



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

LIVRE DE RÈGLES

Heroes of Might and Magic III: The Board Game est un jeu de plateau pour 1 à 3 joueurs avec la boîte de base.

À travers le continent d'Antagarich, guerriers et mages explorent sans relâche les royaumes et leurs paysages sauvages, exhumant d'anciens artefacts, conquérant de nouveaux espaces, ou s'attirant les faveurs de puissantes créatures. Dans tout ce qu'ils entreprennent, ces héros sont guidés par leur soif de sagesse et de connaissances. De puissantes factions leur procurent des armées loyales qui les accompagnent dans l'exploration de ces contrées sauvages. Et en leur nom glorieux, les fervents héros repoussent les hordes ennemies par-delà leurs frontières.

Choisissez-vous la voie du Guerrier, brandissant épée et bouclier, ou celle du Mage, domptant la magie et les sorts arcaniques ? Quel que soit le destin que vous choisirez pour triompher, il vous faudra prendre soin de votre armée, et plus encore de votre deck de Héros !

Bienvenue sur le continent d'Antagarich et dans **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**.

TABLE DES MATIÈRES

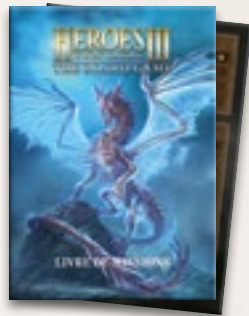
1. Liste du matériel.....	3	9. Unités.....	26
2. Aperçu du jeu.....	6	a) Types d'unités.....	27
3. Mise en place.....	7	b) Coût des unités.....	27
a) Séquence de jeu.....	9	c) Unités neutres.....	28
b) Tour des joueurs.....	10	10. Combat.....	29
4. Héros.....	11	a) Préparation du Combat.....	29
a) Héros principal.....	11	b) Glossaire de Combat.....	30
b) Héros secondaire.....	11	c) Jouer des cartes lors d'un Combat ...	30
c) Anatomie des fiches de Héros.....	11	d) Ordre du tour de Combat.....	31
d) Effets de niveau.....	12	e) Expérience de Combat.....	32
5. Création de deck.....	13	f) Combat instantané.....	32
a) Généralités concernant les cartes.....	13	g) Fin de Combat.....	32
b) Cartes Compétence et Caractéristique..	13	11. Joueur contre I.A.....	33
c) Cartes Artefact.....	14	a) Combat de l'I.A.....	33
d) Cartes Sort.....	14	b) Déplacement de l'I.A.....	33
6. Ressources.....	16	12. Paramètres de jeu.....	34
7. Ville.....	17	a) Difficulté.....	35
8. Éléments du plateau.....	18	b) Conditions de Victoire.....	35
a) Tuiles de plateau.....	18	c) Conversion des ressources.....	36
b) Liste des sites.....	20	13. Notes.....	37
c) Enclaves.....	25	14. Crédits.....	38
d) Mines.....	25	15. Index.....	39



LISTE DU MATÉRIEL



1 livre de règles



1 livre de missions



20 tuiles de plateau

(3 tuiles de Départ, 9 tuiles Lointaines, 6 tuiles Proches, 2 tuiles Centrales)



1 livre de tournoi



3 aides de jeu



1 plateau de Combat



3 plateaux de Ville



2 dés d'Attaque



3 dés de Ressources



3 dés de Trésor



6 figurines de Héros



1 Piste de manches



3 fiches de Héros (recto-verso)



21 cartes Unité



41 cartes Unité neutre



30 cartes Compétence



32 cartes Artefact



46 cartes Sort



18 cartes Spécialisation



24 cartes Caractéristique



20 cartes I.A.



**3 cartes Muraille,
1 carte Porte**



1 carte Tourelle



19 cartes Proclamation des Astrologues



33 jetons Or



21 jetons Matériaux



16 jetons Richesses



3 jetons Construction



3 jetons Population



15 jetons Dégâts



6 jetons
Paralyse/Bouclier



3 jetons Grimoire



17 jetons
Déplacement



2 jetons Moral recto-verso



1 jeton Graal



100 cubes en plastique
(20 bleus, 20 violets, 20 gris, 40 noirs)





APERÇU DU JEU

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 un deck propre, ce qui augmente considérablement la rejouabilité.

MODES DE JEU

Heroes of Might and Magic III: The Board Game peut être joué dans les 4 modes de jeu ci-dessous :

AFFRONTEMENT

Un mode entièrement compétitif pour 2 à 3 joueurs. Choisissez un scénario d'Affrontement dans le livre de missions et terrassez vos adversaires avant qu'ils ne vous battent !

CAMPAGNE

Vous pouvez aussi jouer à **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** seul, en affrontant un ennemi virtuel (I.A.). Le mode Campagne en solo consiste en une série de scénarios interconnectés formant un arc narratif captivant. Ils proposent des aventures uniques et des mécaniques de jeu originales. Pour les règles propres au mode solo, rendez-vous page 33.

ALLIANCE

Un format par équipe dans lequel vous vous alliez à un ami pour affronter 2 autres joueurs. Vous aurez besoin d'au moins une extension pour ce mode à 4 joueurs. Vous trouverez les scénarios et règles propres au mode Alliance dans les livres de règles des extensions proposant une nouvelle faction.

COOPÉRATIF

Un mode coopératif pour 2 ou 3 joueurs partageant tous le même objectif.






MISE EN PLACE



Cette rubrique et l'illustration ci-contre vous guideront dans la mise en place des scénarios du livre de missions.

1. Choisissez un scénario dans le livre de missions. Dans cet exemple, nous utiliserons le scénario « Le meilleur des Mondes » (voir page 7 du livre de missions).
2. Choisissez votre faction parmi celles encore disponibles. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord sur le choix des factions, lancez chacun 1  : le joueur qui obtient la plus grande valeur choisit en premier.

Il y a 3 factions dans la boîte de base, chacune avec un style de jeu et des capacités propres. Chaque faction est reconnaissable à sa couleur unique.

- a) **Château** : Menez vos fiers soldats jusqu'à la victoire avec l'aide de Griffons et d'AnGES !



- b) **Donjon** : Les profondeurs du Donjon grouillent d'infâmes créatures et de monstres n'attendant que vos ordres...



- c) **Nécropole** : Revenez à la vie et régniez sur les morts en maître légitime !



3. Choisissez votre Héros principal parmi ceux de votre faction.
4. Prenez dans la boîte les éléments suivants correspondant à votre faction :
 - a) 1 fiche de Héros recto-verso
 - b) 2 figurines de Héros
 - c) 7 tuiles Bâtiment
 - d) 1 plateau de Ville
 - e) 7 cartes Unité recto-verso
 - f) 3 cartes Spécialisation propres au Héros
 - g) 1 carte Compétence propre au Héros
 - h) 20 cubes de faction
 - i) 1 jeton Construction
 - j) 1 jeton Population
 - k) 1 jeton Grimoire
5. Placez un de vos cubes de faction sur la 1^{re} case de la piste de niveau, sur la fiche de Héros (indiquée par un « 1 »). Votre Héros est maintenant niveau 1.



6. Installez les tuiles selon le nombre de joueurs en suivant le schéma indiqué dans le livre de missions.
7. Placez votre plateau de Ville devant vous, avec les tuiles Bâtiment de votre faction à côté. Vérifiez quels bâtiments sont déjà construits au début du scénario et placez les tuiles Bâtiment respectives sur le plateau de Ville.
8. Placez un de vos cubes de faction sur les pistes de revenu de votre plateau de Ville, selon la valeur indiquée dans les règles du scénario. Posez les jetons Population, Construction et Grimoire sur les emplacements correspondants du plateau de Ville.
9. Triez les jetons Ressources et placez-les à portée de main de tous les joueurs. Prenez les ressources de départ tel qu'indiqué par le scénario choisi et placez-les à côté de votre fiche de Héros. Cela constitue votre Réserve de ressources.

10. Triez le reste des jetons et formez des piles à portée de tous.
11. Triez les cartes Caractéristique en 4 piles : Attaque, Défense, Puissance et Savoir. Consultez votre fiche de Héros pour connaître ses caractéristiques, et prenez dans chaque pile le nombre de cartes correspondant (voir page 11, Anatomie des fiches de Héros). Cela constitue votre deck de Héros.
12. Si votre Héros principal est un Guerrier, ajoutez 1 carte Sort Flèche magique à votre deck. Si c'est un Mage, ajoutez 2 exemplaires de ce sort dans votre deck.
13. Ajoutez à votre deck de départ la carte Compétence de votre Héros, ainsi que les cartes Spécialisation I.
14. Mélangez votre deck de départ et placez-le à côté de votre fiche de Héros, face cachée. Votre deck est prêt.
15. Triez les cartes Compétence, Artefact et Sort en 3 pioches, face cachée. Pour chacune de ces 3 pioches, révélez la première carte et placez-la face visible à côté de la pioche pour former une défausse.
16. Sélectionnez la difficulté de départ et prenez les éventuels bonus correspondants (voir page 35, Difficulté).
17. Triez les Unités neutres en 4 piles selon leur rang (Bronze ★, Argent ★, Or ★, et Azur ★). Mélangez ces piles individuellement et placez-les face cachée, en laissant la place pour des défausses.
18. Posez le plateau de Combat à côté du plateau principal. Consultez le scénario pour savoir combien d'unités de départ vous recevez, et gardez-les dans une pile à part.
19. Placez la Piste de manches près du plateau, avec un cube noir sur la première case (signalée par un « 1 »).
20. Mélangez les cartes Proclamation des Astrologues et placez-les face cachée près de la Piste de manches.
21. Tournez votre tuile de Départ comme vous le souhaitez et placez la figurine de votre Héros sur la case Ville.
22. Le joueur qui peut nommer le plus rapidement 5 Unités neutres de « Heroes of Might and Magic III » jouera en premier. Vous pouvez aussi chacun lancer 1 dé d'Attaque, et quiconque obtient le résultat le plus élevé commence.

SÉQUENCE DE JEU

Il y a 2 types de manches, qui alternent chaque fois que tous les joueurs ont joué.

- **Manche de Revenus** : Au début d'une manche de Revenus, tous les joueurs reçoivent les revenus des Bâtiments, Enclaves et Mines qu'ils contrôlent (voir page 16, Ressources) ; ce montant est indiqué sur chaque piste de revenu.



- **Manche des Astrologues** : Au début de cette manche, 1 carte Proclamation des Astrologues est piochée, lue à haute voix, puis appliquée. Ces cartes ont différents effets à la durée variée, qui modifient les règles du jeu.





La Piste de manches vous aidera à savoir à quelle manche vous en êtes. Après que tous les joueurs ont joué, avancez le cube noir de 1 case sur la Piste de manches.



Dans certains scénarios, des événements programmés pourront être déclenchés sous certaines conditions ; par exemple, lorsqu'une manche spécifique débute ou qu'une situation précise se produit au cours de la partie.

TOUR DES JOUEURS


Au début de votre tour (en sens horaire), vous devenez le joueur actif et pouvez défausser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez, puis piocher pour compléter votre main. Si vous avez plus de cartes en main que votre limite de cartes , vous devez en défausser en conséquence. Si votre main est pleine au début de votre tour, vous n'êtes pas obligé de défausser ou piocher d'autres cartes. Votre  est indiquée sur la piste de niveau de votre fiche de Héros (voir page 12, Effets de niveau). Au cours de la partie, les joueurs peuvent effectuer différentes actions.

ACTIONS DE VILLE


Vous pouvez effectuer chaque action de Ville une fois par manche. Elles peuvent être réalisées à votre tour, ou durant celui d'un autre joueur, et même juste avant un Combat (mais pas pendant). Après avoir effectué une action de Ville, retournez le jeton correspondant sur votre plateau de Ville. Vous ne pouvez plus utiliser cette action avant que tous vos jetons ne soient retournés face visible, au début de la prochaine manche.

- Jeton Construction, utilisé pour développer votre Ville (voir page 17, Ville).
- Jeton Population, utilisé pour **Recruter** et **Améliorer** vos unités, ou **Recruter** un Héros secondaire (voir page 26, Unités).
- Jeton Grimoire, utilisé pour acheter des sorts (voir page 15, Construire une Guilde des Mages).


ACTIONS DE MORAL

Au cours de la partie, vous explorerez différents lieux qui pourront vous faire gagner ou perdre du Moral. Quand vous gagnez du Moral Positif , placez un jeton Moral près de votre deck de Héros. Vous ne pouvez avoir que 1 jeton de ce type en même temps, que vous pouvez utiliser à tout moment (même en Combat) pour effectuer l'une des 3 actions suivantes :

- Piocher 1 carte dans votre deck de Héros.
- Défausser autant de cartes que vous le souhaitez, puis en piocher le même nombre dans votre deck.
- Relancer un dé.

Lorsque votre Héros obtient un Moral Négatif , vous perdez un jeton Moral Positif, si vous en possédez un. Sinon, prenez un jeton Moral Négatif. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 1 jeton de ce type.

Si votre Héros doit récupérer un jeton Moral Négatif alors que vous en avez déjà un, vous devez défausser toute votre main à la fin de votre tour.

Si vous gagnez  alors que votre Héros principal subit les effets d'un jeton Moral Négatif, défaussez ce jeton au lieu de prendre le Moral Positif.

REMARQUE : La faction de la Nécropole ignore tous les effets de Moral.

ACTIONS DE DÉPLACEMENT

Vos Héros peuvent se déplacer plusieurs fois pendant votre tour, tant qu'il vous reste assez de Points de Déplacement (PD ; voir page 11, Héros principal). Pour chaque PD dépensé, vous pouvez effectuer une des actions suivantes :

- Déplacer un Héros de 0 ou 1 case dans n'importe quelle direction.
- Prolonger un Combat contre des Unités neutres pendant 1 tour supplémentaire (voir page 29, Préparation du Combat).*
- Révéler un tuile face cachée adjacente à votre Héros.
- Placer une nouvelle tuile de votre réserve de tuiles Lointaines (II-III) (voir page 19, tuiles de scénario).

Retournez un de vos jetons Déplacement du côté marron pour indiquer chaque PD utilisé.

**Vous pouvez poursuivre votre Déplacement après un Combat s'il vous reste un ou plusieurs PD.*



Il existe deux types de personnages : Les Guerriers et les Mages. Chaque faction compte au moins un héros de chaque type. Le « Héros d'un joueur » peut désigner votre Héros principal ou votre Héros secondaire.

HÉROS PRINCIPAL

Votre Héros principal est représenté par sa figurine et sa fiche de Héros. Les Héros principaux de chaque faction ont 3 Points de Déplacement que vous pouvez dépenser de différentes façons. Seul un Héros principal peut utiliser le deck de Héros et gagner de l'Expérience pour monter en niveau. Chaque Héros principal commence niveau 1 et peut progresser jusqu'au niveau 7.

Vous gagnerez de l'Expérience en battant des Unités neutres et des Héros ennemis d'une difficulté ou d'un niveau égal ou supérieur à celui de votre Héros principal. Certains sites sur le plateau peuvent également vous octroyer de l'Expérience, tout comme la face Expérience du dé de Trésor (voir page 18).

HÉROS SECONDAIRE

Si vous contrôlez une Ville ou une Enclave, vous pouvez **Recruter** le Héros secondaire de votre faction. Pour ce faire, utilisez votre jeton Population pour agrandir votre Armée, et dépensez 10 🍷. Ce Héros est représenté par la seconde figurine (inutilisée) de votre faction et peut se déplacer sur le plateau principal. Chaque joueur peut donc contrôler jusqu'à deux Héros en même temps.

Lorsque vous **Recrutez** votre Héros secondaire, placez-le sur votre Ville ou votre Enclave. Ce Héros n'a pas de fiche de Héros, ne peut pas gagner d'Expérience, et n'a que 2 PD. Si ce Héros gagne des cartes, placez-les dans votre main, comme vous le feriez pour votre Héros principal.

Quand votre Héros secondaire participe à un Combat, il utilise vos unités. Cependant, vous ne pouvez pas jouer de cartes de votre main ou de votre deck de Héros pendant un tel Combat. Si votre Héros secondaire

rencontre un Héros ennemi, vous pouvez choisir soit de combattre, soit de retirer le Héros secondaire du plateau (voir page 32, Fin de Combat).

Si votre Héros secondaire est vaincu, il est éliminé mais pourra à nouveau être **Recruté** normalement à votre prochain tour. Si vous battez un Héros secondaire, gagnez un cube de faction (voir page 35, Conditions de Victoire) du joueur qui a perdu son Héros.

ANATOMIE DES FICHES DE HÉROS



Fiche de Héros

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| 1. Nom | 7. Puissance |
| 2. Classe | 8. Savoir |
| 3. Type | 9. Compétence de départ |
| 4. Couleur de faction | 10. Spécialisation |
| 5. Attaque | 11. Piste de niveau |
| 6. Défense | |

Spécialisation du Héros : Indique le type de cartes Spécialisation ajoutées au deck en début de partie et lors des montées de niveau. Les cartes Spécialisation ne comptent pas dans votre limite de sorts.

Piste de niveau : Permet de suivre le niveau actuel du Héros principal. Elle indique également des informations

sur les Effets de niveau disponibles et sur les cartes reçues lors des montées de niveau.



Attaque : Détermine le nombre de cartes Attaque ajoutées à votre deck en début de partie.



Défense : Détermine le nombre de cartes Défense ajoutées à votre deck en début de partie.



Puissance : Détermine le nombre de cartes Puissance ajoutées à votre deck en début de partie.



Savoir : Détermine le nombre de cartes Savoir ajoutées à votre deck en début de partie.

EFFETS DE NIVEAU

La piste de niveau indique votre limite de cartes et le nombre d'effets Expert que vous pouvez utiliser à chaque tour. Elle rappelle également à quels niveaux vous obtenez une nouvelle carte Spécialisation ou vous pouvez **Fouiller** la pioche de Compétences (voir page 13, Généralités concernant les cartes, cartes Spécialisation, cartes Compétence) :

- **Niveau 1** : Votre limite de cartes en main est de 4. Ajoutez la 1^{re} carte Spécialisation à votre deck.
- **Niveau 2** : **Fouillez (2)** la pioche de Compétences. À ce niveau, vous pouvez jouer 1 carte pour son effet Expert à chaque manche (voir page 13, Cartes Compétence).
- **Niveau 3** : Votre limite de cartes est de 5. **Fouillez (2)** la pioche de Compétences.
- **Niveau 4** : Ajoutez la 2^e carte Spécialisation à votre deck. Permet de jouer l'effet Expert de 2 cartes à chaque manche.
- **Niveau 5** : Votre limite de cartes est de 6. **Fouillez (2)** la pioche de Compétences.
- **Niveau 6** : Ajoutez la 3^e carte Spécialisation à votre deck. Permet de jouer l'effet Expert de 3 cartes à chaque manche.
- **Niveau 7** : Votre limite de cartes est de 7. **Fouillez (2)** la pioche de Compétences.

Tous les Effets de niveau sont indiqués directement sur la fiche de Héros :

- Les niveaux dorés (♣I♣, ♣IV♣, ♣VI♣) ajoutent une carte Spécialisation à votre deck, les niveaux argentés vous permettent de **Fouiller (2)** la pioche de Compétences.
- Le nombre de couronnes 👑 indique combien d'effets Expert vous pouvez jouer par manche, tandis que la valeur de ♣♣♣ indique votre limite de cartes en main.

REMARQUE : Vous pouvez placer des cubes noirs sur votre fiche de Héros pour vous souvenir du nombre d'effets 👑 qu'il vous reste à cette manche.



CRÉATION DE DECK

Le deck de départ est constitué de 9 cartes : des cartes Caractéristique, des cartes Compétence, une ou plusieurs cartes Sort et la carte Spécialisation du Héros choisi. Lorsque vous obtenez une carte (par exemple en explorant le plateau principal ou en achetant des sorts à la Guilde des Mages), ajoutez-la directement à votre main, sauf indication contraire.

6. Si votre deck de Héros est vide et que vous devez piocher une carte, mélangez votre défausse pour constituer un nouveau deck.

GÉNÉRALITÉS CONCERNANT LES CARTES

1. Quand le jeu vous demande de **Fouiller (X)** la pioche de Compétences, d'Artefacts ou de Sorts, vous pouvez soit regarder les (X) premières cartes de cette pioche, en garder une et défausser les autres, soit ajouter à votre main la première carte de la défausse correspondante (au lieu de piocher (X) cartes).
2. Les défausses respectives des pioches de Compétences, d'Artefacts et de Sorts vous permettent de les différencier entre elles.
3. Quand le jeu vous demande de **Détruire** une carte, retirez-la complètement du jeu et remettez-la dans la boîte.
4. Les cartes que vous jouerez sont réparties en 4 types différents, selon leurs effets :
 - a) Les effets **Instantané** ⚡ s'appliquent immédiatement.
 - b) Les effets **Activation** ➡ peuvent être joués lorsque vous activez une unité.
 - c) Les effets **Stratégie** ⚙ ne peuvent pas être joués pendant un Combat.
 - d) Les effets **Persistant** ⌚ durent jusqu'à épuisement, ou jusqu'au début du prochain tour du joueur qui les a joués si cela se produit avant.
5. Après avoir joué une carte, placez-la dans votre défausse personnelle. Les cartes avec des effets Persistant sont défaussées lorsque leur effet est utilisé ou épuisé.

CARTES COMPÉTENCE ET CARACTÉRISTIQUE

Chaque carte Compétence et Caractéristique possède un effet Basique, en haut, et un effet Expert 👑, juste en dessous. N'oubliez pas que vous ne pouvez jouer qu'un certain nombre d'effets Expert par manche, selon le niveau de votre Héros principal.



Carte Compétence

1. Nom
2. Effet Basique




Carte Caractéristique

3. Effet Expert
4. Carte spécifique à une faction*

*Les cartes spécifiques à votre faction peuvent être ajoutées dans n'importe quel deck de Héros, mais elles ne peuvent être jouées que par leur propre faction. Si vous trouvez une carte d'une autre faction en **Fouillant** la pioche de Compétences, vous pouvez choisir de la révéler pour la défausser et piocher une autre carte Compétence à la place. Par exemple, les cartes avec le symbole ⚰ ne peuvent être utilisées que par la faction de la Nécropole.

CARTES ARTEFACT

Les cartes  sont réparties en 3 niveaux : Mineur, Majeur, et Relique. En début de partie, toutes les cartes Artefact sont mélangées pour former une pioche. Ces cartes influent sur le Combat, la production de ressources ou le moral, et peuvent même vous faire piocher. Vous pouvez les obtenir en explorant ou en lançant le dé de Trésor (voir page 18, Anatomie des tuiles de plateau).



Artefact mineur




Artefact relique

Carte Artefact majeur

1. Nom
2. Effet
3. Texte narratif



CARTES SORT

Les cartes Sort procurent des effets variés, mais elles sont le plus souvent utilisées pendant un Combat. Pour les obtenir, vous devrez construire une Guilde des Mages ou explorer le plateau principal. Vous n'avez rien à payer pour lancer un sort, mais vous pouvez augmenter sa puissance . Augmenter la puissance d'un sort doit être fait au moment où vous le lancez, et l'éventuelle puissance en excès est perdue.

Pour augmenter la puissance d'un sort, vous pouvez jouer une carte Artefact, Compétence, ou Puissance, ou encore défausser une ou plusieurs cartes Sort de votre main. Un joueur ne peut lancer que 1 sort par tour de Combat, mais peut utiliser autant de cartes qu'il le souhaite pour augmenter sa puissance.



Sort Basique




Sort Expert

1. Nom
2. Symbole d'École de magie
3. Effet du sort
4. Effet alternatif de magie

Exemple :

Sandro a utilisé toutes ses cartes à la manche précédente et reconstitue donc sa main au début de son tour. Sandro pioche 1 carte Puissance et 3 sorts : Flèche magique, Hâte, et Portail de Retour. Il se déplace ensuite vers une Mine inoccupée, déclenchant ainsi un Combat contre des Unités neutres.



Durant le Combat, Sandro décide de lancer Flèche magique contre un Bandit ennemi avec 3 . Les dégâts de base de Flèche magique sont de 1, mais peuvent aller jusqu'à 3 en augmentant la puissance. En lançant Flèche magique, Sandro décide de jouer la carte Puissance et de défausser le sort de Hâte de sa main pour augmenter le sort. Cela lui permet de vaincre le Bandit sans l'avoir attaqué directement.





À la fin du combat, Sandro utilise le sort de Portail de Retour pour se téléporter vers une de ses Enclaves ou de ses Villes. Comme il a déjà utilisé ses cartes pour augmenter Flèche magique, Sandro ne peut pas augmenter les effets de Portail de Retour, ce qui lui aurait fait gagner des Points de Déplacement supplémentaires après s'être téléporté.



CONSTRUIRE UNE GUILDE DES MAGES

La façon la plus simple pour ajouter des Sorts à votre deck est de construire une Guilde des Mages dans votre Ville.

Lorsque vous construisez une Guilde des Mages, **Fouillez (2)** , 2 fois. Si une Guilde des Mages fait partie de vos Bâtiments de départ, placez ces cartes dans votre deck en début de partie, plutôt que dans votre main. Pour obtenir de nouveaux sorts, vous pouvez payer le coût indiqué sur le plateau de Ville pour **Fouiller (2)** . Vous ne pouvez utiliser la Guilde des Mages que 1 fois par manche. Lorsque vous le faites, retournez le jeton Grimoire après votre **Fouille (2)**. Vous ne pouvez pas acheter de sorts avec la Guilde des Mages durant la manche où vous l'avez construite.

Exemple 1 :

Alamar, un Mage de Guerre de la faction du Donjon, décide de construire la Guilde des Mages. Il Fouille (2) la pioche de

Sorts et choisit de prendre la première carte de la défausse, ajoutant ainsi une carte Carapace à sa main. La carte suivante dans la défausse est une Flèche magique, mais Alamar possède déjà une puissance armée et n'a pas besoin de cartes infligeant des dégâts. Il décide donc plutôt de regarder les 2 premières cartes de la pioche de Sorts. Malheureusement, ce sont encore des sorts offensifs : 2 Boules de feu. Alamar doit donc en ajouter 1 à sa main, et placer l'autre sur la défausse de Sorts.

Exemple 2 :

Tamika, Chevalier de la Mort de la Nécropole, possède déjà une Guilde des Mages dans sa Ville et décide d'acheter des sorts. Elle paie le coût indiqué sur le plateau de Ville pour **Fouiller (2)** la pioche de Sorts.



La carte Malédiction sur la défausse ne l'intéresse pas, donc elle décide de regarder les 2 premières cartes de la pioche de Sorts.



Elle révèle une Boule de feu et une Flèche magique. Même si Tamika aimerait garder les 2, elle ne peut prendre que 1 de ces cartes. Elle ajoute Boule de feu à sa main et place Flèche magique sur la défausse de Sorts. À son grand regret, Tamika ne peut pas acheter Flèche magique, car elle ne peut acheter qu'un seul sort par manche.





RESSOURCES

Les ressources sont une des clés du succès dans **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**. Elles vous permettront de développer votre Ville, de **Recruter** des unités et d'acheter des sorts.

Il y a 3 types de ressources dans le jeu : l'or, les matériaux, et les richesses. Vous pouvez obtenir des ressources dans les Enclaves et les Mines que vous contrôlez, mais également en utilisant des artefacts et en lançant le dé de Ressources.




Or



Matériaux



Richesses

Un dé de Ressources  peut vous procurer les ressources suivantes :

-  : 2 Matériaux
-  : 4 Matériaux
-  : 1 Richesses
-  : 2 Richesses
-  : 3 Or
-  : 6 Or

Lorsque vous explorez un Comptoir ou suite à certains événements, vous pourrez parfois échanger des ressources ou Détruire 1 carte (voir page 36, Conversion des ressources).





Chaque faction a sa propre Ville et ses propres bâtiments, qui procurent différents effets une fois construits :

- **Salle du Conseil** : Augmente le revenu ou procure un effet propre à la faction, à chaque manche de Revenus.
- **Citadelle** : Permet d'**Améliorer** vos cartes Unité de Quelques vers Groupe. Ajoute des Murailles, une Porte et une Tourelle à votre Ville lorsqu'elle est assiégée.
- **Demeures** : Permettent de **Recruter** des unités. En construisant plusieurs Demeures, vous débloquentez des unités de rangs supérieurs, en suivant cet ordre précis : ★, ☆, ☆☆.
- **Guilde des Mages** : Permet d'acheter des sorts.
- **Bâtiments de faction** : Procurent des effets spéciaux, selon la faction.

Vous ne pouvez construire que 1 fois par manche, en retournant votre jeton Construction et en payant le coût du bâtiment indiqué sur le plateau de Ville. Placez la tuile Bâtiment correspondante sur votre plateau de Ville. Vous ne pourrez pas construire d'autres édifices avant que votre jeton Construction soit à nouveau face visible, au début de la prochaine manche.

En explorant le plateau principal, vous pourrez capturer des Enclaves neutres et assiéger les Villes ennemies. Il suffit pour cela de déplacer votre Héros sur celles-ci. Si vous assiégez une Ville ou une Enclave contrôlée par un autre joueur, ce dernier peut payer 8 🍀 pour la défendre avec son armée (si elle n'est pas déjà présente sur la case). Dans ce cas, il ne transporte que son armée, mais pas son Héros principal, ce qui signifie qu'il ne pourra pas jouer de cartes de sa main pendant ce Combat. Après le Combat, l'armée rejoint instantanément le Héros principal.

Si vous capturez une Ville ennemie, placez un de vos cubes de faction sur la case et prenez-en un au propriétaire précédent. Selon le scénario, cela peut compter dans les Conditions de Victoire (voir page 35, Conditions de Victoire). Vous ne pouvez pas utiliser de bâtiments ou d'effets d'une Ville capturée, comme **Recruter** des unités d'autres factions. Notez bien que capturer une Ville ennemie peut procurer diverses récompenses selon les différents scénarios, et même permettre de remplir une Condition de Victoire (voir page 35, Conditions de Victoire). Si un ennemi capture votre Ville, vous pouvez continuer à utiliser les bâtiments ou les effets de la Ville capturée, notamment Recruter des unités.



ÉLÉMENTS DU PLATEAU

TUILES DE PLATEAU

TYPES DE TUILES

Découvrir de nouvelles régions et de nouvelles aventures palpitantes est au cœur de **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**. En voyageant sur le plateau principal, les Héros traverseront différents paysages et visiteront de nombreux lieux représentés sur les tuiles. Les tuiles de plateau sont réparties en 4 types, reconnaissables au niveau de difficulté indiqué au dos.




1. Tuiles de Départ : I
2. Tuiles Lointaines : II-III
3. Tuiles Proches : IV-V
4. Tuiles Centrales : VI-VII





ANATOMIE DES TUILES DE PLATEAU

Chaque tuile est divisée en 7 cases distinctes, contenant chacune différents sites à explorer. Certaines cases contiennent un chiffre romain, qui indique leur niveau de difficulté (I-VII) et les Unités neutres que vous pourrez y rencontrer (voir page 35, Difficulté). Une ligne jaune continue autour d'une case indique que cette case est bloquée, et qu'on ne peut pas s'y déplacer.



- | | |
|---------------------|--------------------------|
| 1. Case vide | 4. Case bloquée |
| 2. Site | 5. Lignes de cases |
| 3. Symbole Artefact | 6. Difficulté de la case |

Les cases comportant un symbole  vous permettent de lancer un dé de Trésor octroyant les récompenses suivantes :

-  : Dé de Ressources. Lancez 1 dé de Ressources.
-  : 2 dés de Ressources. Lancez 2 dés de Ressources et choisissez 1 résultat.
-  : 1 Expérience. Votre Héros principal gagne ½ niveau.
-  : Artefact. Fouillez (2) la pioche d'Artefacts.

CATÉGORIES DE SITES

Chaque case appartient à l'une des 3 catégories qui vous permettent d'identifier rapidement quoi faire lorsque vous l'explorez (voir page 20, Liste des sites). Pour explorer un site, vous devez d'abord vous déplacer sur sa case. Si ce déplacement provoque un Combat, vous devez le résoudre avant d'appliquer les effets de la case. Les cases vides n'ont aucun effet, et s'y déplacer ne provoque pas de Combat contre des Unités neutres.

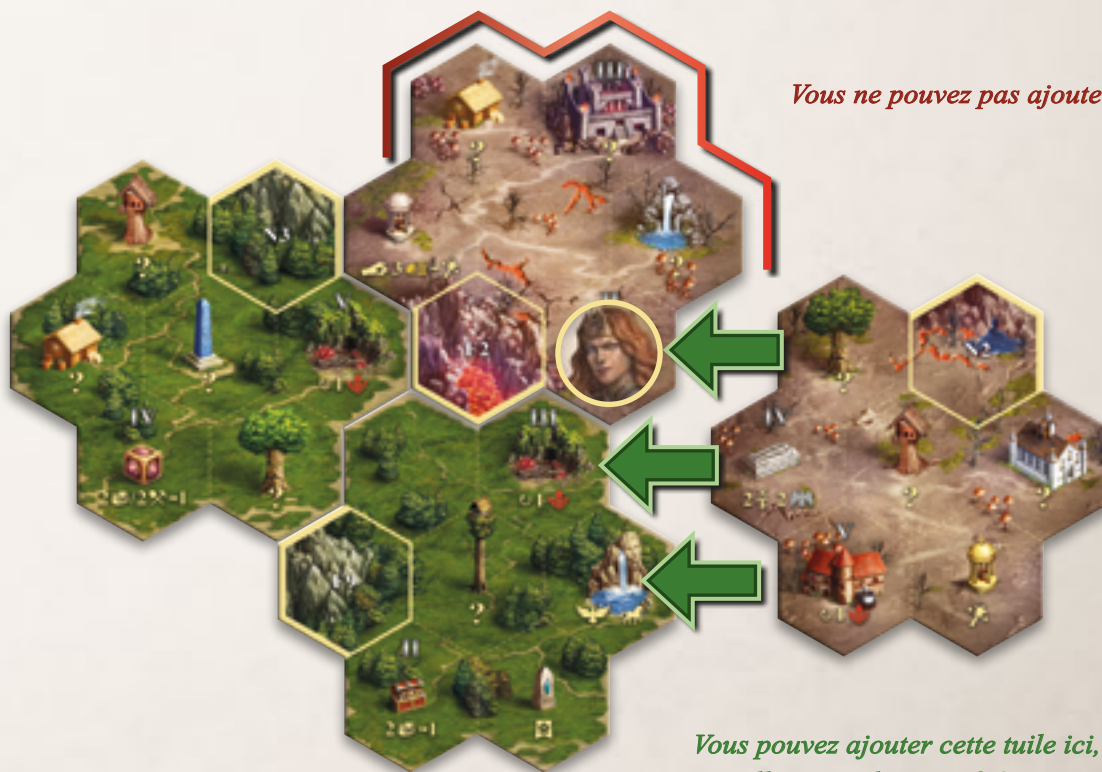
- **Explorable** : Après l'avoir explorée, placez un cube noir sur la case. S'il y a déjà un cube noir sur cette case, elle est considérée comme une case vide.
- **Revendicable** : La case peut être capturée et contrôlée. Une fois capturée, posez un de vos cubes de faction dessus pour indiquer que vous l'avez **Revendiquée**. D'autres joueurs pourront également capturer cette case et profiter de son effet en remplaçant votre cube par un des leurs. Si votre Héros se déplace sur une case avec un cube d'une faction alliée, considérez-la comme une case vide.
- **Ouvert** : La case peut être explorée plusieurs fois, octroyant à chaque fois ses éventuels effets. Ne placez aucun cube sur cette case lorsque vous l'explorez.

TUILES DE SCÉNARIO

Tous les scénarios utilisent un certain nombre de tuiles Centrales (VI-VII) et/ou de tuiles Proches (IV-V). Vous y trouverez les créatures les plus puissantes, mais aussi les meilleurs butins. Au début de la partie, mélangez-les et placez-les face cachée selon la mise en place indiquée par le scénario choisi. Elles resteront inconnues jusqu'à ce qu'un Héros les révèle. Certains scénarios vous attribueront votre propre réserve de tuiles Lointaines (II-III). Lors de la mise en place, mélangez ces tuiles face cachée et répartissez-les équitablement entre les joueurs. Quand vous décidez d'explorer une nouvelle région avec votre Héros, ajoutez la première tuile de votre réserve au plateau. Retournez-la face visible pour dévoiler la nouvelle région. Si un joueur n'a plus de tuiles Lointaines (II-III), il ne peut plus ajouter de tuiles au plateau.

PLACEMENT DES TUILES

Pour pouvoir ajouter une tuile au plateau, cette dernière doit être adjacente à votre Héros ainsi qu'à 2 autres tuiles. Une nouvelle tuile doit également être placée de façon à créer un chemin pour s'y déplacer depuis le reste du plateau. Il est possible de placer des cases bloquées l'une à côté de l'autre, mais il doit toujours y avoir un moyen d'accéder à la nouvelle tuile depuis n'importe quelle autre tuile déjà posée. Vous pouvez orienter librement les tuiles lorsque vous les placez.



LISTE DES SITES

VILLE

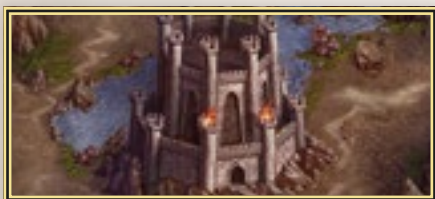


Catégorie : **Revendicable**

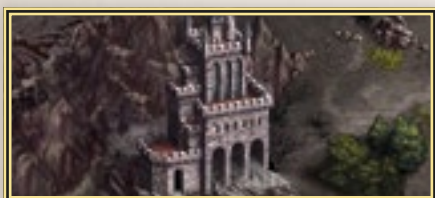
C'est là que les joueurs commencent la partie. Si un joueur capture une Ville, il gagne une récompense selon le scénario.



Ville du Château



Ville du Donjon



Ville de la Nécropole

MOULIN À EAU



Catégorie : **Explorable**

Gagnez 3 🍷.

MOULIN À VENT



Catégorie : **Explorable**

Gagnez 1 🍷.

JARDIN MYSTIQUE



Catégorie : **Explorable**

Choisissez : Gagnez 2 🍷 ou 1 🍷.



TEMPLE DE GESTUELLE



Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez **Fouiller (2)** ✨.

ARBRE DE CONNAISSANCE



Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez payer 3 🍷 ou 10 🍷 pour gagner 2 🌟.

TEMPLE D'INCANTATION



Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez payer 3 🍷 pour **Fouiller (2)** ✨.

ARBRE OBSERVATOIRE



Catégorie : **Explorable**

Révélez une tuile adjacente à celle-ci.

OBÉLISQUE DE CONNAISSANCE



Catégorie : **Explorable**

Votre Héros principal gagne 1 🌟.

CABANE DE SORCIÈRE




Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez soit Détruire 1 carte Compétence dans votre main, soit regarder la première carte de la pioche de Compétences, puis l'ajouter à votre main ou la défausser.

TEMPLE



Catégorie : **Explorable**

Gagnez .

ÉCURIES



Catégorie : **Ouvert**


Gagnez 1 PD supplémentaire.

TOMBE DU GUERRIER



Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez **Fouiller (2)** la pioche d'Artefacts, 2 fois.

Après votre **Fouille**, recevez un , 2 fois.

TERRES DÉSOLÉES





Catégorie : **Revendicable**

Les effets des Terres Désolées dépendent du scénario en cours.

FONTAINE DE JOUVENCE



Catégorie : **Explorable**

Le Héros qui se déplace sur cette case reçoit 1 PD  supplémentaire pour ce tour. Gagnez également .

SOURCE ENCHANTÉE



Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez regarder les 3 premières cartes de votre défausse et en reprendre 1 en main. Remettez les 2 autres cartes sur votre défausse, dans l'ordre de votre choix.

COMPTOIR



Catégorie : **Ouvert**

Permet au Héros d'échanger des ressources ou de Détruire 1 carte (voir page 16).

SYMBOLE TRÉSOR



Catégorie : **Explorable**

Lancez le nombre indiqué de dés de Trésor, puis choisissez 1 résultat.

GRAAL



Catégorie : **Explorable**

Gagnez un jeton Graal.

SYMBOLE ARTEFACT



Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez **Fouiller (2)** la pioche d'Artefacts.

SANCTUAIRE



Catégorie : **Ouvert**

Les Héros sur cette case ne peuvent pas être attaqués par d'autres Héros. Si cette case est occupée par un Héros, les autres Héros peuvent la traverser mais pas s'y arrêter.

SYMBOLE DE RESSOURCE



Catégorie : **Explorable**

Lancez le nombre indiqué de dés de Ressources, puis choisissez 1 résultat.

CASE BLOQUÉE



Catégorie : -

Les Héros ne peuvent pas se déplacer sur ces cases. Vous pouvez facilement les reconnaître à leur épais contour jaune.

ENCLAVES



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 suivante).

OBÉLISQUE



Catégorie : **Revendicable**

Les effets des Obélisques dépendent du scénario en cours. Lorsque vous l'explorez, les cubes des factions ennemies ne sont pas retirés ; il peut donc y avoir plusieurs cubes sur cette case. Une fois exploré par une faction, l'Obélisque est considéré comme une case vide pour cette faction, comme le serait un site explorable.



Enclave du Château



Enclave du Donjon



Enclave de la Nécropole



MINE



Catégorie : **Revendicable**

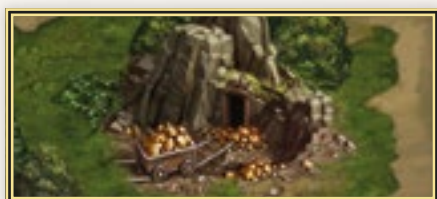
Si vous capturez une Mine qui n'a pas encore été contrôlée par un autre joueur, gagnez immédiatement son revenu. De plus, elle vous rapportera un revenu au début de chaque manche de Revenus, en fonction de son type.

Carrière : 2 Matériaux

Laboratoire d'Alchimie, Mine de Cristaux,

Gisement de Gemmes : 1 Richesses

Mine d'Or : 5 Or



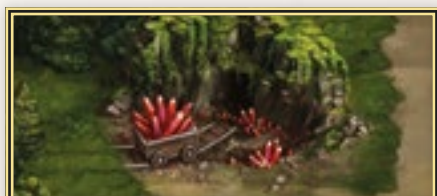
*Mine d'Or
(Or)*



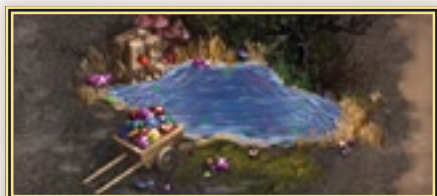
*Carrière
(Matériaux)*



*Laboratoire
d'Alchimie
(Richesses)*



*Mine de
Cristaux
(Richesses)*



*Gisement de
Gemmes
(Richesses)*

ENCLAVES

Les Enclaves suivent les mêmes règles que les Villes. La seule différence est qu'elles n'accueillent pas de Bâtiments. Lorsque vous **Revendiquez** une Enclave et y placez un de vos cubes de faction, vous pouvez choisir une des récompenses suivantes :

- Augmenter votre revenu d'or 🏆 de 5.
- Augmenter votre revenu de Matériaux 🪨 de 2.
- Augmenter votre revenu de Richesses 💎 de 1.
- **Améliorer** une de vos unités de rang Bronze ou Argent pour la moitié du coût normal (voir page 27, Coûts des Unités).*

Si vous choisissez d'augmenter votre revenu, placez un jeton de la ressource choisie sur la case de l'Enclave. Les récompenses de revenu sont perdues si vous perdez le contrôle de cette Enclave.

Si vous êtes le premier joueur à **Revendiquer** une Enclave, vous gagnez immédiatement une récompense supplémentaire correspondant soit au revenu choisi (5 Or, 2 Matériaux, ou 1 Richesses), soit à une **Amélioration** gratuite d'une de vos unités de rang Bronze ou Argent.

**Ceci n'est pas un effet récurrent. L'Enclave ne produira aucun revenu à moins qu'un autre joueur ne Revendique la case. Le coût d'Amélioration est arrondi au supérieur.*

MINES

Les Mines sont des sites Revendicables qui peuvent générer un revenu régulier, selon leur type. Quand vous **Revendiquez** une Mine, retirez de la case tous les cubes d'autres factions et posez-y un des vôtres. De plus, si vous êtes le 1^{er} joueur à **Revendiquer** la case, la Mine génère immédiatement son revenu.

Si un Héros se déplace sur une Mine contrôlée par un autre joueur sans qu'il y ait de Héros adverse présent, il la **Revendique** immédiatement. Les Mines qui n'ont pas encore été capturées sont toujours défendues par des Unités neutres.



UNITÉS

Chaque faction a accès à 7 unités différentes, chacune avec ses propres caractéristiques et capacités. Vos cartes Unité commencent généralement sur la face « Quelques », mais vous pourrez les **Améliorer** en payant le coût d'Amélioration indiqué sur chaque carte. Vous pourrez alors les retourner sur la face « Groupe ». Chaque joueur possède sa propre Armée, avec les unités qu'il a recrutées. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 unités en même temps sur le plateau de Combat. Si une unité est vaincue lors d'un Combat, retirez-la de votre Armée. Après un Combat, toutes les unités encore en vie retournent dans votre Armée. Pour rajouter à votre Armée une unité vaincue, **Recrutez-la** à nouveau. Vous pouvez agrandir votre Armée en utilisant votre jeton Population afin de **Recruter** et **Améliorer** des unités. Vous pouvez alors immédiatement **Recruter** et **Améliorer** autant que vous le souhaitez, dans la limite de vos ressources. N'oubliez pas de retourner votre jeton Population lorsque vous avez fini d'agrandir votre Armée ! Vous pourrez l'utiliser à nouveau après l'avoir retourné au début de la prochaine manche.

Si, lors d'un Combat ou en battant en retraite (voir page 32, Fin de Combat), vous perdez toutes vos unités, reformez votre Armée avec les unités de départ de ce scénario.



Carte Unité (Quelques)






Carte Unité (Groupe)

- | | |
|------------------|------------------------|
| 1. Nom | 7. Initiative |
| 2. Rang | 8. Coût de Recrutement |
| 3. Type | 9. Coût d'Amélioration |
| 4. Attaque | 10. Symbole Groupe |
| 5. Défense | 11. Capacité spéciale |
| 6. Points de Vie | |



Attaque : Détermine les dégâts infligés par l'unité. Elle peut être modifiée par différents effets.



Points de Vie : Détermine les dégâts maximums que l'unité peut subir avant d'être vaincue. Quand une unité **Améliorée** subit autant ou plus de dégâts que son maximum de , retournez-la sur la face « Quelques ». Infligez les éventuels dégâts restants en les déduisant de son nouveau maximum de . Quand une unité sur la face « Quelques » subit autant ou plus de dégâts que son maximum de , retirez-la du plateau de Combat. Après le Combat, tous les dégâts sont retirés des unités survivantes. Cependant, si une carte Unité a été retournée sur sa face « Quelques », elle y reste jusqu'à être à nouveau Améliorée.



Défense : Détermine les dégâts que l'unité peut ignorer lorsqu'elle est attaquée. Cela ne s'applique pas aux dégâts infligés par les sorts ou par d'autres effets.





Initiative : Détermine l'ordre dans lequel les unités peuvent être activées pendant un Combat. Plus son initiative est élevée, plus l'unité agira tôt.

Capacité spéciale : La plupart des unités de faction ont des capacités spéciales, réparties selon les types suivants : **Action**, **Action d'Attaque**, **Autre Action**, **Passif**, et **Riposte**.

- **Action** ➡ : Appliquez l'effet au moment où l'unité s'active.
- **Action d'Attaque** ⚔ : Appliquez l'effet quand l'unité attaque. Si l'unité effectue plusieurs attaques, appliquez l'effet uniquement sur la première.
- **Autre Action** @ : Vous pouvez appliquer l'effet à la place de n'importe quelle action normale.
- **Passif** ⚡ : Appliquez l'effet chaque fois que les conditions sont remplies.
- **Riposte** 🛡 : Appliquez l'effet chaque fois que cette unité effectue une Riposte.

Exemple :

Alamar est en plein Combat contre Sandro. Alamar décide de lancer un sort de Flèche magique avec +1 🎲 sur le Groupe de Zombies de Sandro. Les Zombies ont 3 🛡 ; le sort leur inflige 2 dégâts, les laissant avec 1 🛡. Leur Défense (1) ne réduit pas ces dégâts, puisqu'il s'agit d'un sort.



Alamar attaque ensuite avec son Groupe de Harpies, qui infligent 3 dégâts. Ces dégâts sont réduits par la Défense des Zombies (1), qui subissent donc 2 dégâts.



Le total des dégâts est supérieur aux 🛡 max des Zombies, qui sont donc retournés face « Quelques » et subissent le dégât restant.



TYPES D'UNITÉS

Les cartes Unité appartiennent à l'une de ces 3 catégories :



Au Sol : Se déplace jusqu'à 3 cases et attaque les unités ennemies adjacentes.



Volante : Se déplace jusqu'à 3 cases, attaque les unités ennemies adjacentes, et ignore les obstacles (voir page 30, Glossaire de Combat).



À Distance : Se déplace jusqu'à 1 case et ne peut pas attaquer après s'être déplacée. Tant qu'elle n'est pas adjacente à une ou plusieurs Unités ennemies, une unité à Distance peut attaquer n'importe quelle unité sur le plateau de Combat. Elle subit toutefois une pénalité d'attaque* lorsqu'elle attaque une unité adjacente, ou si elle attaque une unité sur la ligne arrière ennemie (voir page 29, Tours de Combat) en étant elle-même sur sa propre ligne arrière. Elle subit également une pénalité (-1 ✕) si elle attaque une unité située derrière une Muraille ou une Porte.

*Lorsque vous attaquez avec une pénalité d'attaque, lancez 2 dés d'Attaque et appliquez le plus petit résultat.

COÛTS DES UNITÉS

Chaque faction permet de **Recruter** 7 unités différentes. Chaque carte Unité indique deux coûts distincts : le coût de **Recrutement** 🎲 et le coût d'**Amélioration** ⬆⬆. Pour ajouter une de vos unités de faction dans votre Armée, vous devez, après avoir construit la Demeure correspondante, payer son coût de Recrutement. Pour **Améliorer** une unité, vous devez posséder la Citadelle et payer le coût d'**Amélioration** indiqué sur la carte d'une Unité déjà Recrutée, puis la retourner. Les unités

Améliorées ont de meilleures caractéristiques, et même parfois de nouvelles capacités.

Les unités de faction sont réparties en 3 rangs distincts, qui ne peuvent chacun être Recrutés que si vous avez une Demeure du rang requis. Les unités Bronze nécessitent une Demeure de rang 1, les Unités Argent une Demeure de rang 2, et les Unités Or une Demeure de rang 3.

Une Demeure de rang 3 vous permet également d'utiliser la compétence « Diplomatie » pour **Recruter** des unités Azur (voir page 28, Unités neutres).



Exemple :

La Reine Catherine a construit les 3 Demeures, ce qui lui donne accès à toutes ses unités de faction. Avant qu'un Combat ne commence, elle recrute des Archanges.

Comme elle a déjà 6 unités dans son Armée, elle décide que ses puissantes recrues remplaceront son unité la plus faible, les Hallebardiers.

UNITÉS NEUTRES

Selon leur rang, les Unités neutres sont réparties en 4 piles, allant de Bronze (les plus faibles), puis Argent et Or, jusqu'à Azur (les plus puissantes). Quand vous déclenchez un Combat, piochez dans la pile d'Unités neutres correspondant à la difficulté indiquée sur la case sur laquelle le Combat a lieu (voir page 35, Difficulté).

« Diplomatie » vous permet de **Recruter** une Unité neutre. Pour ce faire, vous devez toujours posséder la Demeure requise pour **Recruter** les unités de ce rang (par exemple, une Demeure de rang 3 pour les unités Azur) et payer le coût de Recrutement indiqué sur la carte de l'Unité neutre.

REMARQUE : Les unités de rang Azur sont les plus puissantes du jeu, et il n'existe pas d'autre moyen de les **Recruter**.

	Bâtiments	Château	Donjon	Nécropole
★ Unités Bronze	Demeure de rang 1	Hallebardiers, Arbalétriers, Griffons	Troglodytes, Harpies, Yeux Démoniaques	Squelettes, Zombies, Spectres
★ Unités Argent	Demeure de rang 2	Paladins, Zélotes	Méduses, Minotaures	Vampires, Liches
★ Unités Or	Demeure de rang 3	Champions, Archanges	Manticores, Dragons Noirs	Chevaliers de l'Effroi, Dragons Fantômes

COMBAT

Un Combat a lieu dès qu'un Héros se déplace (ou est placé) sur une case inexplorée comportant des Unités neutres, ou lorsqu'un Héros interagit avec un autre joueur, soit en assiégeant sa Ville, soit en attaquant directement un de ses Héros.

PRÉPARATION DU COMBAT

TOURS DE COMBAT

Le Combat se déroule sur le plateau de Combat de 4 cases sur 5.



La durée du Combat varie selon les unités que vous affrontez :

- Contre des Unités neutres de rang Bronze à Or, le Combat dure seulement 1 tour.
- Contre des Unités neutres de rang Azur ou des joueurs adverses, le Combat dure jusqu'à ce qu'un des camps l'emporte ou ne se rende.

Si vous n'arrivez pas à vaincre des Unités neutres de rangs Bronze, Argent ou Or en un seul tour, vous pouvez payer 1 PD pour prolonger le Combat de 1 tour (vous pouvez prolonger un Combat plusieurs fois, tant que vous avez des PD). Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer de PD supplémentaire, votre Héros bat en retraite, le Combat prend fin, et vous devez reculer votre Héros sur la case où il se trouvait avant le Combat. Dans ce cas, la case où s'est déroulée

le Combat contre les Unités neutres reste inexplorée. Défaussez les Unités neutres impliquées dans le Combat et piochez-en de nouvelles lorsqu'un Héros se déplace à nouveau sur cette case.

PRÉPARATION DES UNITÉS NEUTRES

Lorsque vous déclenchez un Combat contre des Unités neutres :

- Placez librement jusqu'à 5 de vos unités sur les lignes arrière et de front de votre côté du plateau de Combat.
- Consultez la Table de difficulté (voir page 35) et piochez autant d'Unités neutres qu'indiqué dans leurs piles respectives, puis placez-les sur le plateau de Combat, du côté opposé à vous.
- Dans les modes Coopératif ou Campagne Solo :
 - a) Les éventuelles Unités neutres à Distance commencent sur leur ligne arrière. Placez-les par ordre décroissant d'initiative, en partant du côté gauche (en se plaçant derrière le plateau de Combat, côté ennemi).
 - b) Les Unités neutres au Sol et Volantes commencent sur leur ligne de front. Placez-les par ordre décroissant d'initiative, en partant du côté gauche (en se plaçant derrière le plateau de Combat, côté ennemi). Chaque Unité occupe une case. S'il n'y a plus de place sur la ligne de front, placez les unités restantes sur la ligne arrière, toujours en commençant par la case libre la plus à gauche.
 - c) Si 2 unités ont la même initiative, placez d'abord celle de rang le plus fort. Si les 2 ont la même initiative et le même rang, la personne qui joue les Unités neutres décide laquelle placer en premier.
- Dans les modes Affrontement ou Alliance :
 - a) Le joueur à votre droite joue les Unités neutres.
 - b) Ce joueur est libre de placer les unités comme il le souhaite, mais les Unités à Distance doivent commencer sur leur ligne arrière, si possible.

Lorsque les Unités neutres s'activent, elles doivent toujours attaquer les unités du Héros. À défaut, elles doivent utiliser tout leur déplacement pour se rapprocher des unités du Héros.

HÉROS CONTRE HÉROS

La préparation d'un Combat entre Héros est presque similaire à celle d'un Combat contre des Unités neutres. La seule différence est qu'elle implique deux joueurs, chacun à la tête de ses unités.

Le joueur ayant initié le Combat commence par placer jusqu'à 5 de ses unités, de son côté du plateau de Combat. Puis, son adversaire fait de même.

GLOSSAIRE DE COMBAT

Activation : Une unité s'active lorsque c'est à elle de se déplacer et/ou d'attaquer. Vous pouvez marquer les unités déjà activées à ce tour en y posant un de vos cubes de faction, puis en retirant tous les cubes à la fin du tour de Combat.


Unité adjacente : Une unité est adjacente à une autre si elle se trouve à une case de distance orthogonalement (pas en diagonale).


Tour de Combat : Un tour de Combat désigne un cycle complet lors duquel toutes les unités de chaque camp ont été activées. Les unités sont activées dans l'ordre décroissant de leur initiative. Si un joueur a activé toutes ses unités, son adversaire continue d'activer ses Unités restantes jusqu'à ce qu'elles aient toutes été activées. On passe ensuite au tour de Combat suivant.

Obstacles : Chaque carte placée sur le plateau de Combat est considérée comme un obstacle. Les cartes Unité, les Murailles et la Porte bloquent ainsi le déplacement des unités non-Volantes. Les unités au Sol et Volantes peuvent détruire la Porte et les Murailles adjacentes en les attaquant. Une fois détruites, retournez-les ; ces cartes ne comptent plus comme des obstacles. Les unités du défenseur peuvent traverser la Porte comme s'il s'agissait d'une case vide.








Dé d'Attaque : Dé rouge, dont les faces vont de -1 à +1. Lancez ce dé quand une unité attaque, et ajoutez le résultat à la valeur d'Attaque de l'unité.

Riposte : Si une unité survit à une attaque par une unité adjacente, elle réalise une Riposte sur cette unité. Chaque unité ne peut réaliser que 1 Riposte par tour de Combat. Les Ripostes fonctionnent comme des attaques normales ; vous pouvez donc jouer des cartes de votre main lorsqu'elles se produisent. Une Riposte ne peut pas déclencher une autre Riposte. Vous pouvez marquer les unités qui ont déjà Riposté à ce tour en y posant un cube noir, puis en retirant tous les cubes à la fin du tour de Combat.

Paralysie  : Retirez le jeton Paralysie de l'unité au lieu d'effectuer sa prochaine activation. Si elle est attaquée ou subit des dégâts avant cela, retirez le jeton Paralysie de cette unité. Cette unité effectue une Riposte si elle n'en a pas encore effectué à ce tour de Combat.

Bouclier  : Lorsque cette unité est attaquée, après le lancer d'attaque, lancez vous aussi 1 dé d'Attaque : sur un « +1 », elle gagne +1 en Défense. Si une unité a un jeton Bouclier au début de son activation, défaussez-le ; cette unité ne peut pas effectuer l'action Bouclier avant sa prochaine activation.

JOUER DES CARTES LORS D'UN COMBAT

Vous ne pouvez jouer que 1  par tour de Combat. Les cartes avec le symbole Persistant  ou Activation  doivent être jouées lors de l'activation d'une de vos unités, mais avant toute attaque. Les cartes avec un effet Instantané  peuvent être jouées à tout moment, sauf entre un lancer d'attaque et la résolution de cette attaque (à moins que la carte ne le stipule). Les effets  augmentant les caractéristiques d'une unité ne s'appliquent que le temps de 1 seule action (que ce soit une attaque ou une défense). Les effets Persistant  durent jusqu'à la fin du Combat ou jusqu'à ce que l'effet indiqué sur la carte soit épuisé. Les cartes avec des effets Persistant  sont défaussées lorsque leur effet est utilisé ou épuisé.

Exemple :

Sandro a le Gourdin Massacreur, un Artéfact donnant un bonus +2 à une attaque en défaussant une carte de sa main. Il a aussi 2 cartes Défense et un sort de Boule de feu.



Le Groupe de Griffons ennemi a une initiative plus élevée, et s'active donc en premier pour attaquer ses Chevaliers de l'Effroi. Sandro joue l'effet Expert d'une carte Défense pour réduire les dégâts subis de 2. Le dé d'Attaque des Griffons tombe sur « +1 », portant leur attaque à 4. Les Chevaliers de l'Effroi ont une Défense de base de 2. Grâce à la carte jouée par Sandro, leur défense totale est de 4 et tous les dégâts infligés par les

Griffons sont donc ignorés. Après l'attaque, la Défense des Chevaliers de l'Effroi retrouve sa valeur de base de 2.






Comme ils ont survécu, les Chevaliers de l'Effroi effectuent une Riposte. Sandro doit décider s'il souhaite utiliser ou non le Gourdin Massacreur. Comme il est agacé par ces Griffons, il décide de le jouer et défausse la carte Défense. Cela fait passer l'Attaque des Chevaliers de l'Effroi à 7. Il fait un « 0 » sur le dé d'Attaque, et les Griffons encaissent donc 7 dégâts.




Les Griffons sont donc retournés sur leur face « Quelques » et encaissent le reste des dégâts, ce qui les amène à 1. Il ne reste plus à Sandro qu'à les achever avec la Boule de feu dans sa main.





ORDRE DU TOUR DE COMBAT

1. Les unités sont activées dans l'ordre décroissant de leur initiative (de la valeur d'initiative la plus élevée à la plus faible). Si les deux joueurs ont des unités de même initiative, l'attaquant active la sienne en premier. Chaque unité ne peut être activée que 1 fois par tour de Combat.
2. L'unité activée peut être déplacée d'une ou plusieurs cases, selon son type. Après cela, le joueur peut décider d'attaquer une Unité ennemie. Les unités au Sol et Volantes ne peuvent pas se déplacer après avoir attaqué, tandis que les unités à Distance ne peuvent pas attaquer après s'être déplacées. Au lieu d'attaquer avec une unité, vous pouvez choisir de la faire défendre. Dans ce cas, l'activation de l'unité prend fin immédiatement, mais elle reçoit un jeton Bouclier.
3. Si vous décidez de jouer des cartes  ou  de votre main, vous devez le faire avant votre attaque.
4. Avant le lancer de dé d'Attaque, votre adversaire et vous pouvez jouer des cartes  pour améliorer l'attaque ou la défense de vos unités. Ensuite, lancez le dé d'Attaque et ajoutez le résultat à votre Attaque, ainsi que tout autre modificateur d'attaque éventuel (comme les pénalités d'attaque).
5. Appliquez les effets de dégâts. Déduisez le total de défense de l'unité attaquée du total d'attaque de l'unité attaquante. Enfin, infligez autant de dégâts que l'Attaque restante. Si la défense est supérieure ou égale à l'attaque, aucun dégât n'est infligé. Placez sur l'unité attaquée un jeton Dégâts par dégâts subis. Le cas échéant, retournez la carte avant de placer les dégâts restants, ou retirez complètement la carte du plateau de Combat.
6. Si l'unité attaquée survit, est adjacente à l'unité attaquante, et ne l'a pas encore fait à ce tour de Combat, elle effectue une Riposte.
7. Recommencez à l'étape 1, jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées.
8. Fin du tour de Combat.

REMARQUE : Si plusieurs unités ont la même initiative , activez d'abord une unité de l'attaquant, puis une du défenseur. S'il y a plus de 2 unités à égalité, répétez l'opération.

EXPÉRIENCE DE COMBAT

Lorsque vous battez un Héros ennemi ou une Unité neutre, votre Héros principal gagne de l'Expérience. Le montant dépend de la difficulté du combat :

1. Si la difficulté de la case ou le niveau du Héros ennemi est inférieur au niveau de votre Héros principal, vous ne gagnez aucune expérience.
2. Si la difficulté de la case ou le niveau du Héros ennemi est égal au niveau de votre Héros principal, gagnez 1 .
3. Si la difficulté de la case ou le niveau du Héros ennemi est supérieur au niveau de votre Héros principal, gagnez 2 .
4. Remporter un Combat contre des unités de rang Azur vous octroie immédiatement le niveau 7.

Exemple :

Un Héros de niveau 5 bat des unités Azur (sur une case de difficulté 7) : il passe au niveau 7 (gagnant 2 niveaux d'un coup !).

REMARQUE : Vous ne gagnez aucune Expérience lorsque vous battez un Héros secondaire, ou une armée transportée vers une Ville ou une Enclave pour la défendre.

COMBAT INSTANTANÉ

Si le niveau de votre Héros est supérieur (d'au moins 1 niveau complet) à la difficulté de la case, les Unités neutres fuient de terreur. Le joueur est déclaré vainqueur sans qu'un Combat ait lieu.


FIN DE COMBAT


Un Combat peut prendre fin de 3 façons différentes :

1. Un joueur choisit de se rendre (uniquement face à un autre joueur).
2. Un joueur bat en retraite (uniquement contre des Unités neutres de rang inférieur à Azur).
3. Toutes les unités d'un camp sont vaincues.

Pendant le Combat, vous pouvez vous rendre au début de l'activation de n'importe laquelle de vos unités, mais avant de la déplacer ou d'attaquer.

Battre en retraite ne compte pas comme une défaite. Reprenez toutes vos unités restantes sur le plateau de Combat, et déplacez votre Héros sur la case d'où il vient.

Pour vous rendre face à un Héros ennemi, vous devez donner 10  à votre adversaire. Placez ensuite votre Héros dans n'importe quelle Ville ou Enclave que vous contrôlez. Vous ne pouvez ni vous rendre ni battre en retraite lorsque vous défendez une Ville. Se rendre ne compte pas comme une défaite et ne provoque pas de perte d'Unités.

Si votre Héros principal est vaincu par un autre joueur, donnez 5  à votre adversaire et prenez un Moral Négatif (voir page 10, actions de Moral). Placez ensuite votre Héros dans n'importe quelle Ville ou Enclave que vous contrôlez.





JOUEUR CONTRE I.A.

Lorsque vous jouez en solo, des règles spéciales permettent une expérience juste et équilibrée.

Le mode Campagne de **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** utilise des I.A. jouant avec 2 decks de cartes : le deck I.A. et le deck de Sorts. Le deck I.A. est constitué de cartes semblables aux Compétences et aux Artefacts, mais s'adapte au niveau de difficulté choisi (voir page 35, Difficulté).



Carte I.A.

Le deck I.A. demandera parfois à l'I.A. d'utiliser un deck de Sorts contenant des sorts qui l'aideront lors des Combats.

COMBAT DE L'I.A.

Pendant un Combat contre des Unités neutres ou de l'I.A., l'ennemi suivra une série d'instructions simulant des décisions humaines :

1. Les règles d'initiative restent identiques, avec la priorité à l'unité avec l'initiative la plus élevée et au Héros attaquant en cas d'égalité. Lorsque vous affrontez une I.A., piochez 1 carte du deck I.A. à chaque activation d'une unité de l'I.A. et appliquez ses effets.
2. Si possible, les Unités ennemies au Sol ou Volantes attaquent toujours des unités de même

rang. Si ce n'est pas possible, elles ciblent l'unité qu'elles peuvent atteindre en parcourant le moins de cases. Elles se déplacent si nécessaire. Si elles ne peuvent pas attaquer une unité de même rang, elles ciblent en priorité des unités de rang inférieur.

3. Les Unités ennemies à Distance attaquent en priorité les autres unités à Distance de même rang, puis celles de rang inférieur, et enfin celles de rang supérieur. S'il n'y a pas d'unités à Distance, elles attaquent les unités au Sol ou Volantes de même rang. S'il y a plusieurs cibles valides, elles attaquent l'unité la plus proche. S'il y a toujours plusieurs cibles valides, le joueur choisit l'unité attaquée.

DÉPLACEMENT DE L'I.A.

Le Héros d'une I.A. a 3 Points de Déplacement pour parcourir le plateau principal. Faites-le agir en suivant cet ordre précis :

1. Vérifiez s'il se trouve sur la même tuile qu'un de vos Héros. Si c'est le cas, dépensez tous ses Points de Déplacement pour s'approcher et initier un Combat.
2. Vérifiez s'il y a des Mines ou des Enclaves à **Revendiquer** sur la même tuile que le Héros de l'I.A.. Si c'est le cas, déplacez-le sur la plus proche pour la **Revendiquer**.
3. Si les actions 1 et 2 ne sont pas possibles, déplacez-le vers votre Ville la plus proche.
4. Répétez depuis l'étape 1 jusqu'à épuisement de tous les Points de Déplacement.

L'I.A. remporte automatiquement les Combats contre les Unités neutres, et son comportement peut varier suivant les scénarios.

REMARQUE : Sauf indication contraire, un Héros ennemi entre en jeu sur la Ville de sa faction.



PARAMÈTRES DE JEU

Table de variantes







Vous pouvez modifier ces règles pour augmenter ou diminuer la difficulté du jeu.

Niveau de Difficulté	Modifications aux règles par défaut
Accru	Les Villes Revendiquées ne produisent pas de ressources, mais les joueurs peuvent utiliser les Bâtiments des Villes qu'ils capturent.
Accru	Vous ne pouvez jamais relancer vos dés.
Accru	Les dés de Trésor et de Ressources ne peuvent procurer plus de 1 ressource.
Accru	Pas de bonus de départ
Réduit	Commencez la partie avec un Héros secondaire.
Réduit	Toutes les unités infligent au moins 1   lorsqu'elles attaquent.
Réduit	Les revenus de toutes les Mines et Enclaves sont doublés.
Réduit	Vous pouvez échanger vos ressources à tout moment. Le Comptoir devient un site explorable permettant de piocher 1 carte Artéfact.
Réduit	Prolonger un Combat ne coûte pas de PD.
Variable	Le dé d'Attaque ne modifie plus les dégâts infligés (mais peut toujours influencer sur d'autres effets).
Variable	Piochez aussi une carte Proclamation des Astrologues au début de chaque manche de Revenus.
Variable	Ne piochez pas de cartes Proclamation des Astrologues.
Variable	Retirez les cubes noirs de toutes les cases explorables au début des manches 4, 8 et 12.
Variable	Les cartes qui devraient aller dans votre main vont directement dans votre défausse.

DIFFICULTÉ

Choisissez la difficulté lors de la mise en place. Elle impactera vos bonus de départ, ainsi que le nombre d'Unités neutres que vous rencontrerez. Après avoir profité du bonus, remélangez la pioche d'Artefacts.

BONUS DE DÉPART

- **Facile** : Lancez 2  et ajoutez les résultats à votre Réserve, ou **Fouillez (2)** , 2 fois.
- **Normal** : Lancez 2  et choisissez 1 résultat à ajouter à votre Réserve, ou **Fouillez (2)** .
- **Difficile** : Lancez 1  et ajoutez le résultat à votre Réserve, ou révélez des cartes  jusqu'à trouver 1 Artefact mineur, et ajoutez-le à votre main.
- **Impossible** : Pas de bonus de départ.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si les Conditions de Victoire peuvent varier d'un scénario à l'autre, la plus courante est de vaincre toutes les factions ennemies. Pour cela, vous devrez capturer toutes les Villes et Enclaves contrôlées par vos adversaires.



Sauf mention contraire, un joueur sans Ville ni Enclave pendant 3 manches complètes successives est éliminé et perd la partie. 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. Un joueur éliminé peut toujours jouer des Unités neutres pendant les Combats contre les autres joueurs.



Dans certains scénarios, il vous faudra récupérer des cubes de faction (parfois pour remplir une Condition de Victoire) en battant les Héros ou en capturant les Villes de départ de vos adversaires.

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 × 

Légende

 : Unité de la pile Bronze
 : Unité de la pile Argent

 : Unité de la pile Or
 : Unité de la pile Azur

CONVERSION DES RESSOURCES

Lorsque vous explorez un Comptoir, vous pouvez échanger vos ressources selon le tableau suivant, ou Détruire 1 carte dans votre main pour 1 .

REMARQUE : Les cartes Compétence de départ, Spécialisation, Caractéristique et Flèche magique ne peuvent pas être Détruites ainsi.



Des joueurs alliés adjacents l'un à l'autre peuvent s'échanger des cartes  ou , à raison de 1 carte pour 1 carte. Seules les cartes dans la main d'un joueur peuvent être échangées.

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	-





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. Wesołowski

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.







INDEX






A		E	
Actions de Déplacement.....	10	Effet Basique	13
Actions de Ville.....	10	Enclaves	25
Activation (effet de carte).....	13	Événements programmés	10
Affrontement (mode).....	6	Expérience et niveaux	32
Alliance (mode).....	6	Expert (effet)	13
B		F	
Bonus de départ.....	35	Fiche de Héros.....	11
C		H	
Campagne Solo (mode).....	6	Héros contre Héros (combat)	30
Capacité spéciale.....	27	Héros principal.....	11
Caractéristique (cartes).....	13	Héros secondaire	11
Cartes I.A.	33	I	
Case vide	19	Instantané (effet de carte)	13
Combat	29	M	
Combat instantané.....	32	Moral.....	10
Compétence (cartes).....	13	Moral Négatif.....	10
Conditions de Victoire.....	35	Moral Positif	10
D		O	
Dé d'Attaque	30	Obstacles (Combat)	30
Dé de Ressources	16	P	
Dé de Trésor	18	Paralyse.....	30
Deck de Héros	9	Pénalité d'attaque	27
Défaite.....	32	Persistent (effet de carte).....	13
Difficulté.....	35	Plateau.....	18
		Proclamation des Astrologues (cartes).....	9
		R	
		Reddition.....	32
		Ressources.....	16
		Retraite	32
		Révéler une tuile	19
		S	
		Sort (cartes).....	14
		Spécialisation (cartes)	11
		Stratégie (effet de carte)	13
		T	
		Types d'Unités	27
		U	
		Unités	26
		Unités neutres.....	28
		Unités neutres (combat)	29
		V	
		Ville.....	17

AIDE DE JEU


ACTIONS DE CARTES

-  Les effets **Instantané** s'appliquent immédiatement.
-  Les effets **Activation** peuvent être joués lorsque vous activez une unité.
-  Les effets **Stratégie** ne peuvent pas être joués pendant un Combat.
-  Les effets **Persistant** durent jusqu'à épuisement, ou jusqu'au début du prochain tour du joueur qui les a joués si cela se produit avant.

ACTIONS D'UNITÉS













-  Appliquez l'effet au moment où l'unité s'active.
-  Appliquez l'effet quand l'unité attaque. Si l'unité effectue plusieurs attaques, appliquez l'effet uniquement sur la première.
-  Vous pouvez appliquer l'effet à la place de n'importe quelle action normale.
-  Appliquez l'effet chaque fois que les conditions sont remplies.
-  Appliquez l'effet chaque fois que cette unité effectue une Riposte.

ACTIONS DE MORAL

- Moral Positif :
 - Piochez 1 carte.
 - Relancez 1 dé.
 - Défaussez autant de cartes que vous le souhaitez, puis piochez-en le même nombre.
- Moral Négatif :
 - Si votre Héros a déjà un Moral Négatif, défaussez votre main entière à la fin de votre tour.
 - Si votre Héros avec un Moral Négatif gagne , défaussez le jeton au lieu de prendre le Moral Positif.







La faction de la Nécropole ignore tous les effets .

SYMBOLES DU PLATEAU

- I-VII** Indique la difficulté de la case (correspondant au niveau des Unités neutres).
-  Lancez 1 dé Trésor et gagnez le résultat.
-  Lancez 1 dé de Ressources et appliquez le résultat.
-  Gagnez 1 .
-  Fouillez (2) .
-  Fouillez (2) .
-  Gagnez un Moral Positif.
-  Gagnez un Moral Négatif.
-  Gagnez un Point de Déplacement (PD).
-  Ce site a un effet spécial (voir page 20).

Symboles de Ressources :

-  Or
-  Matériaux
-  Richesses

-  « **Symbole de ressource** » : Gagnez immédiatement la ressource correspondante.
-  « **symbole de ressource** » : Augmentez immédiatement votre revenu pour la ressource correspondante. Prenez une ressource supplémentaire si vous êtes le premier à **Revendiquer** ce site.
-  « **symbole de ressource** »  : Payez la ressource correspondante pour obtenir une récompense.
- 2** « **n'importe quel symbole** » : Effectuez l'action 2 fois.
- 2**   **1** : Lancez 2 dés de Trésor et choisissez 1 résultat.