondes	7	a) 1. Retour au bercail	20
d) Un pour tous.....	9	b) 2. Les Anges gardiens	24
3. Mode coopératif.....	11	c) 3. La Libération de Steadwick	27
a) Champions de Gelea	12	6. Crédits	31
b) La Croisade souterraine	15		
4. Mode Campagne.....	18		
a) Règles de campagne.....	18		
b) Revenus de départ	18		



Version : 1.0 FR



MISE EN PLACE

Pour commencer une nouvelle partie de **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**, suivez ces étapes :

1. Choisissez un scénario dans le livre de missions, ou créez le vôtre.
2. Choisissez vos factions parmi celles disponibles et prenez les éléments correspondants (voir page 7 du livre de règles, Mise en place).
3. Consultez la préparation du plateau pour le scénario choisi. Prenez les tuiles nécessaires et disposez-les comme indiqué sur le schéma. Certains scénarios vous attribueront votre propre réserve de tuiles Lointaines (II-III), à mettre en jeu en explorant durant la partie (voir page 19 du livre de règles, tuiles de scénario).
4. Prenez les ressources et ajustez les revenus de départ comme indiqué par le scénario.
5. Placez les éventuels Bâtiments de départ sur votre plateau de Ville. Préparez vos cartes Unité de départ pour former votre Armée.
6. Sur la Piste de manches, placez un cube noir sur les cases correspondantes à chaque événement programmé, afin de ne pas oublier de les déclencher. Lorsque vous atteignez une manche avec un cube, appliquez les effets de l'événement, puis retirez le cube.
7. Désignez le 1^{er} joueur.
8. Commencez la partie.





MODE AFFRONTEMENT

Trois scénarios entièrement compétitifs pour 2 à 3 joueurs.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si chaque scénario d'Affrontement a ses propres conditions de Victoire/Défaite, ils respectent tous quelques règles générales (sauf indication contraire).

- Si vous passez 3 manches sans contrôler de Ville ni d'Enclave, vous êtes éliminé et vous avez perdu.
- Vous serez aussi éliminé si votre Héros principal est vaincu en défendant une Ville assiégée, et que vous n'avez plus de Ville ou d'Enclave.
- Si vous êtes le dernier joueur en jeu, vous êtes déclaré vainqueur.
- Dans une partie à 3 joueurs ou plus, vous êtes déclaré vainqueur si vous avez un cube de faction de chaque autre joueur encore en jeu.

Vous pouvez gagner des cubes de faction des autres joueurs en battant leur Héros ou en capturant leur Ville de faction. Lorsque vous remplissez une Condition de Victoire, la partie s'achève à la fin de la manche, sauf mention contraire.





MODE AFFRONTMENT

RETRAITE DES MOINES

Après avoir longtemps régné sur cette partie du monde, les moines ont enfin été repoussés sur leurs îles. En tant que seigneur tout juste libéré au cours de la retraite des moines, vous considérez qu'il vous revient d'unir ces terres sous votre règne.

NOMBRE DE JOUEURS

Scénario pour 2 joueurs

DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 7 manches maximum.



PRÉPARATION DU PLATEAU

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

- 2 tuiles de Départ (I)
- 2 tuiles Lointaines (II-III)
- 2 tuiles Proches (IV-V)


RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :

15 ×  4 ×  2 × 

REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenus sur :

« 15 »  « 2 »  « 1 » 

BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les Bâtiments suivants :

- Demeure ★
- Citadelle
- Guilde des Mages

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

Avant le début du scénario :

- Au lieu de Fouiller (2) ✨ 2 fois (comme normalement avec la Guilde des Mages), chaque joueur fait une seule Fouille (3).

Pendant le scénario :

- Les joueurs ne peuvent pas Recruter de Héros secondaire.
- Au début de la prochaine manche de Revenus, les joueurs gagnent, au choix, 2  ou 1  supplémentaires.
- Quand un nouvel Obélisque est exploré pour la première fois, le joueur lance 2  et choisit 1 résultat.
- Lorsque vous vous déplacez sur la Ville de faction d'un autre joueur, ce dernier peut y transporter gratuitement son armée pour la défendre. Il peut également utiliser son deck de Héros pendant ce Combat.




CONDITION DE VICTOIRE

Gagner un Combat contre le Héros ennemi.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Il n'y a aucun événement programmé dans ce scénario.

PISTE DE MANCHES

Si aucun joueur ne remporte la partie avant la fin de la manche 7, piochez tous les deux pour compléter votre main et commencez le Combat final pour déterminer le vainqueur. Le Héros avec le plus d'Expérience est l'assaillant. Si les deux joueurs ont autant d'Expérience, chacun lance 2  et fait la somme des ressources obtenues. Le joueur qui a obtenu le plus de ressources est l'assaillant.





MODE AFFRONTMENT

LE MEILLEUR DES MONDES

Un violent bouleversement a secoué les fondations mêmes de notre monde, déchirant les continents et redistribuant les territoires. Lorsque la terre a cessé de trembler, les peuples sont sortis de leur cachette et ont commencé à reconstruire ce nouveau monde.

NOMBRE DE JOUEURS

Scénario pour 2 à 3 joueurs

DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 8 ou 9 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)
- 2 tuiles Proches (IV-V)
- 4 tuiles Lointaines (II-III). Chaque joueur en reçoit 2.

Pour une partie à 3 joueurs :

- 3 tuiles de Départ (I)
- 3 tuiles Proches (IV-V)
- 6 tuiles Lointaines (II-III). Chaque joueur en reçoit 2.




RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :

15 ×  3 ×  1 × 

REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenus sur :

« 10 »  « 2 »  « 1 » 



BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec le Bâtiment suivant :

- Demeure 



UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :

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

RÈGLES ADDITIONNELLES DU SCÉNARIO

Pendant le scénario :

- Quand un joueur se déplace sur un Obélisque qu'il n'a pas encore exploré, il lance 2  et choisit 1 résultat.
- Battre un autre Héros rapporte 20  au joueur vainqueur.

CONDITION DE VICTOIRE

Si un joueur contrôle 5 Mines ou plus à la fin d'une manche, la partie s'achève à la fin de la manche suivante. Le joueur ayant le plus de Mines à la fin de cette manche gagne la partie. En cas d'égalité sur le nombre de Mines, la partie s'achève sur une égalité.

PISTE DE MANCHES

Si aucun joueur ne remporte la partie avant la fin de la manche 8, le joueur ayant le plus de Mines à la fin de la manche 9 est déclaré vainqueur.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début des manches 3, 6 et 9, retirez tous les cubes noirs des Moulins à eau et Moulins à vent sur le plateau.

**SCÉNARIO
POUR 2 JOUEURS**



**SCÉNARIO
POUR 3 JOUEURS**



MODE AFFRONTMENT

UN POUR TOUS

Trois amis d'enfance deviennent les pires ennemis après que chacun d'eux a hérité d'une partie du royaume suite à la mort du roi. Vous devez montrer à ceux qui furent vos amis comment diriger un royaume... Par la force.

NOMBRE DE JOUEURS

Scénario pour 3 joueurs

DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 11 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
- 1 tuile Centrale (VI-VII) avec la case Graal
- 6 tuiles Lointaines (II-III). Chaque joueur en reçoit 2 (référez-vous aux tuiles plus claires pour des suggestions de placement)

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 l'une à côté l'autre.




RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :

10 ×  0 ×  0 × 


REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenus sur :

« 15 »  « 2 »  « 1 » 



BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les Bâtiments suivants :

- Demeure 
- Salle du Conseil
- Citadelle

UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :






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

RÈGLES ADDITIONNELLES DU SCÉNARIO

Avant le début du scénario :

- Tous les Héros principaux commencent niveau 3. **Fouillez (2)** la pioche de Compétences 2 fois, et ajoutez ces cartes à votre deck de départ.

Pendant le scénario :

- Quand un joueur se déplace sur un Obélisque, il lance 2  et applique le résultat de son choix.
- Un joueur peut également utiliser son deck de Héros lorsqu'il dépense de l'or pour défendre sa Ville de faction assiégée.
- Lorsqu'un joueur capture la Ville d'un adversaire :
 - a) Ce joueur augmente ses revenus conformément à ce que la Ville rapportait à son adversaire.
 - b) De plus, ce joueur gagne immédiatement : 15 × , 2 × , et 1 × .
- Si un joueur bat un Héros principal ennemi, il gagne 10 .
- Si un Héros principal est vaincu dans un combat contre un Héros ennemi, le joueur est éliminé et perd la partie.
- Ignorez les Combats sur la case avec le Graal.

- Les joueurs ne peuvent pas se déplacer sur la case avec le 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.

CONDITION DE VICTOIRE

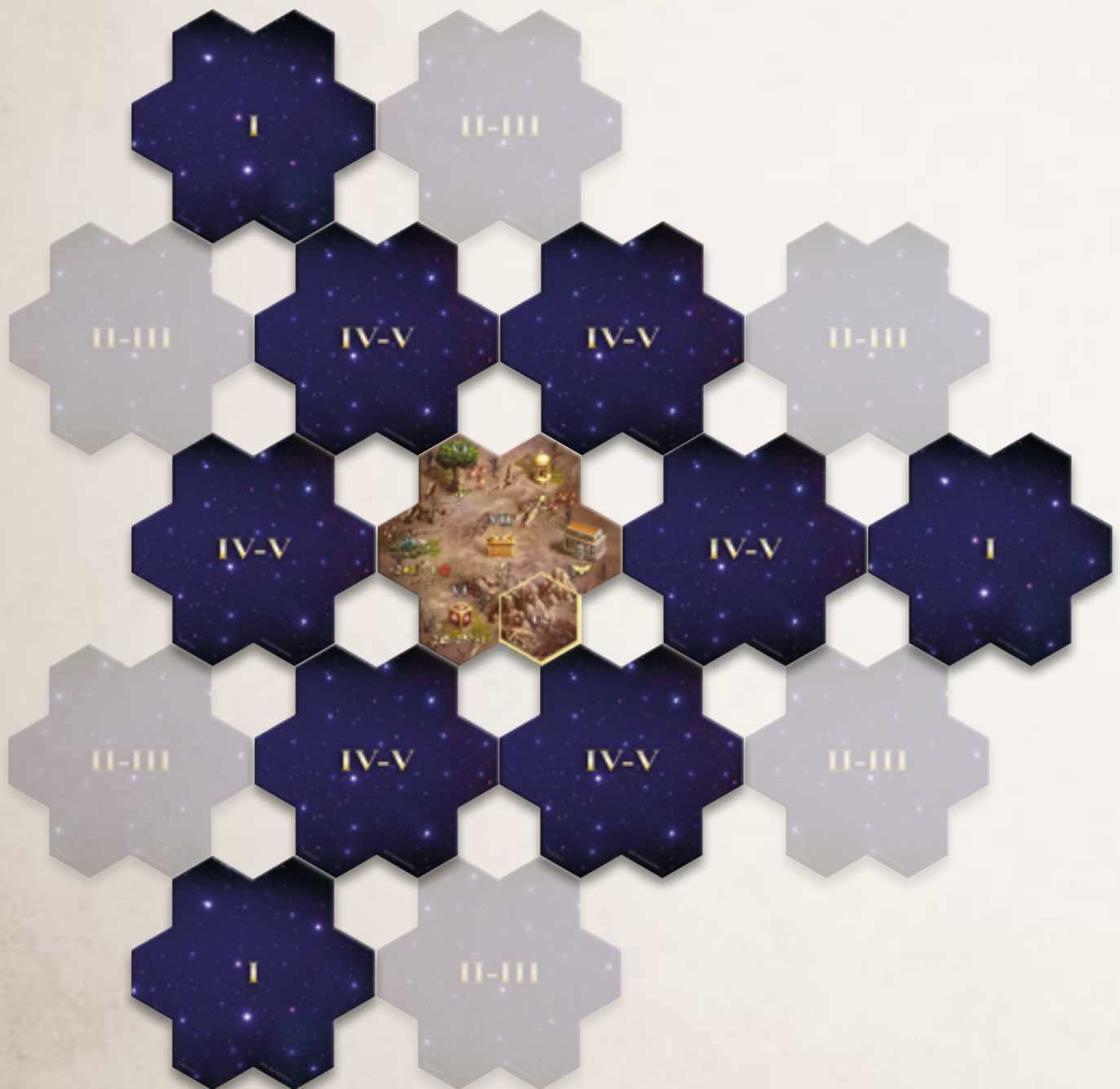
La partie prend fin s'il ne reste qu'un joueur en jeu, ou si l'un d'eux rapporte le Graal dans une Ville qu'il contrôle. Ce joueur l'emporte.

PISTE DE MANCHES

À la fin de la manche 11 : s'il n'y a pas de vainqueur ni de joueur éliminé, tous les joueurs ont perdu. Si un joueur a été éliminé, les deux autres complètent leur main et commencent le Combat final pour déterminer le vainqueur.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début des manches 3 et 6, retirez les cubes noirs de tous les sites sur le plateau.





MODE COOPÉRATIF

Deux scénarios entièrement coopératifs pour 2 à 3 joueurs.

Dans les parties en mode Coopératif, tous les joueurs sont alliés et jouent ensemble pour remporter le scénario.

Pour jouer les Unités neutres, utilisez les règles de Combat pour le jeu en solo (voir page 33 du livre de règles, Combat de l'I.A.). Par ailleurs, lorsque votre Héros se déplace sur un Comptoir, vous pouvez, en plus des effets habituels de ce site (voir page 36 du livre de règles, Conversion des ressources), donner des ressources à n'importe quel autre joueur.

Voici quelques exemples de Conditions de Victoire de scénarios coopératifs :

- Vaincre un certain nombre d'Unités neutres.
- Prendre le contrôle de sites spécifiques.

Sauf mention contraire, la partie prend immédiatement fin lorsqu'un des joueurs remplit une Condition de Victoire, et les joueurs l'emportent tous ensemble.





Des seigneurs de guerre d'un autre monde ont envahi vos terres et celles de votre allié. L'heure est venue de contre-attaquer. Ralliez vos troupes et concluez des alliances éphémères pour mettre vos ressources en commun et sauver le royaume !

NOMBRE DE JOUEURS

Scénario pour 2 à 3 joueurs

DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 11 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)
- 4 tuiles Proches (IV-V), dont 2 avec un Obélisque
- 1 tuile Centrale (VI-VII) avec la case Terres Désolées
- 4 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.

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 Terres Désolées
- 6 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.

RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :

15 ×  3 ×  1 × 

REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenus sur :

« 10 »  « 0 »  « 0 » 

BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec le Bâtiment suivant :

● Demeure 


UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :

● 3 × Quelques 

RÈGLES ADDITIONNELLES DU SCÉNARIO

Pendant le scénario :

- Quand un joueur se déplace sur un Obélisque, il lance 2  et choisit 1 résultat.
- Pour qu'un Héros puisse se déplacer sur la case Terres Désolées, sa faction doit avoir exploré au moins autant d'Obélisques que de joueurs dans la partie (2 ou 3).
- Chaque joueur place un de ses cubes de faction sur la case Terres Désolées la première fois qu'il l'explore.
- Par ailleurs, les joueurs ne peuvent pas :
 - a) Attaquer les autres Héros.
 - b) Capturer une Mine ou une Enclave déjà contrôlée.

CONDITION DE VICTOIRE

Les joueurs remportent ensemble la partie s'ils ont chacun un cube de leur couleur sur la case Terres Désolées.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début des manches 4 et 8, retirez tous les cubes noirs des Moulins à eau et Moulins à vent sur le plateau.

PISTE DE MANCHES

À la fin de la manche 11, s'il manque le cube d'au moins une faction sur la case Terres Désolées, tous les joueurs ont perdu.



**SCÉNARIO
POUR 3 JOUEURS**

SCÉNARIO
POUR 2 JOUEURS





MODE COOPÉRATIF

LA CROISADE SOUTERRAINE

Loin sous la surface de nos terres se tapissent les plus effroyables monstres de la création. La rumeur prétend qu'ils se préparent à quitter les abîmes pour venir prendre possession de notre monde. Partez sans attendre, et pourfendez les armées du mal avant qu'il ne soit trop tard. Tous nos espoirs reposent sur vous !

NOMBRE DE JOUEURS

Scénario pour 2 à 3 joueurs

DURÉE DU SCÉNARIO

Selon la difficulté choisie pour ce scénario :

- **Facile** : 8 manches
- **Normal** : 10 manches
- **Difficile** : 12 manches
- **Impossible** : 14 manches

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)
- 4 tuiles Proches (IV-V), dont 2 avec un Obélisque
- 1 tuile Centrale (VI-VII) avec la case Terres Désolées
- 2 tuiles Lointaines (II-III). Chaque joueur en reçoit 1, qu'il place face cachée près de sa fiche de Héros afin de la jouer durant la partie.




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 Terres Désolées

- 3 tuiles Lointaines (II-III). Chaque joueur en reçoit 1, qu'il place face cachée près de sa fiche de Héros afin de la jouer durant la partie.




RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :

6 ×  2 ×  0 × 

REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenus sur :

« 10 »  « 2 »  « 1 » 


BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les Bâtiments suivants :

- Demeure 
- Demeure 
- Citadelle

UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :

- 1 × Quelques  (unité avec le coût de Recrutement le plus faible)

RÈGLES ADDITIONNELLES DU SCÉNARIO

Pendant le scénario :



- Selon la difficulté choisie, tirez au hasard le nombre suivant de cartes Unité neutre de chaque pile correspondante afin de former un paquet d'Unités neutres distincts pour les Terres Désolées :

- a) Facile : 5 × , 5 × , 3 × , 1 × 
- b) Normal : 4 × , 5 × , 3 × , 2 × 
- c) Difficile : 2 × , 5 × , 5 × , 3 × 
- d) Impossible : 1 × , 5 × , 7 × , 4 × 



Mélangez le paquet ainsi créé. Chaque fois qu'un Héros se déplace sur les Terres Désolées, piochez les 5 cartes Unité neutre de ce paquet plutôt que dans les piles habituelles. Ces unités sont placées sur le plateau de Combat (voir page 29 du livre de règles, Préparation des Unités neutres). Les joueurs doivent tenter de vaincre les créatures rencontrées dans les Terres Désolées. Toutes les Unités neutres vaincues lors d'un Combat dans les Terres Désolées sont remises dans leurs piles d'Unités neutres respectives, plutôt que dans le paquet spécial. Toutes les Unités neutres qui survivent à un Combat dans les Terres Désolées sont remélangées dans le paquet spécial.

S'il y a moins de 5 cartes dans le paquet au début d'un Combat, placez uniquement les unités restantes sur le plateau de Combat.

- Prolonger un Combat contre des unités Azur coûte 1 PD (comme pour un Combat contre des unités d'un rang inférieur).
- À chaque fois qu'un joueur se déplace sur un Obélisque, il lance 1  et 1 , et choisit 1 résultat.
- Pour qu'un Héros puisse se déplacer sur la case Terres Désolées, sa faction doit avoir exploré au moins autant d'Obélisques que de joueurs dans la partie (2 ou 3).
- Par ailleurs, les joueurs ne peuvent pas :
 - a) Attaquer les autres Héros.
 - b) Capturer une Mine ou une Enclave déjà contrôlée.

CONDITION DE VICTOIRE

Les joueurs remportent ensemble la partie si toutes les unités des Terres Désolées sont vaincues.

PISTE DE MANCHES

Le nombre maximum de manches pour vaincre toutes les créatures des Terres Désolées dépend de la difficulté choisie.

Les joueurs perdent la partie s'ils ne parviennent pas à vaincre toutes les créatures des Terres Désolées avant la fin de la dernière manche.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début des manches 4 et 8, retirez tous les cubes noirs des Moulins à eau et Moulins à vent sur le plateau.



**SCÉNARIO
POUR 2 JOUEURS**



**SCÉNARIO
POUR 3 JOUEURS**



Un récit sur plusieurs scénarios, conçus pour être joués seul contre un adversaire virtuel.

La boîte de base de **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** comprend une campagne pour la faction du Château.

Cette campagne est découpée en plusieurs scénarios interconnectés, chacun avec sa propre Condition de Victoire.

Chaque scénario vous confronte à une I.A. ennemie et à son Héros.

Chaque scénario comprend deux parties :

- Une partie sur les règles, qui détaille comment jouer ce scénario.
- Une partie concernant l'histoire, qui regroupe tous les textes à lire à des moments spécifiques pendant la partie.

RÈGLES DE CAMPAGNE

- Dans les rubriques suivantes du livre de missions, le ou les Héros de l'I.A. seront appelés les Héros ennemis.
- Chaque scénario de la campagne raconte une histoire. À la fin de chaque section, un texte en rouge indique les changements apportés au scénario.
- Les Héros ennemis utilisent 2 decks lors des Combats :
 - a) Le deck I.A., qui vous indique quelles actions le Héros ennemi doit effectuer à son tour de Combat.
 - b) Le deck de Sorts, dans lequel le Héros ennemi pioche les sorts qu'il lance durant les Combats.
- Chaque Héros ennemi possède son propre ensemble de cartes Unité. Sortez les cartes

Unité indiquées dans la préparation du scénario. Lorsqu'un Combat contre un Héros ennemi commence :

- a) Formez les Armées ennemies selon les informations fournies par le scénario.
 - b) Placez toutes les unités du Héros de l'I.A. sur le plateau de Combat (voir page 29 du livre de règles, Préparation des Unités neutres).
- Créez le deck I.A. et le deck de Sorts selon les instructions de préparation du scénario. N'oubliez pas de laisser de la place pour les défausser.
 - Placez les éventuelles cartes Compétence listées pour ce scénario près des decks de l'I.A., face visible.
 - Quand une Unité ennemie est activée, piochez la première carte du deck I.A. et appliquez ses effets.
 - a) Quand un Héros ennemi lance un sort, piochez-le dans le deck de Sorts.
 - b) Quand un Héros ennemi utilise la Capacité indiquée dans la préparation du scénario, ne défaussez pas la carte. Contrairement aux règles normales, le Héros ennemi peut à nouveau utiliser cette Capacité, à chaque fois que le deck I.A. l'indique.
 - Assurez-vous d'avoir bien préparé à portée de main tous les éléments nécessaires au scénario : à mesure que l'histoire progresse, le livre de missions vous indiquera quand les utiliser.

REVENUS DE DÉPART

Au début de chaque scénario de campagne, ajustez vos pistes de revenus sur :

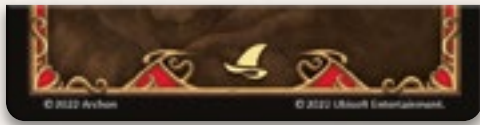
« 10 »  « 0 »  « 0 » 

Ces valeurs peuvent être modifiées par les règles spécifiques à chaque scénario.

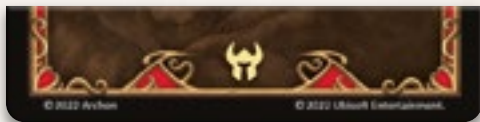
TYPES DE CARTES DU DECK I.A.

Le deck I.A. est composé de 3 types de cartes :

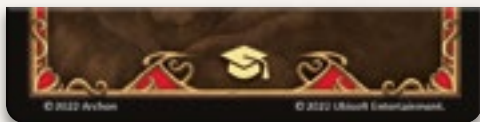
☉ : Les cartes Magie



☿ : Les cartes Force



♠ : Les cartes Capacité



RÉSOUUDRE LES ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Chaque scénario comprend un certain nombre d'événements programmés qui assurent une expérience de jeu immersive en adaptant les règles à l'évolution de l'histoire.

Sur la Piste de manches, placez un cube noir sur les cases correspondant à chaque événement programmé, afin de ne pas oublier de les déclencher.

FINIR LA MISSION APRÈS CHAQUE SCÉNARIO

Retirez de votre deck toutes les cartes Caractéristique et la carte Spécialisation I, et mettez-les de côté. Retirez toutes les autres cartes Spécialisation. Parmi les cartes restantes, choisissez-en 5 et ajoutez-les aux cartes précédemment mises de côté : ceci sera votre deck de départ pour le prochain scénario.

Remettez l'Expérience de votre Héros sur le niveau 1.



1. RETOUR AU BERCAIL

Lorsque nous avons accosté, les rumeurs se sont confirmées. Et avec elles, nos pires craintes. La mort de mon père laisse les nations voisines libres de jeter leur dévolu sur les terres d'Erathia.

Aidez Catherine à créer un avant-poste pour repousser les envahisseurs hors du royaume d'Erathia.

DURÉE DU SCÉNARIO



Ce scénario se joue en 8 manches maximum.

PRÉPARATION DU JOUEUR

Faction : Château



Héros de faction : Catherine

Armée de faction : Quelques Hallebardiers, Quelques Arbalétriers, Quelques Griffons

Ressources de départ : 15 × , 1 × 

Bâtiments : Aucun

Bonus : Choisissez une des options suivantes :

- Améliorez vos cartes Arbalétriers et Hallebardiers
- 3 × 
- Fouillez (3) 

PRÉPARATION DE L'I.A.

Faction : Donjon

Armée ennemie : Armée neutre de niveau IV, Quelques Minotaures

Deck I.A. : 6 cartes Force

Deck de Sorts : Aucun

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

PRÉPARATION DU PLATEAU

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

1 tuiles de Départ (I) :

- 1 × Donjon (S2)

5 tuiles Lointaines (II-III) :

- 5 × N'importe quelle faction du jeu de base (parmi F1 à F9)

1 tuiles Proches (IV-V) :




- 1 × Château. Utilisez la tuile Proche avec la prairie verte et un Obélisque (N3)

PLACEMENT DES HÉROS

Placez un des Héros du Donjon sur la tuile de Départ de sa Ville de faction. Votre Héros commence sur la tuile la plus à gauche, comme indiqué sur le schéma page suivante. Cette tuile est déjà révélée. Positionnez bien cette tuile de façon à ce que sa case vide soit sur la gauche (ce qui fait d'elle la case la plus à gauche du plateau).

RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne du Château, appliquez les règles suivantes :

- La tuile de Départ (I) du Donjon sur la droite du plateau est déjà révélée.
- Votre Héros ne peut pas gagner d'Expérience au-delà du niveau 4.
- Vous ne pouvez pas construire de Bâtiments, mais :
 - a) Vous pouvez Recruter des unités  et  sans avoir besoin des Bâtiments correspondants. Les unités  ne peuvent pas être Recrutées.
 - b) Vous pouvez Améliorer vos unités sans le Bâtiment habituellement requis.
- Chaque manche est considérée comme une manche de Revenus, mais uniquement pour les revenus des Mines et des Enclaves.

- Explorer un Obélisque déclenche un événement spécial.
- Le Héros ennemi ne se déplace pas. Il se contente d'attendre.
- Vous ne perdez pas ce scénario si vous ne contrôlez plus aucune Ville.

CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

Victoire : Atteindre la Ville sur la tuile Donjon, vaincre la faction du Donjon qui l'occupe et libérer Rion.

Défaite : Vous échouez le scénario si :

- Vous perdez un Combat.
- Vous n'avez pas capturé la Ville avant la fin de la manche 8.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

Manche 1 :

- Lisez la section « Comité d'accueil ».

Manche 8 :

- Si la faction du Donjon n'est pas vaincue à la fin de cette manche, il n'y a plus d'espoir ! Vous avez perdu.

Lorsqu'une 2^e tuile Lointaine (II-III) est révélée :

- Lisez la section « Embranchement ».

Lorsque vous réussissez le scénario :

- Lisez la section « Une mauvaise nouvelle n'arrive jamais seule ».



L'HISTOIRE

COMITÉ D'ACCUEIL

L'orage grondait sur les côtes. Elles semblaient agitées. Comme si la présence de tous ces cadavres au milieu des vagues les mettait, elles aussi, en colère.

Catherine se força à détourner le regard et jeta un œil aux rapports sur la table.

« Ils ont traversé l'océan... »

« ...la Tour des Archers au nord-est de Plinth a été rapidement submergée par une horde de Troglodytes. »

« ...aucun navire n'avait été signalé. »

« ...nous avons vu des créatures provenant de Donjons et de villes d'Hadès... »

« L'effet de surprise a été total. Dans la nuit, nous avons soudain été encerclés... »

Dire que la situation semblait inquiétante équivalait à trouver l'haleine d'un Troglodyte un peu fade. D'abord, la mort de son père Nicolas Gryphonheart, et à présent, ce chaos. Mais le royaume de feu son père devait demeurer invaincu. Erathia ne devait pas tomber.

Elle attrapa sa plume et commença à rédiger une lettre aux autres généraux.

« Lorsque nous avons accosté, nous ne découvrîmes que ruines et désolation. Nous ignorons encore ce qui est à l'origine de ce chaos. Les survivants ont déserté les villages voisins. Les quelques témoignages que nous avons recueillis sont contradictoires. »

Elle s'arrêta un instant pour jeter un nouveau coup d'œil au dernier rapport. Tous les généraux sont déployés dans la région. Cette région était sous la protection des plus grands Héros d'Erathia. Nul ne sait ce qu'ils sont devenus. Les habitants sont terrifiés. Ce n'est guère étonnant. Mais les rumeurs et ce qui a été observé... Le cadavre d'un minotaure et une tête pétrifiée au milieu de ruines calcinées...

« ...tout semble indiquer une invasion de Nighons. » continua-t-elle d'écrire. *« Formez une milice au plus vite. Détruisez les troupes ennemies qui croiseront votre route. »*

Elle entendit au loin les soldats parler entre eux :

« ...avez-vous des nouvelles de Steadwick ? », « ...est-ce vrai que plus de la moitié d'Erathia est déjà tombée... », « ...qu'en est-il de Tatalia ? », « Un de mes cousins suivait la formation de Lancier dans la Salle des Gardes au nord de Caryatid... », « ...j'espère qu'il a survécu ».

À chaque campagne, deux choses lui revenaient à l'esprit. Le manque d'épaisseur des parois des toiles de tentes. Et la fragilité du moral des troupes.

Manquant de broyer la plume entre ses doigts, elle écrivit une dernière ligne :

« Présumez toujours du pire. Considérez que nous sommes en guerre. »

Lorsque vous révélez la 2^e tuile Lointaine (II-III), lisez la section « Embranchement ».

EMBRANCHEMENT

Vous arrivez en vue d'une bifurcation sur la route, deux chemins séparés par une gigantesque chaîne montagneuse : le premier est une voie pavée bordée d'arbres et de clairières ; le second est un sentier escarpé qui longe la montagne, à peine discernable sous les couches de neige. Mais la neige n'est pas la seule chose qui semble scintiller sur ce chemin.

Choisissez votre destin :

- La Voie des plaines : lisez la section « Voie des plaines ».
- La Voie des sommets : lisez la section « Voie des sommets ».

VOIE DES PLAINES

Vous arrivez dans la prairie ; la route est large et vos troupes se déplacent avec aisance en profitant du soleil et du chant des oiseaux, en tout cas, c'est ce qu'ils devraient faire. Il règne autour de vous un silence dérangeant ; des effluves de mort imprègnent ces terres et, au loin, une fumée pestilentielle émane de certains villages des alentours. Vous éperonnez votre cheval et reprenez la route.

La tuile Lointaine (II-III) que vous venez de révéler et la tuile non-révoilée adjacente sont désormais considérées comme la « Voie des plaines », tandis que la « Voie des sommets » est représentée par les 2 autres tuiles Lointaines (II-III) non-révoilées.

Si vous entrez dans la « Voie des sommets », lisez la section « Voie des sommets ».

Si vous arrivez sur une case Obélisque, lisez la section « Venus des profondeurs ».

VOIE DES SOMMETS

Le sentier est périlleux. Vos troupes n'osent même pas monter leurs chevaux de peur de déraiper. Mais vos yeux ne vous trahissent pas : les forces ennemies ont bien laissé cet endroit intact. Toutes les richesses disséminées sur ces terres fécondes sont à portée de main.

La tuile Lointaine (II-III) que vous venez de révéler et la tuile non-révoilée adjacente sont désormais considérées comme la « Voie des sommets », tandis que la « Voie des plaines » est représentée par les 2 autres tuiles Lointaines (II-III) non-révoilées.

Toutes les récompenses des sites explorés sur ces tuiles sont doublées.

Les revenus procurés par les Mines et les Enclaves ne sont pas impactés.

Tant qu'il se trouve sur la « Voie des sommets », votre Héros a 1 Point de Déplacement en moins.

Si vous entrez dans la « Voie des plaines », lisez la section « Voie des plaines ».

Si vous arrivez sur une case Obélisque, lisez la section « Venus des profondeurs ».

VENUS DES PROFONDEURS...

Vos éclaireurs approchent et s'agenouillent devant vous afin de vous faire leur rapport.

« Ma Reine, nous avons découvert les traces d'une large armée non loin d'ici. Des centaines d'empreintes, cela doit... »

« Montrez-moi », l'interrompez-vous.

Vous suivez les traces jusqu'à un Obélisque isolé au milieu de la prairie, mais elles s'arrêtent subitement. D'innombrables empreintes de différentes créatures sont visibles, pourtant elles disparaissent toutes ici. À moins que...

Vous tendez la main vers la pierre. La surface opaque semble solide et ne présente aucune fissure. Mais votre main n'est pas du même avis. Au lieu de toucher une surface de pierre froide, elle passe à travers la roche.

« Ralliez les troupes ! », criez-vous à l'adresse du soldat le plus proche. « Nous descendons. »

À l'intérieur, vous vous retrouvez dans un dédale de tunnels sombres et complexes qui semblent s'étendre à l'infini. Après des heures interminables à errer dans d'étroits boyaux, la caverne s'élargit soudain, dévoilant une zone immense faiblement éclairée par quelques torches. Sous d'effrayants amas de stalactites se dresse un château de Nighon. Autour duquel se pressent des hordes de monstres. Minotaures, troglodytes et autres petites vermines et créatures dont les noms vous échappent.

Tous rassemblés. Ils attendent.

Alors que vous frissonnez de terreur, vous ordonnez à votre armée de continuer à avancer.

Placez votre Héros sur la case vide de la tuile de Départ du Donjon.

Posez un cube violet sur chaque autre case de cette tuile, à l'exception de la Ville.

Chacun de ces cubes représente une Armée neutre. La difficulté de ces cases est égale au niveau de votre Héros principal. Ajoutez une unité Quelques Troglodytes à chaque Combat.

Après avoir vaincu une Armée neutre, retirez le cube violet de la case et placez-le sur votre fiche de Héros.

Vous ne pouvez pas vous déplacer sur la case Ville avant d'avoir au moins 2 cubes violets sur votre fiche de Héros.

Lorsque vous capturez la Ville, lisez la section « Une mauvaise nouvelle n'arrive jamais seule ».

UNE MAUVAISE NOUVELLE N'ARRIVE JAMAIS SEULE

Après avoir éliminé les gardes, vous répartissez vos soldats entre les patrouilles de surveillance et la fouille du château. Votre intuition vous dit que les héros emprisonnés doivent être retenus dans les profondeurs du château. Vous descendez donc, avec quelques gardes, inspecter les donjons du château, non sans un sinistre pressentiment. Vous n'aviez pas tort.

À votre grand soulagement, ils sont vivants. Faméliques, meurtris et blessés... mais vivants. Parmi eux, le légendaire Prêtre de Guerre de l'armée Erathienne : Rion. Dans le passé, il a prouvé sa capacité à commander lorsque son capitaine fut tué en combattant les hordes monstrueuses : il réussit à contenir l'ennemi assez longtemps pour que des renforts viennent les soulager. Vous pourriez avoir besoin de ses talents.

Tandis que vous réfléchissez aux événements de la journée, un messenger se précipite vers vous.

« Ma Reine... Steadwick... La capitale est occupée par les Nighons ! »





2. LES ANGES GARDIENS

DURÉE DU SCÉNARIO




Ce scénario se joue en 10 manches maximum.

PRÉPARATION DU JOUEUR

Faction : Château


Héros de faction : Au choix : Catherine ou Rion

Armée de faction : Quelques Hallebardiers, Quelques Arbalétriers, Quelques Griffons

Ressources de départ : 15 × , 3 × , 1 × 

Bâtiments : Demeure ★

Bonus : Choisissez une des 3 options suivantes :

- Ajouter un sort de Bénédiction dans votre main
- 10 × 
- Ajouter l'unité Quelques Zélotes dans votre Armée

PRÉPARATION DE L'I.A.

Faction : Donjon

Héros ennemis : 1^{er} seigneur de guerre, 2^e seigneur de guerre

Armées ennemies :

- **Armée du 1^{er} seigneur de guerre :** Groupe de Troglodytes, Groupe d'Yeux Démoniaques, Quelques Minotaures, Quelques Manticores
- **Armée du 2^e seigneur de guerre :** Groupe d'Yeux Démoniaques, Groupe de Minotaures, Quelques Manticores, Quelques Dragons Noirs

Deck du 1^{er} seigneur de guerre : 3 cartes Force, 2 cartes Magie

Deck du 2^e seigneur de guerre : 3 cartes Force, 2 cartes Magie

Deck de Sorts : 2 × Carapace, 2 × Flèche magique

Les 2 seigneurs de guerre partagent le même deck de Sorts.

Règle Spéciale : Mettez de côté la carte Unité

Méduses ; vous en aurez besoin pendant ce scénario.

PRÉPARATION DU PLATEAU

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

1 tuiles de Départ (I) :

- 1 × Château (S3)

3 tuiles Lointaines (II-III) :

- 3 × Château (F3, F6, F9)

2 tuiles Proches (IV-V) :

- 2 × Donjon (N2, N5)

PLACEMENT DES HÉROS

Les 2 Héros ennemis (1^{er} et 2^e Seigneurs de guerre) sont représentés par les 2 figurines du Donjon.

Lorsqu'une tuile Proche (IV-V) est révélée, un Héros ennemi est placé sur la case Obélisque ou Cabane de Sorcière.

Votre Héros commence sur la case centrale de la tuile de Départ du Château.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne du Château, appliquez les règles suivantes :

- Votre Héros ne peut pas gagner d'Expérience au-delà du niveau 5.
- Les Héros ennemis ne se déplacent pas. Ils se contentent d'attendre.
- La « Gloire d'Erathia » ne peut pas être construite avant qu'une condition spéciale soit remplie durant le scénario.
- Les Héros ennemis que vous affronterez sont toujours le « 1^{er} seigneur de guerre » d'abord, puis le « 2^e seigneur de guerre » ensuite.

CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

Victoire : Vaincre les 2 Armées ennemies.

Défaite : Vous échouez le scénario si :

- Vous perdez un Combat.
- Vous n'avez pas vaincu les 2 Armées ennemies avant la fin de la manche 10.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

Manche 1 :

- Lisez la section « En avant ! ».

Manche 10 :

- Si les 2 Armées ennemies n'ont pas été vaincues à la fin de cette manche, il n'y a plus d'espoir ! Vous avez perdu.

Si une tuile avec une Enclave est révélée :

- Lisez la section « Les Gardiens de Fair Feather ».

Si une tuile avec une Cabane de Sorcière ou un Obélisque est révélée :

- Lisez la section « Comme des insectes... ».

Lorsque vous réussissez le scénario :

- Lisez la section « Le temps presse ».



L'HISTOIRE

EN AVANT !

Une fois les prisonniers nourris et désaltérés, ils vous ont donné quelques informations. La situation est encore pire que nous ne le craignons. Non seulement les Seigneurs de guerre de Nighon sont déjà déployés sur tout le territoire, mais ils sont en train de gagner. Et ils ne sont pas seuls. Il semble que le roi Gryphonheart ne se soit pas éteint de mort naturelle ; il aurait été empoisonné. Plus inquiétant encore, les Nighons ont attendu avant de passer à l'offensive. Ce serait donc l'œuvre d'un assassin ennemi. Le commun des mortels n'aurait pas les moyens d'engager quelqu'un d'aussi doué. Quel royaume aurait pu faire cela ? Deyja ? Tatalia ? AvLee ? Combien d'autres ennemis sont encore tapis dans l'ombre ?

Entre-temps, des éclaireurs ont signalé l'entrée de plusieurs grottes dans les environs. Il est fort probable que les Nighons disposent de places fortes souterraines.

Nos troupes occupent un château au nord d'ici, il constituera un quartier général sûr pour les affrontements à venir.

Nous ne devons pas baisser la garde. Le temps nous est compté et nous n'avons pas droit à l'erreur.

Si vous révélez une tuile avec une Enclave, lisez la section « Les Gardiens de Fair Feather ».

Si vous vous déplacez sur une case Cabane de Sorcière ou Obélisque, lisez la section « Comme des insectes... ».

LES GARDIENS DE FAIR FEATHER

Au loin, vous voyez le ciel s'embraser... et une épaisse fumée s'échapper au-dessous. Le combat fait rage à Fair Feather. Sont-ils en train de gagner ? Ou de perdre ? C'est sans importance. Dans toute la région, les armées des Seigneurs de guerre de Nighon pullulent. Ils sont entrés dans une guerre d'usure... Et ce sont eux qui se retrouvent encerclés. Mais il est étonnant que les habitants résistent ainsi à ces abominations. Ces flammèches venues du ciel attisent votre curiosité et vous empruntez une longue-vue à votre lieutenant. Un seul regard suffit à vous redonner le sourire.

« Ce ne sont pas les monstres de Nighon », déclarez-vous en souriant.

Des Anges. De telles créatures ont déjà été aperçues en Erathia. De nombreux récits parlent de créatures ailées qui auraient massacré des armées entières lors de

l'invasion des démons. Les Anges seraient de retour... Peut-être ne sont-ils jamais partis ? Nul ne sait combien de temps Fair Feather pourra résister aux assauts des Nighon. Si la cité tombe entre leurs mains, c'est un allié potentiel qui disparaît.

Lorsque vous combattez une Armée neutre sur cette case Enclave, ajoutez-y un Groupe de Méduses. Si vous capturez l'Enclave, construisez gratuitement le Bâtiment « Gloire d'Erathia » à la place de la récompense habituelle.

Si vous vous déplacez sur une case Cabane de Sorcière ou Obélisque, lisez la section « Comme des insectes... ».

COMME DES INSECTES...

Vos éclaireurs confirment que, comme auparavant, les forces de Nighon se cachent dans les cavernes alentours.

« Ces ignobles créatures... Elles grouillent sous le sol d'Erathia comme des insectes. » Vous répondez au messenger sans dissimuler votre dégoût. « Nous allons les déloger de leurs immondes tunnels. »

Vous remerciez vos éclaireurs et leur ordonnez d'aller transmettre cette information aux autres généraux. Puis vous partez faire le tour du camp en observant vos troupes qui se préparent pour la prochaine bataille.

Bientôt ces terres seront à nouveau libres. Bientôt.

Lorsque vous réussissez le scénario, lisez la section « Le temps presse ».

LE TEMPS PRESSE

Les restes calcinés de créatures de Nighon s'étalent tout autour de vous, emplissant l'air déjà vicié des souterrains d'une puanteur plus infecte encore. Tous vos soldats sont occupés à déblayer le terrain pour y installer un campement provisoire, vous laissant seule avec vos pensées. Jusqu'à maintenant, tout se déroule selon vos plans. Mais le Roi Gryphonheart vous a toujours dit de ne jamais baisser la garde.

La première étape de votre combat pour libérer Erathia sera d'arracher Steadwick des griffes des Nighons. La tâche ne sera pas aisée, car les Seigneurs des Donjons ont bloqué les cols de montagne menant à la Vallée de Steadwick.



3. LA LIBÉRATION DE STEADWICK

DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 13 manches maximum.

PRÉPARATION DU JOUEUR

Faction : Château

Héros de faction : Au choix : Catherine ou Rion

Armée de faction : Quelques Hallebardiers, Quelques Arbalétriers, Quelques Griffons, Quelques Zélotes

Ressources de départ : 15 × , 3 × , 1 × , bonus de revenu de +2 

Bâtiments : Demeure , Demeure , Citadelle

Bonus : Choisissez une des 3 options suivantes :

- Ajouter un sort de Bénédiction dans votre main
- 10 × 
- Fouiller (3) 

PRÉPARATION DE L'I.A.

Faction : Donjon

Héros ennemis : 2 Escouades, Armée de Steadwick

Armées ennemies :

- **Escouades :** Groupe d'Yeux Démoniaques, Quelques Minotaures, Quelques Manticores
- **Armée de Steadwick :** Groupe de Méduses, Groupe de Minotaures, Groupe de Manticores, Groupe de Dragons Noirs

Deck des Escouades : 3 cartes Force, 1 carte Magie

Deck de l'Armée de Steadwick : 3 cartes Force, 2 cartes Capacité, 2 cartes Magie

Deck de Sorts : 2 × Carapace, 2 × Lenteur

Les 2 Escouades partagent le même deck I.A. et toutes les Armées ennemies partagent le même deck de Sorts. Remélangez ces 2 decks après chaque Combat.

Capacité : Armurerie (carte Compétence)

PRÉPARATION DU PLATEAU

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

1 tuiles de Départ (I) :

- 1 × Château (S3)

4 tuiles Lointaines (II-III) :

- 1 × Château (au choix parmi : F3, F6, F9)
- 3 × Nécropole (F1, F4, F7)

2 tuiles Proches (IV-V) :

- 2 × Donjon (N2, N5)

1 tuile Centrale (VI-VII) :

- 1 × Terres Désolées (C1)



PLACEMENT DES HÉROS

Les 2 Escouades, représentées par les figurines du Donjon, apparaîtront sur la case bloquée d'une tuile Lointaine suite à des événements programmés.

Votre Héros commence sur la case centrale de la tuile de Départ du Château.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne du Château, appliquez les règles suivantes :

- Votre Héros commence niveau 2.
- Les Obélisques vous procurent 2 .
- 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 Escouade est vaincue, gagnez 2 .
- Sur le site des Terres Désolées, votre Héros affronte l'Armée de Steadwick.

REMARQUE : Contrairement aux scénarios précédents, les Escouades se déplacent désormais selon les règles normales.

CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

Victoire : Vaincre l'Armée ennemie dans les Terres Désolées (vous n'avez pas besoin de battre les Escouades).

Défaite : Vous échouez le scénario si :

- Vous perdez le contrôle de votre ville de faction.
- Vous n'avez pas vaincu l'Armée ennemie dans les Terres Désolées avant la fin de la manche 13.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

Manche 1 :

- Lisez la section « Car tous ceux qui prennent le glaive... ».

Manche 5 :

- Lisez la section « Une ombre venue du Nord ».
- Placez la 1^{re} Escouade sur la case bloquée la plus à droite du plateau.

Manche 8 :

- Si la 1^{re} Escouade a été vaincue, placez la 2^e sur la case bloquée la plus à droite du plateau.

Manche 13 :

- À la fin de cette manche, il n'y a plus d'espoir ! Vous avez perdu.

Si une tuile avec une Enclave est révélée :

- Lisez la section « Prisonniers ».

Lorsque vous réussissez le scénario :

- Lisez la section « Libération ».



L'HISTOIRE

CAR TOUS CEUX QUI PRENNENT LE GLAIVE...

La rive était paisible. Pas de vagues à l'horizon. Pas la moindre vaguelette sur la surface. Ce n'était pas surprenant pour un petit lac de l'arrière-pays. Mais Catherine trouvait que cela correspondait bien à sa détermination sans faille. Elle se détourna de cette vue et observa les généraux réunis devant elle.

Selon les premiers rapports, des troupes de Nighon sont retranchées dans la Vallée de Steadwick. Toutes les voies d'accès terrestres étant condamnées, ils reçoivent certainement du ravitaillement par des tunnels souterrains. Sinon, ils seraient morts de faim depuis longtemps.

« La bonne nouvelle » commença l'un des généraux, « c'est que nous avons le soutien de Bracada, et, si nous parvenons à les contacter, également celui d'AvLee. Il n'y a pas grand chose à ajouter. Nous ne connaissons de repos qu'après avoir libéré Steadwick ! » cria-t-il en levant le poing. Les autres généraux se joignirent à lui en poussant des cris d'encouragement.

« À moins que mon père n'ait été empoisonné par l'un de vous. » pensa Catherine.

« Mais encore devons-nous parvenir à nous frayer un chemin par les montagnes. »

« Nous présumons que les Seigneurs des Donjons ravitaillent Steadwick grâce à des tunnels souterrains », déclara Catherine, calmement. « Et ces tunnels s'étendent sous tout le territoire, n'est-ce pas ? »

« C'est exact, ma Reine. »

Un sourire froid se dessina sur le visage de la Reine d'Enroth. Comme le disait feu le roi Gryphonheart, il faut chercher les points faibles et les utiliser. Nous ne tarderons pas à leur rendre la monnaie de leur pièce.

Si vous révélez une tuile avec une Enclave, lisez la section « Prisonniers ».

Au début de la manche 5, lisez la section « Une ombre venue du Nord ».

UNE OMBRE VENUE DU NORD

Un messenger est parvenu, non sans épuiser son cheval, à rejoindre votre armée. Après avoir repris son souffle, il vous annonce de terribles nouvelles. Dissimulé dans des grottes, sous les rivières et les montagnes de la région, l'ennemi se prépare à attaquer. Nul ne sait de quels autres passages souterrains il pourrait surgir.

Décidez-vous de presser le pas vers la forteresse ennemie et de consacrer toutes vos ressources à votre armée ?

Ou allez-vous fortifier votre cité et garder suffisamment d'or pour la défendre avec votre armée ?

PRISONNIERS



La guerre a dévasté toute la région. Des villages en cendres s'étendent à l'horizon et l'air est saturé par les fumées âcres du bois brûlé et l'odeur écoeurante des chairs calcinées. De temps à autre, vos soldats disent entendre d'étranges bruits dans les forêts, des pleurs, des gémissements et même des cris. Peut-être des gens terrorisés qui se cachent dans les bois ou des monstres s'étant retrouvé séparés de l'armée de Nighon.

Des témoins racontent que le Général Kendal a été capturé pendant la bataille. Il serait détenu dans une prison du nord-ouest du royaume, non loin d'ici.

« Il serait judicieux de chercher à le libérer car ses talents de commandement sont incomparables, » souligne l'un de vos conseillers, comme si cela n'était pas une évidence. La vraie question étant : est-il encore en vie... ou quelqu'un se trouve-t-il avec lui ? En voyant ce que les Nighons infligent à cette région, il serait naïf de penser qu'ils puissent faire preuve de clémence. Mais la chance est un facteur non-négligeable dans une guerre, alors... si elle est de votre côté.

Si vous vous déplacez sur une case avec une Enclave, sa difficulté est égale au niveau de votre Héros. Ajoutez l'unité Quelques Méduses à l'Armée sur cette case.

Si vous capturez cette Enclave, gagnez les récompenses suivantes :

- **Recrutez gratuitement un Héros secondaire, ou gagnez 10** .
- **Gagnez**  **ou Fouillez (2)** .

Lorsque vous réussissez le scénario, lisez la section « Libération ».

LIBÉRATION

Après avoir vaincu les ennemis qui occupaient le château, vous ordonnez à vos unités à distance de se poster sur l'enceinte extérieure. Lancer l'attaque depuis l'intérieur du château offre un important avantage stratégique.

« À mon signal ! » Vous énoncez vos ordres. « Trois. Deux. Un. Tirez ! »

Une pluie de flèches et de sorts tombe du ciel pour s'abattre sur les monstres pris par surprise. Les premiers dégâts sont incommensurables. Ensuite, c'est le chaos. L'armée de Nighon commence à se disperser, déboussolée par l'absence d'officiers de commandement : tous étaient à l'intérieur du château. Les troupes se mettent à paniquer et tentent de fuir le

massacre. Malheureusement pour elles, vos alliés se dressent sur leur chemin.

Vous reportez votre attention sur la cour principale du château, dans laquelle vos troupes rassemblent les derniers Seigneurs de guerre de Nighon. Puis vous gagnez le milieu des remparts et attendez que le calme revienne parmi vos soldats. Une fois que tout redevient silencieux, vous prenez la parole :

« Nous venons d'établir un solide bastion en Erathia, mais notre nation est presque en ruine. Nous avons commencé par libérer Steadwick. Nous n'arrêterons que lorsque le dernier ennemi aura été repoussé de nos terres ! » vous écriez-vous.

« Erathia vaincra ! »





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 Koziol, 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.



Table de conversion



Vente/Achat	...pour acheter 	...pour acheter 	...pour acheter 
Je vends  ...	-	6 pour 1	2 pour 1
Je vends  ...	1 pour 3	-	1 pour 2
Je vends  ...	1 pour 1	3 pour 1	-



Table de difficulté des cases

Difficulté	Facile	Normal	Difficile	Impossible
Niveau I	1 × 	1 × 	2 × 	3 × 
Niveau II	2 × 	2 × 	3 × 	2 ×  , 1 × 
Niveau III	1 ×  , 1 × 	2 ×  , 1 × 	1 ×  , 2 × 	3 × 
Niveau IV	2 ×  , 1 × 	1 ×  , 2 × 	3 × 	2 ×  , 1 × 
Niveau V	2 ×  , 1 ×  , 1 × 	1 ×  , 2 ×  , 1 × 	2 ×  , 2 × 	1 ×  , 3 × 
Niveau VI	2 ×  , 2 ×  , 1 × 	1 ×  , 2 ×  , 2 × 	2 ×  , 3 × 	1 ×  , 4 × 
Niveau VII	1 × 	2 × 	2 ×  , 1 × 	2 ×  , 2 × 

Bonus de départ :

Facile : 2  ou 2 


Difficile : 1  ou piochez 1  mineur


Normal : 2  → 1 ou Fouillez (2) 

Impossible : aucun

Légende

 : Unité de la pile Bronze

 : Unité de la pile Or

 : Unité de la pile Argent

 : Unité de la pile Azur