



MODE RÉCIT  
CRÉÉ PAR CHRIS LOIZOU



# TABLE DES MATIÈRES

Qu'est-ce que le Mode Récit .....	1
Mode Récit : Expansion Condar.....	4
Cartes de Mission .....	5
Cartes d'Action .....	7
Cartes Avantage .....	8
Cartes D'Action Urbaine .....	9
Cartes d'Action Nature Sauvage (« Wilderness ») .....	10
Cartes Avantage exclues .....	10
Configuration à l'aide de la carte Condar.....	11
Configuration sans la carte Condar .....	12
Mode De Jeu .....	14
La Ville de Condar : Contexte et Histoire d'Introduction .....	15

## QU'EST-CE QUE LE MODE RÉCIT ?

Le Mode Récit vous permet de créer vos propres histoires dans Thargos ou desuivre le Mode Campagne.

Les joueurs suivent un chemin de récit et gagnent des points de victoire (PV) en cours de route.

Vous pouvez jouer au Mode Duel (un contre un ou une équipe contre une équipe), en Mode Coopératif jouer contre un autre joueur qui prend le rôle d'un groupe d'adversaires ou contre l'IA.

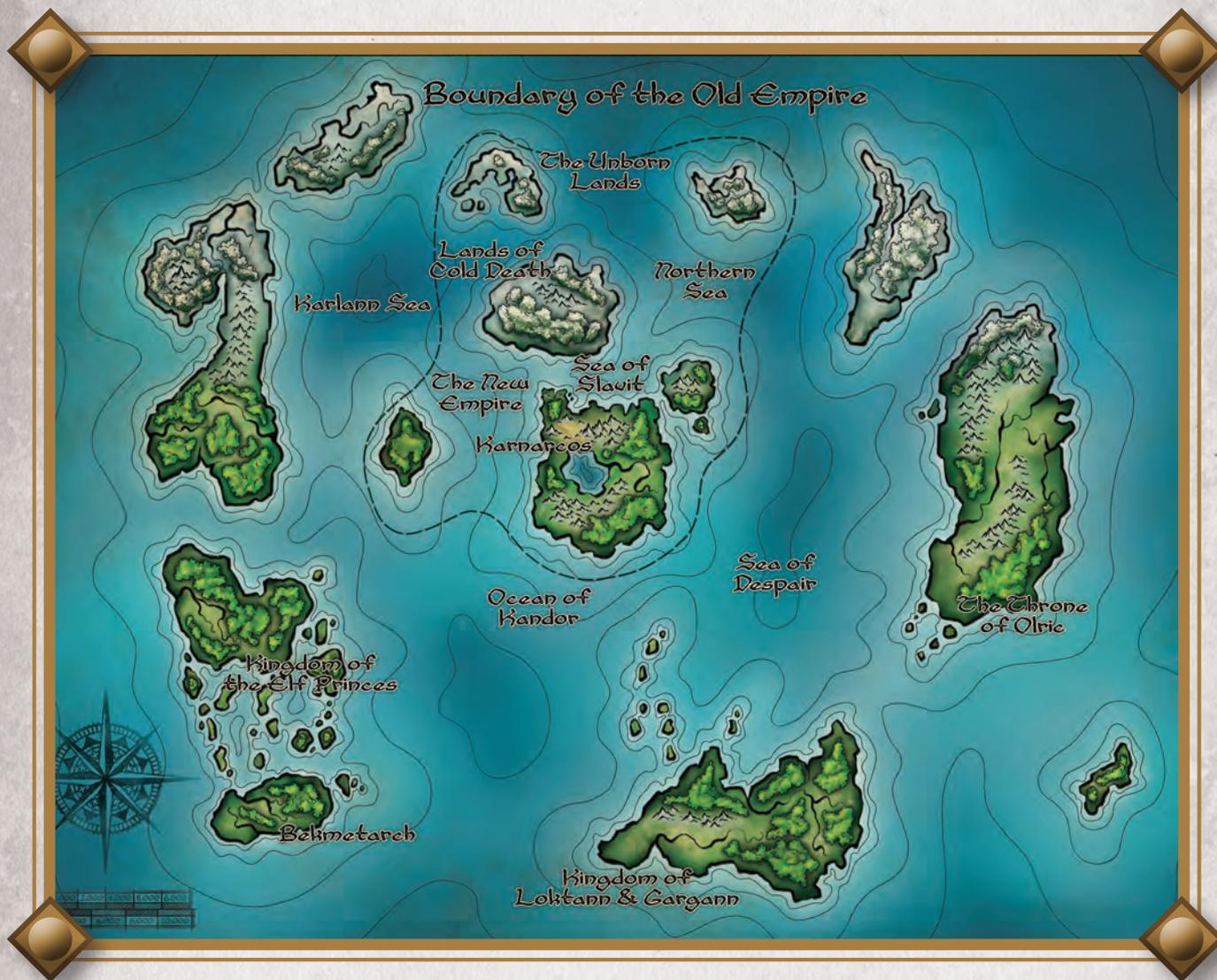
Le Mode Récit est conçu pour ressembler à un RPG sans la longue préparation et le temps de jeu pendant que vous partez à l'aventure et terminez des missions et des quêtes.



**Que les jeux commencent!**

# LE JEU DE CARTES « HÉROS DE THARGOS » » DE CURSED EMPIRE

*Le Jeu de Cartes de Cursed Empire* (JCCE) a été conçu avant tout pour donner aux joueurs un aperçu de l'ambiance et de la richesse du Monde de Thargos. Il s'agit d'un monde fantastique où les forces loyales au passé jadis glorieux de l'Empire combattent une puissance montante qui ne reculera devant rien pour anéantir les vestiges de tout ce qu'elle déteste.



## Le Monde de Thargos

L'Ancien Empire englobait six masses continentales des Terres Naissantes au nord à l'Océan de Kandor au sud. Actuellement, seule une fraction de l'Empire existe appelée le Nouvel Empire situé en haut à gauche du Continent. Le JCCE est basé sur le jeu de rôle fantastique du même nom, qui se déroule dans le monde de Thargos.





Le Continent

# MODE RÉCIT : EXPANSION CONDAR

L'Expansion Condar introduit un nouvel ensemble de cartes comprenant 20 Cartes de Mission Ville de Condar et Nature Sauvage (« Wilderness ») numérotées M30-M49 ainsi que 5 Cartes Avantage numérotées L30, L32, L36-L38 et 8 Cartes d'Action numérotées A28-A35. Lorsque vous jouez au mode Campagne, toutes ces cartes doivent être incluses dans le jeu. D'autres cartes seront exclues que nous expliquerons plus loin.

Le Mode Récit signifie que certaines Cartes de Mission peuvent être complétées dans n'importe quel ordre, d'autres doivent être linéaires dans l'ordre de progression ou un mélange des deux variantes, d'autres débloquent des Cartes de Mission secrètes et potentiellement bloquent l'accès des joueurs concurrents. C'est ce qu'on appelle le *Chemin du Récit* du jeu.



# EXPANSION DE CONDAR :

## PRÉSENTATION DES CARTES DE MISSION M30-M41



M30



M31



M32



M33



M34



M35



M36



M37



M38



M39



M40



M41



# EXPANSION DE CONDAR :

## PRÉSENTATION DES CARTES DE MISSION M42-M49



M42



M43



M44



M45



M46



M47



M48



M49



# EXPANSION DE CONDAR :

## PRÉSENTATION DES CARTES D'ACTION A28-35



A28



A29



A30



A31



A32



A33



A34



A35



# EXPANSION DE CONDAR :

## PRÉSENTATION DES CARTES AVANTAGE L30, L32, L36, L37 & L38



L30



L32



L36



L37



L38

En mode Campagne, pour les Cartes Mission de localisation, vous disposez de deux catégories principales : Urbaines et Nature Sauvage. C'est pour garder les choses simples. Les grandes villes sont automatiquement urbaines, tandis que les hameaux, les villages, les forêts, etc. sont considérés comme des zones sauvages, même si certains peuvent être des endroits assez peuplés et relativement bien défendus. Certaines créatures seront loin d'un village tandis que d'autres peuvent s'aventurer à proximité des endroits plus isolés, souvent après la tombée de la nuit ou si un manque de nourriture pendant les mois d'hiver les pousse à s'approcher de tels endroits par exemple. Sur la page suivante, vous verrez les Cartes d'Action de l'ensemble de la boîte de jeu de base que vous pouvez avoir dans votre Battledeck. Dans la Nature Sauvage, toutes les Cartes d'Action urbaine sont normalement utilisables, mais dans les milieux urbains, celles de la Nature Sauvage ne le sont pas. Ainsi, vous ne pouvez pas utiliser la carte A2 « Creature Lair Raid Fiasco » dans la Ville de Condar. Mais dès que l'équipe adverse quitte la ville, ces cartes peuvent être utilisées. Elles peuvent cependant être utilisées comme cartes PAM à tout moment.



# EXPANSION DE CONDAR :

EXCEPTIONS DE CAMPAGNE CARTES D'ACTION URBAINE A1, A4, A5, A7, A8, A10, A19, A22, A26 & A37



A1



A4



A5



A7



A8



A10



A19



A22



A26



A37



# EXPANSION DE CONDAR :

## EXCEPTIONS DE CAMPAGNE CARTES DE NATURE SAUVAGE AJOUTER A2, A17 & A23



A2



A17



A23

## EXCLURE CES CARTES AVANTAGE L1, L3, L8, L14, L21 & L34



L1



L3



L8



L14



L21



L34



# CONFIGURATION À L'AIDE DE LA CARTE DE CONDAR

Il n'y a pas de phase de mise en place de Mission ou de pose dans les Pistes des Cartes de Héros selon le mode de jeu normal. Toutes les Cartes de Mission sont placées en fonction de leur emplacement sur la carte du Mode Récit ou sur votre table de jeu. Dans notre exemple ci-dessous, les Cartes de Mission sont définies là où se déroule le lieu de l'action. Les Cartes de Mission M45-M46 sont placées face cachée (pile de mission secrète) et doivent être posées face cachée par un joueur sur le bord de l'espace de jeu.

**Remarque :** consultez la CONFIGURATION SANS UTILISER LA CARTE CONDAR pour obtenir le Chemin de Récit que vous devez suivre en Mode Campagne. Vous pouvez bien sûr concevoir vos propres intrigues et sous-intrigues, y compris en utilisant d'autres Cartes de Mission qui se déroulent plus loin de Condar si vous le souhaitez.

Chaque récit a toujours une Carte de Mission de DÉBUT qui doit être remportée pour aller de l'avant.



- (A)** M39 - DÉBUT
- (B)** M43
- (C)** M47
- (D)** M38
- (E)** M42

- (F)** M41
- (G)** M40
- (H)** M31
- (I)** M49 - Empilés
- (J)** M48 - Empilés

- (K)** M32 - Empilés
- (L)** M35
- (M)** M33
- (N)** M44
- (O)** M37

- (P)** M36
- (Q)** M39 - Empilés
- (R)** M34 - Empilés
- (S)** M46 - Alerte Spoiler
- (T)** M45 - Alerte Spoiler

L'ordre de départ du jeu est le même que le mode de jeu normal où chaque joueur pioche une carte et compare les valeurs PAM (modificateur en haut à droite de la carte).

Gagner la partie nécessite toujours le bon nombre de points de victoire (PV) et la première équipe à atteindre ceux-ci, gagne la partie.

1- Choisissez l'emplacement (facultatif sur la carte de campagne)

2- Disposez les Cartes Mission devant vous pour concevoir votre histoire avec chaque carte ayant un identifiant unique MXX en bas à droite... Vous pouvez les noter afin de pouvoir les partager avec d'autres joueurs

3- Certaines sous-intrigues et quêtes secondaires sont de nature linéaire, d'autres peuvent être complétées dans n'importe quel ordre, d'autres débloquent potentiellement des missions cachées (face cachée et aléatoires), etc.

4- Déterminez le « Chemin » qui relie les Missions : assurez-vous que la valeur totale des Points de Victoire (PV) de l'Histoire est suffisante pour que tous les joueurs aient une chance de gagner en fonction du total de leur valeur des Héros de votre équipe, quel que soit le chemin que vous choisissez de prendre. Les missions secondaires sont comme des quêtes secondaires qui peuvent être complétées à tout moment et rester en jeu jusqu'à ce que tous les joueurs les aient gagnées. Les missions secondaires et secrètes sont utilisées pour recharger les points de victoire (PV).



## CONFIGURATION SANS LA CARTE DE CONDAR

À partir de la carte START M30 « Accédez à la Cité du Condar », les joueurs peuvent tenter n'importe quelle première série de Cartes de Mission dans n'importe quel ordre : M31, M32, M33, M35, M36, M37, M38, M39, M40 ou M43. Ces cartes restent en jeu jusqu'à ce que tous les joueurs les aient gagnées.

Ensuite, il y a des choix à faire sur le chemin de l'histoire. Les joueurs peuvent choisir de viser la sous-intrigue « Réduire la criminalité à Condar » à travers M41 « Escorter les Criminels au Palais

de Justice », mais seulement après avoir terminé dans n'importe quel ordre à la fois M40 et M35. Il y a aussi la sous-intrigue « Gloire des Gladiateurs » qui nécessite que M32-M48-M49-M47 soit complet dans cet ordre. Une fois que la « Finale dans l'Arène » a été remportée par une équipe ou un héros, il est supprimé cependant si un joueur adverse suit également ce chemin et que les deux se retrouvent en finale avant qu'un joueur puisse la gagner, alors c'est une situation de combat de héros contre héros, pas de Dés Thargos Pushback possible et le héros perdant est blessé dans le processus.

Une autre intrigue majeure est celle qui mène à une quête de nature sauvage après avoir terminé dans l'ordre : M34-M39-M42-M44-M45-M46-M47.



- A** M39 - DÉBUT
- B** M43
- C** M47
- D** M38
- E** M42

- F** M41
- G** M40
- H** M31
- I** M49 - Stacked
- J** M48 - Stacked

- K** M32 - Stacked
- L** M35
- M** M33
- N** M44
- O** M37

- P** M36
- Q** M39 - Stacked
- R** M34 - Stacked
- S** M46 - Alerte Spoiler
- T** M45 - Alerte Spoiler

# Mode De Jeu

Lorsque vous jouez au Récit de la Ville de Condar, toutes les Cartes Mission dans votre Deck ne comptent que comme ressource PAM car toutes les Cartes de Mission requises pour jouer et être utilisées comme telles sont déjà disposées sur la table de jeu : pour les 20 Cartes de Mission du Deck, celles-ci ne doivent pas dépasser 40 points au total en termes de valeurs PAM pour une partie de difficulté moyenne.

Les Cartes Avantage sont utilisées normalement, sauf indication contraire dans l'histoire. Certains objets, sbires, etc. ne seront pas disponibles dans certaines régions si vous jouez dans le Mode Campagne de Thargos (voir les pages de cartes ci-dessus).

Les Cartes d'Action peuvent être utilisées avec des restrictions basées sur les emplacements du scénario (ou vous pouvez faire comme vous-voulez si vous le souhaitez). La liste dépendra des types de créatures par exemple. Certaines peuvent être utilisées dans des scénarios de nature sauvage ou uniquement pour être jouées en tant que modificateur PAM. Les scénarios de nature sauvage exigent l'ensemble de l'équipe, sauf indication contraire. Définition : les scénarios de nature sauvage sont tous les scénarios en dehors d'une ville en Mode Récit.

**Mode de Jeu :** Chaque fois qu'une mission active est tentée par un joueur, un joueur adverse peut décider s'il souhaite de déjouer la mission (à l'exclusion des missions passives - voir ci-dessous). Ils doivent choisir quel héros (ou équipe s'il s'agit d'une mission de groupe spéciale) ils utiliseront pour contrer et les règles normales s'appliquent pour ajouter des cartes jouées en tant que modificateur PAM et ajouter des Cartes Avantage en jeu. Si le joueur adverse ne souhaite pas intervenir, il peut néanmoins lancer 1d6, 2d6 ou jusqu'à tous les dés 6 colorés qui sont ensuite joués en tant que modificateurs et ajoutés au niveau de difficulté de la carte Mission en jeu. Pour savoir combien de dés à lancer, utilisez le bonus des attributs sur la carte : **Esprit à +2** signifie **2d6 verts** additionnés **+2** de la carte.



**Exemple :** « Compléter la Mission pour Spatos » (M33)

Le héros principal qui tente de remplir cette mission bénéficie de la pile de Cartes Avantage qu'il a en jeu ainsi que de toutes les cartes jouées en tant que Modifier (PAM) qu'il souhaite ajouter.

Tout joueur adverse peut contrer cela avec l'un des leurs. Si aucun joueur adverse ne souhaite utiliser ses héros pour déjouer la tentative de cette mission, alors la règle Thargos Pushback est utilisée, ce qui signifie qu'ils peuvent au moins roll **2d6 verts +2**. Comparez le résultat avec la pile de caractères pour voir le résultat.

Certaines Cartes de Mission sont de facto « passives », ce qui signifie qu'elles appellent automatiquement le lancer de dé et aucun défi de héros car le monde de Thargos repousse à sa place.





**Autre exemple :** « Éviter de se Faire Braquer » (M40)

Le héros principal qui tente de remplir cette mission bénéficie également, comme d'habitude, de toutes les Cartes Avantage en jeu empilées contre la Carte Héros.

Si aucun héros ne s'y oppose, le joueur adverse peut toujours lancer **1d6** et **1d6** qui sont ensuite ajoutés à **+1** et **+1** respectivement pour déterminer si la mission est terminée ou non.



## La Ville de Condar : Contexte et Histoire d'Introduction :



*Condar (Ville de)*  
*Population : 36 000 hab.*  
*Population régionale : 142 000+*  
*Ressources : Bronze, cuivre, argent, or, platine, fer, pierres précieuses et agriculture*

Toutes ces ressources proviennent de la Chaîne de Montagnes Rarlonn. Condar a également beaucoup d'agriculture, y compris de vastes étendues de terres dans la ville elle-même (voir la carte). Condar est probablement la ville la plus puissante de l'Empire, grâce à ses grandes richesses et à ses forces militaires bien entraînées. Ces derniers pourraient être comparés aux Spartiates de la Grèce antique pour leur discipline et efficacité. Condar peut facilement lever une armée de plus de 10 000 hommes, comprenant des troupes régulières, des conscrits, des troupes de choc et des nobles de Condar. Cette armée bénéficie également des

Ordres de chevaliers régionaux qui viennent étoffer les rangs des combattants.

Toute la région comprend de nombreuses fermes, garde-frontières et tours de guet, qui maintiennent un œil attentif sur les Terres Abandonnées. Condar est également extrêmement très proche de leurs voisins de la ville de Meldor, avec qui ils ont d'excellentes relations commerciales, et avec qui ils entraînent leurs armées.

Condar possède les meilleures écoles de maîtres d'armes de l'Empire et certains des forgerons et armureries les plus renommés de Thargos. On peut également trouver le plus de choix quand il s'agit de tavernes, d'auberges et de maisons de détente. On est assuré de passer un bon moment tant que l'on respecte la loi.

Probablement la ville la plus puissante du Nouvel Empire, Condar abrite certains des meilleurs magnats industriels et familles nobles de tout Thargos. Situé au pied des montagnes Rarlonn, Condar est un puissant collecteur de ressources et producteur de certains des biens les plus recherchés du Nord. Les boutiques et les artisans de Condar sont réputés dans tout Thargos, et les articles Condarans atteignent un prix élevé dans le reste de l'Empire.

Il ne fait aucun doute que cette merveilleuse ville mérite que l'on ait une si haute estime : les chevaliers de plusieurs ordres marchent fièrement dans les rues et les citoyens Condarans ont beaucoup moins peur des pillards Karnarcosiens. L'Arène de la Bravoure et de l'Honneur est surveillée de près pour les recrues chevaleresques, et certains des meilleurs guerriers que Condar ait jamais vus ont versé du sang à l'intérieur de ces murs.

C'est vraiment un climat métropolitain rempli de boutiques fantaisistes et de fierté impériale.

Même avec son immense complexe de temples pour les quatre religions élémentaires, ses donjons hautement organisés et ses fermes de travail agricole Condar a sa part d'obscurité qui s'infiltré à travers les pierres de marbre polies. Bien que pas aussi menacé par Darkun ou d'autres ennemis du sud, elle voit encore sa juste part d'habitants malveillants.

Des pillards des Terres Abandonnées dans le proche nord attaquent les fermes et les domaines périphériques à la recherche de denrées alimentaires et des habitants futurs esclaves d'exploitation minière, heureux de prendre tout ce qu'ils peuvent avant que les patrouilles de chevaliers ne répondent aux cris de leurs chiens de guerre et de leurs cornes de combat. Des Gobelins Krunaor sauvages des montagnes de Rarlonn se fauillent pour voler des enfants et du bétail non protégés dans les camps miniers, et parfois même à travers les murs de la ville pour semer le chaos partout où ils le peuvent.

C'est pour ces raisons que les tours de guet Condarans ne sont jamais sans un trio d'yeux perçants des Archers Balbuzard qui regardent dans guettent les directions jour et nuit à la recherche d'ennuis.

La criminalité sévit dans les bidonvilles, même avec l'ajout récent d'un régiment complet de l'Ordre de la Loi Onyx pour les dissuader. Même avec les exécutions sévères et les mutilations publiques pour lesquelles les Chevaliers Onyx sont connus, les guildes de voleurs restent actives et abondantes. Des rumeurs murmurent que les guildes se consolident sous le regard actif d'un Maître, mais si ce chef maléfique existe, cela n'a pas encore été prouvé de quelque manière que ce soit.

Les deux Grandes Portes de la ville - des portails énormes forgés par les nains, impénétrables et incassables sous une supervision militaire constante - sont toujours un endroit idéal pour trouver du travail de mercenaire parmi les gardes et la cavalerie. Des foules



de personnes attendant en masse pour obtenir une entrée officielle aux deux portes sous le regard les gardes en armure lourde, payant les taxes et les droits d'entrée afin être accueillis à l'intérieur des murs. Un énorme revenu pour la ville provient de ces droits d'entrée, et les hommes qui le collectent, les Miliciens, sont traités avec autant de respect que n'importe quel noble. Ces derniers sont employés directement et formés par les Maîtres d'Armes de Condar, ce qui est une bonne chose compte tenu du grand nombre de pièces d'or qui sont enfermées dans leurs coffres de paie. La corruption des Miliciens et des portiers est courante, et un grand nombre de la classe inférieure de la ville la populace va et vient à une fraction de la taxation requise, en se remplissant les poches ou les appétits au lieu des coffres de la ville.

Plusieurs petites guildes agricoles sont devenues puissantes grâce à leur contrôle du Domaine de la Récolte de Condar, et ont atteint une base de pouvoir massive grâce à leur mainmise sur l'excédent alimentaire. Ce « Syndicat Agricole » embauche ses propres gardes en dehors des ordres de Chevaliers, préférant les gardes forestiers urbains et les soldats autoritaires à des Chevaliers contrôlés par l'impérialisme. Beaucoup croient que le Syndicat est contrôlé par des forces extérieures, peut-être un jour il utilisera son contrôle inégalé sur les magasins d'alimentation pour influencer la loyauté de la populace à un moment critique, comme par exemple lors d'une attaque de Darkun . Les familles fondatrices du Syndicat sont très unies et ont commencé à se marier entre elles pour assurer un contrôle total pendant plusieurs générations et sans craindre qu'une famille particulière devienne trop puissante que ses pairs. La Noblesse Condaranne de la ville n'a rien contre cette quasi-secte en pleine croissance, mais beaucoup craignent la menace tangible qu'elle pourrait poser.

Chaque année, à Miteone, l'anniversaire du décès de Mit Sulek, toute la ville de Condar ferme ses portes et ses fenêtres en signe de deuil pour l'époque révolue. Les seuls citoyens autorisés à marcher dans les rues sont ceux qui sont vêtus de la tête aux pieds d'une armure impériale ornementale. Les chevaliers, la noblesse et les voyageurs extrêmement riches sont souvent les seules personnes qui peuvent acheter un tel équipement à l'Armurerie Militaire impérial. Pendant les vacances, les citoyens doivent rester dans leurs maisons et préparent les mets les plus impressionnants que leurs familles peuvent se permettre de se procurer, dont beaucoup économisent toute l'année pour organiser des réunions familiales extravagantes et étendues. Utilisés à l'origine pour débusquer les espions Karnacosiens et les agents anti-impériaux, les chevaliers arpentent les rues jour et nuit à la recherche de ceux qui ne célèbrent pas et les arrêtent, les emmenant immédiatement dans l'enceinte du donjon. Avec l'Armurerie Impériale vendant ses produits ornés de symboles impériaux à ceux qui peuvent les revendre et gagner une belle somme, c'est une tradition dépassée qui ne met en danger que les pauvres et les ignorants. Sur Miteone, il y a des dizaines de vagabonds et de sans-abri qui sont arrêtés et incarcérés pour leur « manque de regard pour l'Empire. » D'innombrables pétitions ont été présentées à la classe dirigeante expliquant comment cette fête ne fait que punir les pauvres. Mais la plupart des nobles considèrent cela comme un problème tout autant que l'anti-impérialisme, donc cela continue, néanmoins.

Condar est une belle ville pour vous délester de vos de monnaie en boisson, marchandises et compagnie agréable. Elle est gouvernée et ses lois appliquées par des nobles et des ordres de chevaliers, et les dizaines de milliers de personnes qui y habitent sont bien protégées par leurs efforts. C'est un endroit difficile pour les agents du Sud, et les criminels qui sont attrapés quittent rarement les cachots vivants. La nourriture est stockée dans le cas d'un siège qui n'a jamais lieu alors que les enfants orphelins de guerre meurent parfois de faim dans les bidonvilles. C'est une ville qui incarne la richesse et la puissance de l'ancien Empire, et qui s'envenime dans des endroits sombres avec ses anciens péchés.



Alors, qu'en est-il de votre équipe de Héros potentiels ?

Vous vous êtes rendu à Condar à la recherche de renommée, de richesses potentielles ou peut-être de quelque chose de plus sinistre si vous vous opposez à l'Empire.

Une fois que vous avez passé les gardes de la porte principale (M30), ce qui n'est pas une mince affaire en ces temps troublés, vous êtes libre de parcourir les rues de la ville et de vivre certaines des aventures qui s'y trouvent dans l'ordre de votre choix (M31, M32, M33, M35, M36, M37, M38, M39, M40 ou M43), vous pouvez décider de nettoyer les rues de la ville et de réduire le taux de criminalité. En effet, les bidonvilles sont réputés pour leurs gangs de pickpockets et de voleurs qui ont envahi ce quartier après la tombée de la nuit (M40), ou aider les fermiers de la ville à surmonter leurs difficultés avec une bande de voyous qui les rackettent pour leur revenu durement gagné (M35). Une fois ces deux missions terminées, vous devez escorter les criminels en toute sécurité jusqu'aux Palais de Justice (M41), en essayant de prendre le chemin le plus sûr à travers la grande ville sans qu'aucun de leurs « amis » n'essaie de les libérer en cours de route.

Vous pouvez également prendre le chemin de la gloire des gladiateurs en complétant éventuellement votre entraînement (M31) ou en sautant directement dans les combats dans l'arène jusqu'à gagner la finale et avoir un repos bien mérité (M32 + M48-M49 + M47).

Une autre série d'aventures vous emmène à travers une quête dangereuse pour infiltrer les réseaux d'espionnage de Condar (M34-M39-M42-M44-M45-M46-M47) et jusqu'à une aventure en pleine nature au nord de Condar.

Rappelez-vous que même si vous suivez les aventures le long de ces chemins souvent dangereux, vous pouvez toujours sortir de ce chemin et tenter de méditer dans votre temple (M38), guérir les membres du groupe (M43), etc. puis revenir aux aventures que vous progressez.



Vous pouvez simplement ajouter plus de cartes pour continuer à vous aventurer... et vous pouvez également puiser dans une pile de missions secondaires à n'importe quel tour pour recharger vos PV et partager vos propres récits avec vos amis et la communauté de joueurs.

Cette Expansion est un élément constitutif pour les aventures futures. Au fur et à mesure que d'autres expansions sont publiées, vous pouvez les mélanger et les assortir. Disons par exemple que vous avez l'intention de construire un Battledeck et une équipe impériale et que vous voulez vous concentrer sur l'éradication des criminels à travers l'Empire. Vous pouvez construire votre propre histoire en utilisant toutes les cartes de guildes et de crime associées à travers Condar, Kurnor, Celestia etc. et construire votre propre arc narratif, l'ordre dans lequel vous complétez les missions, etc.

Ou vous avez un groupe de chasseurs de monstres et vous voulez cartographier et rechercher des repaires de créatures autour du Continent et affronter certains des pires créatures du bestiaire.

De plus, gardez à l'esprit que certaines Cartes de Mission individuelles peuvent sembler limitées dans la progression d'une campagne, mais leur véritable valeur peut être révélée car elles sont des liens essentiels avec d'autres missions de grande valeur, à la fois en termes de PV mais aussi dans la progression du récit.

#### **Possibilité d'utiliser des figurines avec le jeu :**

L'utilisation de figurines est un excellent moyen de montrer la progression du groupe sur une mission ou des cartes.

