

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

---

## THE BOARD GAME



INFERNO

KSIĘGA MISJI

W królestwie Kreegan nie ma miejsca na słabość. Inferno to frakcja, której zastępy wręcz palą się, by zająć cały świat, obracając w popiół każdego, kto ośmieli się zakwestionować ich siłę i władzę. Gdy demoniczne hordy wyruszają z piekielnych czeluści, strwożona ziemia zadrży, a łoskot ich kopyt wstrząśnie samymi niebiosami. Świat stanie w ogniu! Dość już czekania, dość bezczynności! Powiedz słowo, a wrota piekieł staną otworem, ogniste ogary runą na wrogów, świat zaleje pożoga i nastanie jutrzienka nowego Inferna. Co rozkażesz?

W tym rozszerzeniu **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** czeka na was sporo nowości, w tym karty Ulepszonych Statystyk, dodatkowa frakcja, nowe scenariusze, a także garść opcjonalnych zasad pozwalających wam zmodyfikować rozgrywkę z zestawu podstawowego.

## SPIS TREŚCI

1. Komponenty .....	2	3. Tryb sojuszu .....	5
2. Nowe elementy gry .....	3	a) Dodatkowe zasady .....	5
a) Karty Ulepszonych Statystyk .....	3	b) Dwa kraje .....	6
b) Przyzwanie .....	3	4. Tryb starcia .....	8
c) Losowe Miasto .....	3	a) Oczywiste przeznaczenie .....	8
d) Odporność Ifrytów .....	4	b) Carpe diem .....	10
e) Szkoły Magii .....	4	5. Notatki .....	13
f) Lokacje na Mapie .....	4, 12	6. Twórcy .....	14

## KOMPONENTY

### 7 kafelków Mapy

- 1 kafelek Początkowy
- 3 kafelki Dalekie
- 2 kafelki Bliskie
- 1 kafelek Centralny

### 1 plansza Miasta

### 1 Księga Misji

### 1 arkusz pomocy

### 2 figurki Bohaterów

### 1 figurka Miasta

### 7 figurek Jednostek

### 2 planszетки Bohaterów (dwustronne)

### 7 kart Jednostek

### 7 kafelków Budynków Miasta

### 7 kart Jednostek Neutralnych

### 3 karty Astrologowie Ogłaszają

### 4 karty Artefaktów

### 6 kart Zaklęć

### 5 kart Zdolności

### 12 kart Specjalności

### 7 kart Statystyk



- 2 karty Ataku
- 2 karty Obrony
- 2 karty Mocy
- 1 karta Wiedzy

### 20 kart Ulepszonych Statystyk



### 9 żetonów Złota

- 3 × 1 
- 3 × 3 
- 3 × 10 



### 7 żetonów Budulców

- 3 × 1 
- 4 × 3 

### 5 żetonów Kosztowności

- 3 × 1 
- 2 × 3 

### 4 żetony Obrażeń

- 2 × dwustronny żeton  
1/2 
- 2 × dwustronny żeton  
3/5 

### 1 żeton Budowy

### 1 żeton Populacji

### 1 żeton Księgi Zaklęć


### 1 żeton Morale

### 30 akrylowych kostek

- 10 czarnych
- 20 czerwonych

# NOWE ELEMENTY GRY

## KARTY ULEPSZONYCH STATYSTYK

Karty te działają tak samo, jak zwykle karty Statystyk, z tą tylko różnicą, że mają jeden efekt, którego użycie nie wlicza się do limitu .

Gdy odwiedzisz Oś Gwiazdy, możesz wymienić swoją kartę Statystyk na kartę Ulepszonych Statystyk tego samego typu. Karty Ulepszonych Statystyk możesz też zdobyć w inny sposób, na przykład dzięki nowym kartom Artefaktów, Zdolności i Astrologowie Ogłaszają.



*karta Ulepszonych Statystyk*





*karta Statystyk*


1. Nazwa
2. Efekt Podstawowy
3. Efekt Mistrzowski

## PRYZYWANIE

Akcja ta pozwala ci dodać jednostkę do swojej armii w trakcie Walki. Jeśli jednostka wykona akcję **Przyzwania**, umieść przyzwaną jednostkę na polu sąsiadującym z jednostką przyzywającą. Przyzwane jednostki aktywują się w rundzie przyzwania, jeśli ich Inicjatywa jest niższa bądź równa Inicjatywie jednostki aktywnej w momencie przyzwania. W innym przypadku przyzwane jednostki traktowane są tak, jakby już zakończyły swoją aktywację w tej rundzie Walki. O ile nie napisano inaczej, po Walce przyzwane jednostki zostają w twojej armii.

**UWAGA:** Czarcie Lordy mogą użyć swojej  tylko 1 raz na Walkę. W ramach tej akcji nie możesz **Przyzwać** Demonów ze  talii Jednostek Neutralnych. Jeśli wybierzesz **Wzmocnienie** swoich Demonów, nie płacisz kosztu Wzmocnienia.

## LOSOWE MIASTO

Gdy kafelek z tą lokacją zostanie odkryty na Mapie, każdy gracz rzuca 2 . Osoba z najwyższą sumą Zasobów na kościach wybiera frakcję, której jeszcze nie ma w grze. Od teraz Losowe Miasto bronione jest przez jednostki tej frakcji.

**UWAGA:** Z komponentów frakcji przygotujcie tylko karty Jednostek.

Gdy na pole z Losowym Miastem wejdzie Bohater, rozpoczyna się oblężenie. O ile nie napisano inaczej, w tej Walce Losowego Miasta bronią:

-  1 Grupa  jednostek
-  2 Grupy  jednostek
-  2 Garstki  jednostek

**UWAGA:** Wyboru spośród  jednostek dokonuje osoba, która kontroluje jednostki broniące Losowego Miasta.

**UWAGA:** Podczas oblężenia Losowego Miasta karta Wieży Łucnicznej nie jest używana.

## ODPORNOŚĆ IFRYTÓW


Zdolność specjalna Grupy Ifrytów oraz Ifrytów z talii Jednostek Neutralnych pozwala im ignorować obrażenia zadawane zaklęciami ze Szkoły Magii Ognia.



*Ifryty*  
karta Jednostki Inferna



*Ifryty*  
karta Jednostki Neutralnej

**UWAGA:** Z wyjątkiem  wszystkie efekty działają na te jednostki normalnie.

Zaklęcia ze Szkoły Magii Ognia rozpoznacie po stylizowanych zdobieniach w rogu grafiki.



## SZKOŁY MAGII

Niektóre karty odwołują się do konkretnych Szkół Magii – Powietrza, Ognia, Ziemi albo Wody. Każde zaklęcie należy do jednej z nich, co możecie poznać po stylizowanych zdobieniach w rogu grafiki.



**UWAGA:** Magiczna Strzała jest wyjątkiem i przynależy do wszystkich Szkół Magii, jednak w danym momencie może otrzymywać premie za przynależność tylko do jednej z nich.



*Szkoła Magii Ognia*



*Szkoła Magii Wody*



*Szkoła Magii Powietrza*



*Szkoła Magii Ziemi*

## LOKACJE NA MAPIE

W rozszerzeniu Inferno znajdziecie zestaw dodatkowych kafelków Mapy z nowymi lokacjami do odkrycia. Szczegółowe informacje na ich temat podano na stronie 12.



Ten czteroosobowy tryb wymaga co najmniej jednego rozszerzenia wprowadzającego dodatkową frakcję, dzięki której stworzycie dwa 2-osobowe sojusze.

## DODATKOWE ZASADY

W tym trybie obowiązują następujące dodatkowe zasady:

- Sojusz to drużyna złożona z 2 graczy. Jest on tworzony na początku gry i trwa aż do zakończenia danego scenariusza.
- Na początku scenariusza każdy gracz wybiera swoją frakcję.
- Gracze będący w sojuszu mogą wymieniać się Artefaktami. By to zrobić, ich Bohaterowie muszą znajdować się na sąsiadujących polach.
- Sojuszniczy gracze mogą się również wymieniać Zasobami, jednak w tym przypadku ich Bohaterowie nie muszą sąsiadować ze sobą na Mapie. Wymiany Zasobów możecie dokonywać w turze dowolnego członka sojuszu.
- Żaden gracz nie może **Oflagować** lokacji, która została już **Oflagowana** przez członka jego sojuszu.

## ZAKOŃCZENIE SCENARIUSZA

Członkowie sojuszu wspólnie odnoszą zwycięstwo albo porażkę (jeśli spełnią warunki którejs z tych opcji). Nie rywalizują między sobą o to, komu lepiej poszła gra ani kto bardziej przyczynił się do zwycięstwa.





## TRYB SOJUSZU

# DWA KRAJE

*Kontynenty wschodniego i zachodniego Varesburga postanowiły po raz ostatni rzucić wszystko na szalę wojny. Najlepszą strategią dla obu stron jest zabezpieczenie (do spółki z sojusznikiem) zasobów jednego kontynentu, a potem wyruszenie na drugi.*

### LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 4 osób (2 vs 2).

### DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 11–13 rundach.

### PRZYGOTOWANIE MAPY


Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 4 × kafelek Początkowy (I)
- 8 × kafelek Bliski (IV–V), 4 z nich muszą zawierać Obelisk
- 4 × kafelek Daleki (II–III)
- 4 × kafelek Daleki (II–III) – każdy z graczy otrzymuje 1 taki kafelek

**UWAGA:** Umieśćcie kafelki Początkowe tak, by zablokowane pola (z żółtą obwódką) odpowiadały pozycjami zablokowanym polom widocznym na kafelkach przedstawionych w układzie mapy. Następnie rozdzielcie kafelki Bliskie na 2 stosy (z Obeliskiem i bez niego) i układajcie je naprzemiennie, tak by żadne dwa kafelki z Obeliskiem nie sąsiadowały ze sobą.



### ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

14  4  1 

### POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”  „0”  „0” 


### BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

● Siedlisko 

### JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:



● 2 Grupy  jednostek o najniższym koszcie Rekrutowania

### DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

Przed rozpoczęciem scenariusza:

- Na mapie są 4 miejsca początkowe, które tworzą 2 obszary początkowe. Każdy sojusz wybiera swój obszar początkowy, a następnie jego członkowie wybierają swoje miejsca początkowe wewnątrz wybranego obszaru.
- **Opcjonalnie:** Aby gra była dobrze zbalansowana, zalecamy usunięcie z rozgrywki kart lub zignorowanie efektów, które pozwalają Bohaterom na poruszanie się przez żółte granice (przeszkody na Mapie) – takie jak artefakt Skrzydła Anioła.

W trakcie gry:

- Gdy gracz odwiedza Obelisk, zyskuje .
- Gdy gracz zapłaci  za obronę swojego Miasta frakcyjnego, może korzystać z talii M&M.

## WARUNEK ZWYCIĘSTWA

By wygrać, Sojusz musi albo zająć jedno z Miast przeciwników i utrzymać nad nim kontrolę przez 2 kolejne rundy, albo kontrolować 12 kafelków na koniec rundy.


**UWAGA:** Kontrolujesz kafelek, jeśli udało ci się **Oflagować** znajdującą się na nim Kopalnię albo Osadę i jeśli nie ma na nim żadnych Bohaterów przeciwnika.

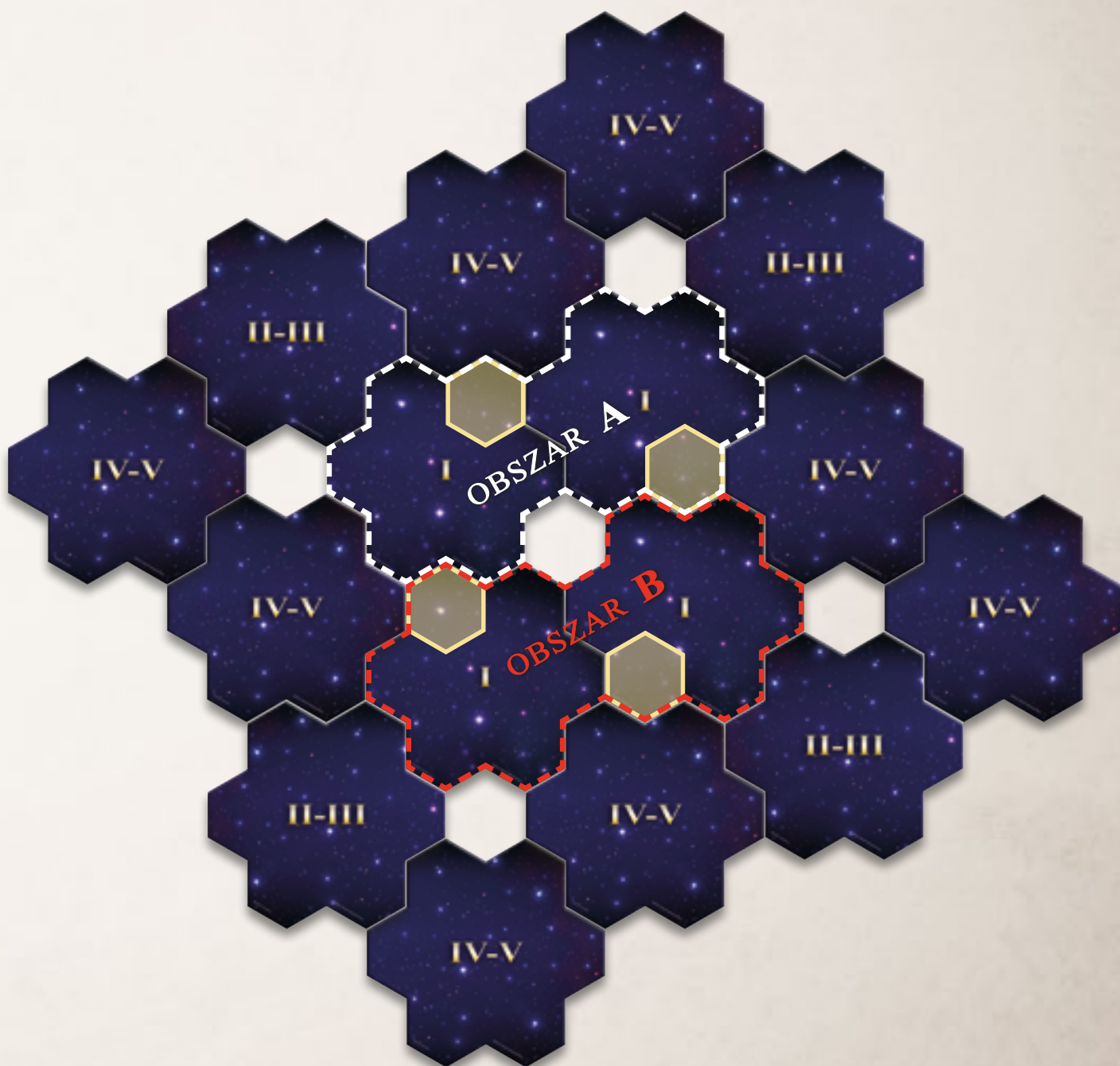
## TOR RUND

Jeżeli powyższy warunek zostanie spełniony, gra kończy się wraz z 11. rundą. Jeśli jeden z graczy **Oflaguje** Miasto przeciwnika w 10. albo 11. rundzie, rozgrywacie

jeszcze 2 rundy (gra kończy się odpowiednio z 12. albo 13. rundą). Jeżeli obydwie drużyny spełniają warunek zwycięstwa, gra kończy się remisem, a jeżeli żadna ze stron nie spełnia warunku zwycięstwa – oba Sojusze przegrywają.

## WYDARZENIA CZASOWE

Na początku 4. i 9. rundy każdy gracz rzuca i rozpatruje 1 .





## TRYB STARCIA

# OCZYWISTE PRZEZNACZENIE

*Ziemie sąsiadów są coraz bardziej przeludnione. Tylko jedno królestwo jest odpowiednio przygotowane, aby rządzić innymi. Już czas pokazać innym władcom, że twoim prawdziwym przeznaczeniem jest władać całym tym lądem.*

### LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 3 osób.

### DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 12–14 rundach

### PRZYGOTOWANIE MAPY


Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 3 × kafelek Początkowy (I)
- 6 × kafelek Bliski (IV–V), 3 z nich muszą zawierać Obelisk
- 6 × kafelek Daleki (II–III) – każdy z graczy otrzymuje 2 takie kafelki

**UWAGA:** Umieśćcie kafelki Początkowe tak, by zablokowane pola (z żółtą obwódką) odpowiadały pozycjami zablokowanym polom widocznym na kafelkach przedstawionych w układzie mapy. Następnie rozdzielcie kafelki Bliskie na 2 stosy (z Obeliskiem i bez niego) i układajcie je naprzemiennie, tak by żadne dwa kafelki z Obeliskiem nie sąsiadowały ze sobą.

### ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

12 

4 

0 

### POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10” 

„0” 

„0” 


### BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko 
- Gildia Magów

### JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:



- 1 Grupę  jednostek o najwyższym koszcie Rekrutowania

### DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

Przed rozpoczęciem scenariusza:

- **Opcjonalnie:** Aby gra była dobrze zbalansowana, zalecamy usunięcie z rozgrywki kart lub zignorowanie efektów, które pozwalają Bohaterom na poruszanie się przez żółte granice (przeszkody na Mapie) – takie jak artefakt Skrzydła Anioła.

W trakcie gry:

- Gdy gracz odwiedza Obelisk, zyskuje .
- Gdy gracz zapłaci  za obronę swojego Miasta frakcyjnego, może korzystać z talii M&M.



## WARUNEK ZWYCIĘSTWA

By wygrać, gracz musi albo zająć jedno z Miast przeciwników i utrzymać nad nim kontrolę przez 2 kolejne rundy, albo kontrolować 7 kafelków na koniec rundy.


**UWAGA:** Kontrolujesz kafelek, jeśli udało ci się **Oflagować** znajdującą się na nim Kopalnię albo Osadę i jeśli nie ma na nim żadnych Bohaterów przeciwnika.

## TOR RUND

Jeżeli powyższy warunek zostanie spełniony, gra kończy się wraz z 12. rundą. Jeśli jeden z graczy **Oflaguje** Miasto przeciwnika w 11. albo 12. rundzie, rozgrywacie

jeszcze 2 rundy (gra kończy się odpowiednio z 13. albo 14. rundą). Wygrywają wszyscy gracze, którzy spełniają warunek zwycięstwa. Ci, którzy go nie spełniają – przegrywają.

## WYDARZENIA CZASOWE

Na początku 4. i 9. rundy każdy Bohater otrzymuje +1 .





TRYB STARCIA

# CARPE DIEM

*Kilka lat temu bogowie zdecydowali, że nie chcą mieć już nic wspólnego z tym światem. Teraz panuje w nim całkowita anarchia. Wszyscy obwiniają się wzajemnie o przyczynienie się do odejścia bogów. Zasiadając na swym tronie, dochodzisz do wniosku, że jesteś jedyną osobą nadającą się do rządzenia.*

## LICZBA GRACZY

Scenariusz dla 2 osób.

## DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w 14 rundach.

## PRZYGOTOWANIE MAPY

Wymienione poniżej kafelki Mapy rozłóżcie zgodnie z przedstawionym dalej układem:

- 2 × kafelki Początkowy (I)
- 4 × kafelki Bliski (IV-V), 2 z nich muszą zawierać Obelisk
- 1 × kafelki Centralny (VI-VII) z Losowym Miastem
- 4 × kafelki Daleki (II-III) – każdy z graczy otrzymuje 2 takie kafelki

**UWAGA:** Umieście kafelki Początkowe tak, by zablokowane pola (z żółtą obwódką) odpowiadały pozycjami zablokowanym polom widocznym na kafelkach przedstawionych w układzie mapy. Następnie rozdzielcie kafelki Bliskie na 2 stosy (z Obeliskiem i bez niego) i układajcie je naprzemiennie, tak by żadne dwa kafelki z Obeliskiem nie sąsiadowały ze sobą.

## ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

10

3

1

## POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”

„0”

„0”

## BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko
- Gildia Magów

## JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 1 Grupę jednostek o najwyższym koszcie Rekrutowania

## DODATKOWE ZASADY SCENARIUSZA

Przed rozpoczęciem scenariusza:

- **Opcjonalnie:** Aby gra była dobrze zbalansowana, zalecamy usunięcie z rozgrywki kart lub zignorowanie efektów, które pozwalają Bohaterom na poruszanie się przez żółte granice (przeszkody na Mapie) – takie jak artefakt Skrzydła Anioła.

W trakcie gry:

- Gdy gracz odwiedza Obelisk, zyskuje .
- Bohaterowie nie mogą wejść na kafelki Początkowy przeciwnika z kafelka Centralnego.
- Gdy gracz zapłaci za obronę swojego Miasta frakcyjnego, może korzystać z talii M&M.

## WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Podbij Losowe Miasto znajdujące się na kafelku Centralnym.

## WYDARZENIA CZASOWE

Na początku 3., 6., i 9. rundy Bohater Główny drugiego gracza otrzymuje +1 .

## TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 14. rundy, gra kończy się remisem.





# LOKACJE NA MAPIE

## MIASTO



Typ lokacji: **Flagowalna**

To jest pole początkowe gracza. Korzyści płynące z zajęcia Miasta, znajdziesz w opisie scenariusza.

## OSADA



Typ lokacji: **Flagowalna**

Gdy **Oflagujesz** Osadę, możesz wybrać jedną z kilku nagród. Jeśli zajmiesz Osadę, która nie była wcześniej własnością innego gracza, otrzymujesz dodatkową nagrodę (patrz str. 25 *Księgi Zasad* – Osady).

## LOSOWE MIASTO



Typ lokacji: **Flagowalna**

Gdy **Oflagujesz** Losowe Miasto, które nie było wcześniej własnością innego gracza, natychmiast otrzymujesz 10 . Ponadto na początku każdej rundy Zasobów będzie ono pasywnie generować przychód w wysokości 10 . Więcej szczegółów znajdziesz w części „Losowe Miasto” na stronie 3.

**UWAGA:** Kafelka z tą lokacją możecie używać tylko w rozgrywkach, w których macie co najmniej 1 nieużywaną frakcję.

## OŚ GWIAZDY



Typ lokacji: **Flagowalna**

Możesz Usunąć z ręki jedną kartę Statystyk, by zastąpić ją kartą Ulepszonych Statystyk tego samego typu. Gdy odwiedzasz tę lokację, nie zdejmuj z niej kostek innych frakcji – na tym polu może znajdować się kilka różnych kostek. Frakcja, która odwiedziła daną Oś Gwiazdy, traktuje ją, jakby była pustym polem, tak jak w przypadku lokacji Jednorazowej.



# NOTATKI





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

**Zasady trybu solo:** Aleksander Kubiak

**Zasady turniejowe:** Kamil Białkowski

**Korekta wersji angielskiej:** Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

**Tłumaczenie wersji polskiej:** Piotr A. Wesołowski, Anna Skup

**Projekt graficzny i redakcja techniczna:** Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

**Projekt pudełka i okładek książek:** Iana Vengerova

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

**Rzeźby figurek:** Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Paweł Kazub, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

**Kierownictwo projektu:** Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

**Dyrektor naczelny:** Michał Pawlaczyk

**Kierownik studia:** Jarosław Ewertowski

**Heroes of Might & Magic – zespół IP (Ubisoft):**

Eric Damian-Vernet – dyrektor marki

Theo Gallego – starszy projektant gier

Vicky Malineau – dyrektor fabularny

**Specjalne podziękowania:**

Jean-Felix Monin – dyrektor artystyczny (Ubisoft)

Jon Van Caneghem oraz New World Computing – oryginalni twórcy „Heroes of Might & Magic”

**Testy gry i konsultacje:**

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

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

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

**Konsultacja fabularna:** Mateusz Bąk, Rafał „Dark Dragon” Mońka (Acid Cave), Mateusz „Hellburn” Jarosz (Jaskinia Behemota)

**Podziękowania za inspiracje i fluff niektórych kart**

**Astrologowie Ogłaszają:** Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Archon Studio oraz logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon spółka z o.o. Archon Studio jest znakiem zastrzeżonym ® Archon Studio.

Wszelkie prawa zastrzeżone dla ich właścicieli. ©2022 Archon.

Siedziba Archon Studio znajduje się pod adresem: ul. Warsztatowa 8, Piła 64-920, Polska.

Komponenty gry mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach. Komponenty drukowane wykonano w Chinach. Figurki wykonano w Chinach. Wyprodukowano w Chinach, dystrybucja: Archon sp. z o.o.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft i logo Ubisoft są zarejestrowanymi lub niezarejestrowanymi znakami handlowymi Ubisoft i są używane na podstawie licencji udzielonej przez Ubisoft Entertainment. ©2022 Ubisoft Entertainment.





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