



LIVRET DE RÈGLES

TABLE DES MATIÈRES

Contenu de la Boîte de Jeu	2
Le Jeu de Cartes de Cursed Empire : Héros de Thargos	3
Règles Rapides	7
Construire Son Deck	18
Anatomie des Cartes	25
Points Communs à Toutes Les Cartes	25
Cartes de Héros	26
Cartes de Héros Blessés	29
Cartes Mission	29
Cartes Action	30
Cartes Avantage	31
Règles Optionnelles :	32
• 3 Joueurs et plus	32
• Les Cartes Mission Multi Attribut	33
• Règles de Jeu Rapide	33
• Règles de la Dernière Chance	34
• Factions	34
• Expansion des Morts-Vivants	35
Mode Récit	36
• Mise en place	37
Mode de Jeu Solo	45
• Mise en place	45
• Mécanismes de Jeu	47
Mode Récit Solo	48
Remerciements	48
Glossaire	49



CONTENU DE LA BOÎTE

Livret de Règles



210 Cartes:



33 Cartes de Héros



56 Cartes Avantage



55 Cartes Action



66 Cartes Mission

LE JEU DE CARTES DE CURSED EMPIRE

Le Jeu de Cartes de Cursed Empire (Les Héros de Thargos) a été conçu d'abord et avant tout pour permettre aux joueurs de découvrir le Monde de Thargos. Il s'agit d'un univers fantastique où les forces d'un monde ancien combattent une Puissance montante qui ne reculera devant rien pour renverser l'Empire autrefois glorieux.



Le Monde de Thargos

Le Vieil Empire contrôlait six continents, entre les Terres Immergées et l'Océan de Kandor. Aujourd'hui, son influence a été considérablement réduite et se limite à un territoire plus petit appelé le Nouvel Empire, au nord-ouest du Continent.

Le Jeu est basé sur le jeu de rôle fantastique éponyme qui se déroule dans le monde de Thargos.

Les joueurs créent une équipe de quatre héros de renom dans ce monde déchiré par la guerre : chacun en quête de gloire, des meneurs, des héros qui rêvent de graver leurs noms dans la longue et illustre histoire de cet ancien royaume.



Le Continent

« Par mes actions, ou celles de ceux qui ont choisi de suivre ma voie, je serai redouté d'un océan à l'autre, des sommets de nos montagnes jusqu'aux plateaux désertiques. On se souviendra de moi à cause de mes victoires glorieuses, jusqu'à ce que les étoiles disparaissent, ou bien, on m'oubliera parce que je suis mort dans la honte et le déshonneur, dans l'obscurité d'une ruelle misérable. »

Marakush of Telvar



Chasseur Oskillos de Krill

Les Aventuriers cherchent la gloire parfois pour des raisons purement personnelles, pour s'élever au statut de héros et assurer leur immortalité par les histoires et légendes du royaume.

Ils recherchent l'honneur et la gloire pour leur Ordre, leur Guilde, leur Maison, pour leur Culte secret, pour leur religion et leur Temple.

Cursed Empire est le récit de cette quête de la renommée, de l'immortalité dans l'histoire. Il s'agit d'un jeu de gestes héroïques dans un âge sombre, de nations en guerre et de cultures émergentes et violentes. C'est un jeu qui nous interpelle sur les choix et la justification de se battre pour construire des lendemains différents. C'est un empire fragile en ruine composé d'alliances souvent improbables, de races rivalisant pour la suprématie, et se disputant leur place dans le monde.

Cursed Empire raconte les luttes des mortels face à l'abandon de leurs dieux, des prêtres s'efforçant de raviver la foi des infidèles, des mages cherchant les vérités ultimes par la magie, même si ces vérités occultes sont à l'origine de la grande chute de la civilisation, et bien sûr, des guerriers combattant des ennemis de toutes sortes, de simples humains, comme des monstres tordus issus des mythes et des légendes les plus sombres.

Ce jeu vous ouvre le monde de Thargos en vous permettant voyager dans ce décor en essayant d'accomplir des missions, en rencontrant des adversaires, des créatures et des alliés à travers les différentes cartes du jeu. Ce n'est pas un jeu pour des parangons de perfection, car il n'y en a pas dans ce monde. Vous jouez des héros imparfaits, ceux qui affrontent leurs peurs, se confrontent à leurs côtés les plus sombres, acceptent qui ils sont et choisissent de se battre pour ce en quoi ils croient.

Les héros vont souvent échouer et s'écrouler, mais ils se relèveront toujours, en quête de gloire... ou ils mourront en tentant leur chance.

Thargos est un monde qui a désespérément besoin de tels héros.



Que les jeux commencent!

RÈGLES RAPIDES

UNE INTRODUCTION RAPIDE ...

Donc, vous êtes désireux de commencer à jouer à Héros de Thargos. Bonne décision ! C'est un excellent jeu immersif avec de nombreuses subtilités qui deviendront apparentes au fur et à mesure que vous entrez dans le déroulement du jeu. Petit à petit, vous développerez une meilleure compréhension des Cartes Héros rouges et de leurs attributs, des Cartes Mission dorées, des Cartes Avantage bleues et enfin des Cartes Action vertes. Vous comprendrez qu'il n'y a pas deux jeux identiques, et vous apprendrez comment l'interaction de chaque attribut sur chaque carte affecte intégralement le jeu au fur et à peu de sa progression

Assez de blablas, passons à quelques bases qui vous prépareront et vous permettront de démarrer - au moins à un niveau de base sur lequel vous pourrez vous appuyer à mesure que vous vous familiariserez avec la façon dont les choses se déroulent. Nous examinerons le Mode Duel pour deux joueurs ici uniquement dans ces règles de démarrage rapide - pour les Modes Solo, Récit et Multi-joueurs (3+), vous devrez lire les règles complètes.



TRIER LES CARTES...

Vous avez ouvert la boîte - c'est un bon début !

Vous y trouverez 210 cartes à code couleur et au design différent, y compris des indicateurs situés vers le centre de chaque carte adaptés aux daltoniens :



Comme nous l'avons dit plus tôt, les cartes rouges sont des Cartes de Héros, alors, triez-les toutes et mettez-les de côté dans une pile séparée. Cela vous laissera avec les Cartes de Mission dorées, les Cartes Avantage bleues et les Cartes d'Action vertes. Il y a quelques autres cartes dans ces couleurs qui doivent être retirées à ce stade, car vos cartes incluent le pack d'extension utilisé pour d'autres modes de jeu. Oui, vous pouvez faire beaucoup de choses avec l'ensemble complet des cartes que vous avez. Et profitez d'une réelle richesse de jeu que vous trouverez décrite dans les règles complètes, mais celles-ci ne sont pas nécessaires dans ce mode à deux joueurs que nous vous expliquons rapidement ici. Regardez les Cartes de Mission dorées et vous trouverez 17 cartes qui ont des images sépia de bâtiments, remparts, habitations, etc. (voir ici - « Le repos d'un héros à Condar » à titre d'exemple).



Cartes Mission



Celles-ci doivent être mises de côté et ne pas être utilisées dans cette démo de jeu. Il y a une carte Mission dorée qui a une image en couleur avec des tours, dont le titre est « Accéder à la ville de Condar » - retirez-la également. De même, il y a 7 Cartes d'Action vertes avec des images sépia similaires à celles décrites précédemment, c'est-à-dire des bâtiments, des remparts, etc. Retirez-les et mettez-les aussi de côté. Enfin, il y a 2 Cartes bleu Avantage avec la carte de la ville de Condar en sépia aussi, intitulée « Citoyen de Condar », sortez-les et mettez-les avec les autres déjà mises de côté. Vous devez ainsi avoir 27 cartes que vous venez de mettre de côté, mais si vous en avez manqué, ce n'est pas un obstacle, car vous pouvez les échanger dans le jeu, mais mieux vaut essayer de tout sortir maintenant, cela dit.

C'est le bon moment pour vous familiariser avec quelques-unes d'entre elles pour avoir une idée du genre d'effets qui y sont écrits - mais au fur et à mesure que vous apprendrez à mieux connaître le jeu, vous vous familiariserez avec ce qu'elles contiennent et comment elles peuvent être utilisées au mieux.

Ensuite, vous devez vous assurer que chaque joueur obtient un bon équilibre de cartes Mission, Avantage et Action dans son Deck de combat final (ou Battledeck), alors triez 20 de chaque couleur pour chaque joueur, en notant qu'il y a des doublons de certaines et qu'elles doivent donc être partagées entre chaque joueur en conséquence. En bref, le Battledeck de 60 cartes devrait être composé de 20 de chaque couleur, équilibré pour les doublons, puis bien mélangé, coupé, mélangé à nouveau - vous connaissez la routine.

Mettez de côté le reste des cartes - celles-ci n'auront plus aucune utilité dans cette partie.

Maintenant, jetez un coup d'œil à tous les Héros - les cartes rouges comme nous l'avons dit. Notez également que les cartes sont recto verso - l'inverse est le côté **Blessé** sur lequel nous reviendrons plus tard. Vous devez choisir 4 Héros que vous utiliserez pour jouer. Si vous regardez dans les coins supérieurs droits, vous verrez la « valeur » du Héros. Nous y reviendrons dans un instant. En bas, il y a des valeurs rouges, vertes et bleues que nous appelons **Puissance** (rouge), **Esprit** (vert) et **Mysticisme** (bleu) - en bref, vous pouvez respectivement les considérer comme la force, l'intelligence et la capacité magique. Vous verrez également une corrélation entre le nombre en haut à droite et ces trois valeurs en ce sens que plus la valeur est grande, plus vous verrez les attributs ci-dessous forts. Donc, revenons à la valeur en haut à droite. Elle est importante, car pour gagner la partie, vous devez totaliser les numéros sur vos quatre Cartes de Héros rouges et c'est le total des Points de Victoire (PV) que vous devez gagner en accomplissant avec succès des missions pendant le jeu. Donc, logiquement, vous pouvez choisir 4 Héros très puissants avec des attributs forts, mais pour gagner, vous devrez alors remporter un nombre de points de mission proportionnellement plus élevé qu'un adversaire qui choisit 4 Héros plus faibles. C'est un exercice d'équilibre et vous aurez une meilleure idée au fur et à mesure que vous ferez des parties, et avec cela, une meilleure compréhension des différents attributs de chaque Héros.

Prenez le temps maintenant de jeter un coup d'œil rapide à quelques Héros, lisez les courts récits qui accompagnent chaque carte et les effets dans le jeu - ceux-ci dont vous devrez être conscient pendant la partie. Ne vous inquiétez pas à ce stade de tout ce qui se trouve sur la carte, comme les factions - en haut à gauche - qui sont couvertes plus tard dans les règles complètes. Choisissez vos 4 Héros et additionnez le total dont vous aurez besoin pour gagner. Nous



Carte de Héros

sugérons dans ces premiers jeux de comptabiliser le total et de le diviser par 2, arrondi au maximum - c'est alors le nombre dont vous avez besoin. Exemple - disons que vos 4 cartes choisies ont des valeurs de 6, 7, 4, 8. Donc cela fait 25 pour un jeu complet ou 25/2 arrondi au supérieur c'est-à-dire 13 pour un jeu court. De cette façon, le jeu court sera plus rapide et vous aurez la chance d'essayer plus de variantes plus tôt, ce que nous pensons être une bonne approche de découverte. C'est à vous de décider.

Un commentaire rapide ici sur la victoire - il y a une deuxième façon de gagner la partie. Si votre adversaire est à court de cartes dans son Battledeck (ou ça vous arrive !) dans la mesure où vous (ou il) ne pouvez pas piocher au moins 1 carte, c'est tout, c'est fini, game over, peu importe que vous (il) puissiez à ce moment-là avoir remporté plus de points que l'autre joueur. Ainsi, « cramer son Deck », comme nous l'appelons, peut être une tactique dangereuse. Boum, finito, game over !

PASSONS À LA SUITE...

Vous avez donc chacun choisi vos 4 Héros et avez calculé un total de Points de Victoires nécessaires pour gagner le jeu. Vous avez bien mélangé les cartes et chacun a préparé son Battledeck de 60 cartes, face cachée. Il est temps d'aménager la zone de jeu.

Vous pouvez choisir qui va en premier avec un résultat de jet de dé 1D6 le plus élevé, ou même un tirage au sort de la pile de Héros non utilisés, la valeur la plus élevée piochée gagne. C'est important, car vous pouvez choisir en premier lorsque vous disposez les cartes, une carte à la fois et à tour de rôle (voir plus loin).

Chacun prend les 6 premières cartes de votre Battledeck et voit si vous avez au moins 2 Cartes de Mission dorées dans votre Main de 6. Si vous n'en avez pas 2, remettez les 6 sur le bas de votre Deck et continuez à en piocher 6 jusqu'à ce que vous ayez le compte. (Note - il y a quelques cartes de Héros rares qui ne vous permettent d'avoir que 5 cartes dans votre Main ou peuvent même en permettre plus pendant le jeu - c'est à vous de suivre ce qui est écrit sur vos cartes de Héros et quand vous avez 2 options différentes, vous pouvez choisir l'option qui vous convient le mieux, mais ici, pour le démarrage de la partie c'est toujours 6).

Donc, vous devriez maintenant être disposés tous les deux avec 6 cartes dont au moins 2 sont des Cartes de Mission.

Voici une image de la façon dont l'aire de jeu doit être aménagée après avoir suivi les instructions ci-dessous. Notez que logiquement, vous allez faire pivoter les cartes de Héros pour être en face et lisibles pour chaque joueur, pas comme indiqué ci-dessous.

Le premier joueur pose une Carte de Héros **Blessé** côté face cachée dans une piste (il y a quatre pistes 'Tracks' et généralement vous vous battez pour des missions dans ces pistes - c'est-à-dire que vous combattrez ou défendrez contre le Héros directement en face pour la Carte de Mission qui se trouve entre vous deux). L'adversaire place sa Carte de Héros - et il n'est pas obligé de la mettre dans la même piste que la vôtre, mais peut décider, en regardant ses attributs, de le faire. Vous placez ensuite votre deuxième carte de la même façon, ils font de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes soient placées.



Maintenant, placez une Carte de Mission dans une piste (encore une fois, regardez les attributs des Héros dans cette piste, et regardez la valeur de la mission, car c'est ainsi que vous gagnez des points pour votre total gagnant, et voyez aussi quels effets il y a dans le texte de la Carte de Mission - gagner ou perdre certaines d'entre elles peut changer une partie gagnante en une partie perdante pour vous, et vice-versa). Répétez alternativement jusqu'à ce que les 4 emplacements de mission soient remplis. Vous savez maintenant pourquoi vous aviez besoin d'au moins 2 Cartes de Mission dans votre première Main. Mettez le Battledeck à sa place et vous êtes prêts à démarrer !

Bien, vous avez commencé en premier à la mise en place, donc ici vous commencez la partie en premier aussi. Les deux joueurs choisissent deux cartes du dessus de vos decks pour remplacer les Cartes Missions placées, de sorte que vous êtes tous les deux de retour à 6 dans vos Mains.

IL EST TEMPS DE DÉMARRER !

Il est maintenant temps de mentionner que certains Héros rares n'ont pas d'attributs fixes, mais bénéficient d'un jet de trois D6 pour fixer les valeurs du tour de jeu en question. « L'Abomination Jethreki », par exemple, est une créature horrible à rencontrer dans une ruelle sombre, mais ses attributs peuvent aller d'une valeur très faible au carnage absolu au lancer des trois dés D6 - il y a un élément de chance, bon ou mauvais, là-dedans. Donc, il serait bon à avoir à portée de main à ce stade trois D6 colorés - logiquement rouge, vert et bleu. Ces dés sont également utiles pour garder une trace du placement de la carte de modification plus tard, en ce que, par exemple, si vous modifiez l'attribut bleu, vous pouvez placer un dé bleu sur cette carte pour indiquer qu'il affecte le bleu. Pas essentiel et les jetons feraient l'affaire - ne vous enlisez pas trop avec cela maintenant, car nous décrivons les modificateurs plus tard.

Regardez vos Héros, regardez les missions auxquelles ils sont confrontés, jetez un coup d'œil aux Héros de votre adversaire (oui, c'est autorisé y compris la face **Blessée**) pour avoir une idée sur quelle piste vous pourriez décider de tenter votre chance. Regardez dans votre Main et voyez si vous avez des Cartes bleues Avantage - si oui, lisez ce qu'elles indiquent, car c'est le moment de les jouer - seulement 1 par tour (sauf si l'un de vos Héros vous permet plus). Ces Cartes Avantage peuvent être ajoutées à des Cartes de Héros individuelles pour modifier les attributs ou ajouter des avantages à votre jeu - jetez un coup d'œil à quelques-unes et lisez ce qu'elles indiquent pour avoir une meilleure



Dans le feu de l'action !

idée de ce que nous voulons dire. Si vous avez des Cartes d'Action vertes dans votre Main, lisez-les également pour avoir une idée de ce qu'elles indiquent, mais la différence entre le bleu et le vert est que si vous jouez une Carte d'Action verte, ses actions s'appliquent immédiatement et c'est la fin de votre tour, alors que les Cartes bleues Avantage restent et continuent d'avoir des effets ! En d'autres termes, vous pouvez jouer une Carte bleue Avantage et ensuite continuer à mener une mission, avec la Carte bleue Avantage restant avec votre Héros de tour en tour - ou jusqu'à ce qu'elle expire ou soit changée par une autre carte jouée par votre adversaire plus tard - lisez ce que dit la Carte Avantage pour savoir comment gérer chacune d'elles.

Récapitulatif de Tour de Jeu (et à chacun son tour seulement) :

- Piochez toutes les cartes pour compléter votre Main (pas moins) prenant en considération que le défaut est de 6 cartes (certains Héros peuvent changer ça)
- Ajouter 1 Carte Avantage à l'un de vos Héros (à moins qu'un Héros puisse en ajouter plus)
- Jouer une Carte Action OU Tenter une Carte Mission (cela représente en effet une Action aussi).
- Vérifier votre score de Points de Victoire (PV) pour voir si vous avez gagné le jeu et suivez votre progrès sur l'indicateur qui se trouve dans le fond de la boîte de jeu ou de toute autre façon qui vous convient le mieux.



Vous pouvez trouver ce cadran au fond de votre boîte de jeu

Ici, nous supposerons que vous avez choisi de jouer une Carte bleue Avantage sur l'un de vos Héros (glissez-la en dessous, mais en laissant les 3 attributs visibles), que vous avez décidé de tenter une Carte Mission (vous avez lu le texte de la mission et vous aimez ce que vous lisez, la Carte de Mission vaut 3 Points de Victoire (PV) dans ce cas pour votre total et vous voulez ces 3 points et de plus, les effets sont intéressants aussi). Vous regardez les attributs de votre Héros - vous vous souvenez du rouge, du vert et du bleu de **Puissance**, **Esprit** et **Mysticisme** en bas de la carte ? - Comparez-les avec ceux du Héros de votre adversaire sur la piste opposée PLUS tout ce qui apparaît sur la Carte Mission des couleurs respectives (voir le paragraphe suivant sur l'attribut de la Carte Mission qui compte lors d'un conflit) et gardez à l'esprit qu'en tant qu'attaquant, vous devez soit égaliser ou battre chaque attribut - un match nul suffit pour gagner - et que le défenseur rajoute le(s) attribut(s) de la Carte Mission aux leurs. Attendez, ce n'est pas fini. C'est là que les choses deviennent plus intéressantes. Vous avez décidé d'aller en Mission, mais vous sentez que vous êtes faible, disons, en bleu - le **Mysticisme**. Maintenant, vous pouvez utiliser les cartes dans votre Main comme modificateurs pour augmenter tous les attributs où vous vous sentez faible - ainsi, par exemple, et en utilisant le nombre en haut à droite de chacune des cartes de votre Main, vous pouvez ajouter aux valeurs déjà visibles dans le jeu en plaçant une carte, ou des cartes, face cachée et en disant que celles-ci modifient le rouge, ou les attributs verts, ou bleus que vous utilisez. Vous DEVEZ les assigner comme ceci - vous ne pouvez pas choisir par la suite. Lorsque vous utilisez ces cartes comme modificateurs cachés, la couleur réelle des cartes devient sans importance - c'est juste la valeur qui compte.

D'accord, vous avez configuré votre attaque comme nous l'avons décrit dans le dernier paragraphe, et maintenant votre adversaire doit défendre la Carte Mission, s'il choisit de le faire. Il peut décider de vous la laisser et de ne rien faire pour défendre. Votre adversaire cumule les valeurs qu'il a pour chaque attribut avec les attributs de la Carte Mission (et ici, gardez à l'esprit que seules les couleurs affichées sur la Carte Mission importent - par exemple s'il n'y a que du bleu - **Mysticisme** - sur une Carte de Mission, les valeurs rouges et vertes dans les mains de l'attaquant ou du défenseur ne sont pas pertinentes). Ils regardent le nombre de Cartes de Modification (PAM : « Played As a Modifier ») que vous avez peut-être placées face cachée et eux aussi peuvent maintenant placer les modificateurs de la même manière que vous, peut-être en essayant de deviner ce qu'ils pensent que vous avez pu jouer. Maintenant, les deux côtés dévoilent leurs modificateurs, le cas échéant, totalisent pour chaque attribut de couleur pertinent en jeu, et si le défenseur a un meilleur résultat que le vôtre dans la ou les couleurs pertinentes, il a défendu avec succès votre attaque. Notez que l'attaquant doit battre ou au moins faire match nul dans toutes les couleurs d'attribut de la Carte de Mission pertinente (et les Cartes de Mission peuvent avoir 1, 2 ou 3 attributs).

Si l'attaque réussit, vous prenez la Carte de Mission, activez immédiatement ce qui y est écrit, et les Points de Victoire sont ajoutés à votre total pour gagner. Les Cartes jouées en Modificateur (PAM) utilisées de chaque joueur sont placées dans les piles de défausse respectives. Si l'attaque a été défendue, vous retournez votre Carte de Héros sur le verso - où vous verrez qu'elle a un côté « **Blessé** » avec un tout nouvel ensemble d'attributs et peut-être un récit différent. Il restera **Blessé** à moins qu'une autre carte puisse être jouée pour la changer à nouveau - cela peut être une Carte Avantage - gardez un œil attentif sur quelles cartes font quoi pour voir si cette opportunité se présente. C'est la fin du tour de l'attaquant - qui sera également démuné potentiellement avec une Main de cartes réduite en fonction du nombre de cartes modificateurs sacrifiées. Gardez à l'esprit comment cela fonctionne dans le jeu - il vous restera moins de cartes à défendre quand ce sera à votre tour de le faire si vous allez trop fort sur les modificateurs pendant votre tour d'attaque. Dans le jeu de base, être **Blessé** quand on l'est déjà n'a pas d'effet en plus. Ce n'est pas le cas avec l'Expansion des Morts-Vivants...

Revenons à une attaque réussie. La Carte Mission aura été retirée, elle doit donc être remplacée, et le joueur qui n'a pas réussi à défendre l'attaque doit le faire. Ils peuvent choisir parmi toutes les Cartes de Mission qu'ils ont déjà en main pour remplacer cette mission manquante, ou s'ils n'en ont pas, ils doivent piocher dans leur Deck jusqu'à ce qu'ils retournent une Carte de Mission en défaussant une carte à la fois, qui est ensuite mise en jeu. Ils piochent ensuite d'autres cartes jusqu'à ce que leur Main atteigne 6 cartes (à moins que l'un de leurs Héros a un autre effet).

Maintenant, les rôles s'inversent. Il devient l'attaquant, s'il choisit de le faire au lieu par exemple d'utiliser une Carte d'Action, et vous devenez le défenseur, bien que peut-être avec une Main très affaiblie.

Pour en revenir au commentaire sur « cramer son Deck » - vous pouvez imaginer que les joueurs qui choisissent de défendre ou d'attaquer fortement avec de nombreux modificateurs à chaque tour, vont voir leurs Decks réduire rapidement, tout comme les joueurs qui ne parviennent pas à défendre et doivent remplacer la Carte de Mission manquante, mais qui ont la malchance de ne pas en avoir déjà une ou d'en piocher une rapidement de son Battledéck. Et ainsi le jeu continue, tour par tour, jusqu'à ce que les Decks soient épuisés ou que les totaux de Points de Victoire soient atteints...

Une remarque sur les Cartes Mission à attributs multiples :

Comme vous devez en attaquant faire match nul ou un score meilleur sur tous les attributs que ceux du défenseur qui a aussi rajouté les attributs de la Carte

Mission, Nous devons assurer que le défenseur ne puisse pas mettre toutes ses cartes PAM sur un seul attribut, rendant quasi impossible la réussite de la Mission pour l'attaquant. Vous procédez ainsi en adoptant la règle suivante :

Imaginons que l'on a 2 attributs sur la Carte Mission. En attaquant, vous choisissez d'augmenter vos attributs afin de réussir la Mission, et, comme vous le savez déjà, vous faites ça avec des cartes PAM. Donc, vous placez, disons, une carte PAM pour le premier attribut, et deux cartes PAM pour le deuxième. L'attaquant ne peut pas mettre toutes ses cartes PAM (sauf s'il n'en a qu'une bien sûr car là, il peut) sur un seul des attributs.

Premièrement, le défenseur ne peut que placer des cartes là où l'attaquant a placé les siennes. Ceci veut dire que si l'attaquant gagne par défaut avec les Cartes Héros, Avantage, Mission et éventuellement certaines cartes Action déjà en jeu sur 1, 2 voire 3 attributs, il n'a rien à placer sur ceux-ci et peut même parfois remporter la Carte Mission sans jouer de cartes. Si cependant il doit quand même en placer sur 1, 2 ou 3 attributs, on a l'effet « miroir » où le défenseur doit s'il souhaite défendre, aussi placer sur les mêmes 1 ou plusieurs attributs.

Tout d'abord, le défenseur ne peut placer des cartes que là où l'attaquant a placé les siennes. Cela signifie que si l'attaquant gagne par défaut avec sa Cartes Héros, ses Cartes Avantage, les attributs de la Carte Mission (qui vont au défenseur) et éventuellement certaines Cartes Action déjà en jeu sur 1, 2 ou même 3 attributs, il n'a rien à placer et peut parfois même gagner la carte Mission sans jouer de cartes. Si, en revanche, il doit encore placer sur 1, 2 voire 3 attributs, on a l'effet « miroir » où le défenseur doit également placer sur les mêmes 1 ou plusieurs attributs. Dans le jeu de base ici, au moins 1 carte PAM doit être placée dans tous les attributs où l'attaquant a placé les siennes. Les Règles Optionnelles couvriront une autre variante de cette disposition.

Cela devrait vous donner assez d'informations pour commencer, mais il faudra vraiment vous familiariser avec les attributs des Héros, avoir une bonne idée de ce que les Cartes bleues Avantage peuvent faire, ainsi que les Cartes Action vertes. Au fur et à mesure que vous vous familiarisez, vous pouvez affiner vos compétences de jeu, vous pouvez construire des Battledeck, choisir des combinaisons de Héros et de Factions à votre avantage et plonger davantage dans le monde fascinant du jeu qu'est Héros de Thargos

Amusez-vous !

CONSTRUIRE SON BATTLEDECK

Un Battledeck de Héros de Thargos sera composé d'un total de 64 cartes : 4 Cartes de Héros et une combinaison de 60 Cartes Mission, Avantage et Action. Comme nous avons recommandé dans les Règles Rapides, vous pouvez créer votre Deck avec 20 Cartes Avantage, 20 Cartes Action et 20 Cartes Mission, mais plus vous allez connaître le jeu, plus vous pouvez varier ça.

Bien que le nombre de cartes ne soit jamais remis en question, il y a des règles spécifiques lorsque vous composez votre Deck.

Les Cartes de Héros sont toujours uniques, et vous ne pouvez inclure qu'un seul exemplaire de chaque Carte Héros dans votre équipe (voir les règles facultatives pour une variante). Cette règle est valable également différentes versions de cartes d'un même Héros avec le même nom. Par exemple, si vous avez déjà « Raskor, Champion de Celestia », vous ne pouvez pas non plus inclure « Raskor, Le Pourfendeur de Monstres » dans votre équipe.

Les autres types de cartes qui composent le Battledeck de 64 cartes sont également limités en nombre. Sauf indication contraire avec un symbole de verrou, les joueurs peuvent ajouter jusqu'à 4 exemplaires de n'importe quel type de carte dans leur jeu. Cela permet aux joueurs de créer des combinaisons spécifiques à tout moment et d'ajouter de la variété à vos Decks, tout en limitant l'usage de certaines cartes puissantes.





« Attaque Foudroyante du Spinocanthe » est une carte plutôt brutale mais qui est limitée à une seule carte par Battledeck (exceptionnellement vous en trouverez 2 dans votre boîte de jeu afin de permettre à 2 joueurs d'avoir accès à cette carte). La carte « Éclaireur Guerrier Makden » est moins puissante et vous pouvez en avoir jusqu'à 4 dans votre Battledeck

Des Decks Préconstruits :

Tout d'abord, consultez les liens ci-dessous : <https://www.cursedempire.com/resources>

Ces listes ont été rassemblées pour commencer à jouer des Decks construits prêts à l'emploi plutôt que des Decks aléatoires.

Une excellente façon de commencer à construire votre Deck est de jouer à quelques jeux avec ces listes, puis de commencer à échanger des cartes et à tester le Battledeck.

Quelques conseils pour déterminer le type de tactique que vous souhaitez jouer : par exemple, la construction d'un Deck Impérial puissant pourrait avoir ces 4 Héros :



Le Traqueur Impérial, le Général Impérial, le Guérisseur Impérial et le Chevalier Pourpre (« Krisoss - La Lance de Condar »). Ce groupe vous donne la possibilité de frapper fort sur des missions liées au physique (**Puissance**), ainsi que des capacités d'espionnage pour influencer sur certains effets de bluff de PAM, ainsi qu'un guérisseur pour le groupe. C'est une équipe solide et plutôt coûteuse à 34 points nécessitant 34 PV (ou 17 PV en jeu rapide).

La deuxième équipe sont les ennemis jurés de la première :



Des Darkuns brutaux avec une force de frappe très **Puissante** et des durs à cuire menés par un Darkun Pure et les trois autres avec des effets de subterfuge utiles dans le jeu. Tous les 4 sont des combattants/assassins vraiment polyvalents. Il s'agit d'une équipe de 32 points donc 32 PV (ou 16 PV en partie rapide) ce qui signifie que les deux équipes sont équilibrées.



Ensuite, vous pouvez voir un excellent appariement dans la 3ème image avec Krisoss et Tebezil, où Tebezil compense la faiblesse de Krisoss d'une Main de 5 cartes uniquement contre la 6 par défaut.

Enfin deux exemples de bons appariements Héros/Carte Avantage ou Boosteur (parfois il y a des indices dans les illustrations...),



ainsi qu'une solide combinaison de 3 Cartes Avantage où la combinaison de l'« Élémentaire de Terre » et d'une Carte « Gardien » vous donne un coup de pouce de +1 en **Puissance** supplémentaire (voir les effets de l'« Élémentaire de terre »). Avoir 2 Cartes « Gardien » augmente la chance de jouer cette combinaison.



La Construction de Deck : les Cartes Action et Mission :

Ok donc vous avez choisi vos équipes de Héros et vos Cartes Avantage (booster) qui vont le mieux ensemble, maintenant nous allons nous concentrer sur les Cartes Mission et Action à ajouter à votre Battledeck.

Idéalement, les Cartes de Mission doivent être alignées sur vos attributs les plus forts, même si votre adversaire peut également les réclamer. Si vous voulez aller très loin, regardez leurs effets pour voir si leur impact convient à votre tactique/style de jeu.

Dans l'exemple ci-dessous (première image), les deux équipes sont de puissantes prétendantes à une domination de l'attribut : **Puissance**, donc les exemples de cartes de Mission conviendraient à la plupart des héros des deux camps. Il est toujours bon d'avoir des Cartes Mission avec des valeurs de PV faibles et plus faciles à gagner jusqu'à des valeurs plus élevées dans votre Battledeck. « Brûler la Cité Ennemie » est un excellent exemple à 4 PV d'une carte de grande valeur.



Cartes Action : 2 exemples : le premier est à la fois pour un renforcement offensif et défensif. L'utilisation de Cartes d'Action "Jouer sur une piste" signifie qu'elles restent sur une piste (ou un Héros en Mode de Jeu Récit) jusqu'à ce qu'elles soient activées. La carte « Embuscade de Gryphon de Graxx » en est un excellent exemple, ajoutant +3 en PAM 3 fois dans le jeu à n'importe quel mais unique attribut par conflit. Une carte très pratique en effet.



Le second exemple est lié à une tactique de jeu d'usure: brûler le Deck de votre adversaire avec des raids de créatures : « Cyclope de Slavit », Le « Raid de Troll » et une carte « Raid d'un Commando Darkun ».



La deuxième règle facultative concerne un Deck construit en suivant une valeur de points. Vous pouvez décider de simplement construire votre Deck sans limiter les points ou tous les joueurs acceptent les mêmes points. Toutes les cartes (à l'exception de celles des Héros) ont la valeur PAM (normalement allant de 1 à 3, mais y compris quelques rares cartes à 4). Une construction de Deck plus faible de 60 cartes serait une construction à 60 points, une construction moyenne aurait 120 points et un Deck puissant aurait 180 points ou n'importe quelle valeur dans ces fourchettes. Des parties de tournoi utiliseront sans doute des options de points uniformes afin d'équilibrer les parties.

Une remarque néanmoins cependant, si vous décidez de ne pas équilibrer votre Deck avec 20 cartes de chaque catégorie, un faible nombre de Cartes de Mission peut *brûler* votre Deck très rapidement si vous ne pouvez pas remplacer les Cartes de Mission en jeu gagnées par votre adversaire dans les Modes Duel et Solo...

Mode Campagne : si vous souhaitez expérimenter cette façon de jouer qui vous donne une idée réelle de l'histoire du Monde de Thargos (basé sur le JDR Cursed Empire), vous aurez quelques restrictions. Prenez par exemple l'Extension de Condar qui est inclus dans votre jeu « Cité impériale des Condar » (les cartes de tonalité sépia que vous avez supprimées lors du jeu Règles Rapides) : certaines cartes ne peuvent pas être jouées à l'intérieur des fortifications de la ville, car elles seraient complètement exclues de la ville ou de cette région. Vous trouverez plus de détails sur cette expansion ici :

<https://www.cursedempire.com/resources>

“ N'oublie pas de prendre tes crampons ! Le Col de Rarlonn est presque impassable même avec la meilleure préparation possible, mais ça nous fera gagner trois semaines au moins si on y arrive. ”

Vindikass Mentass, Archer Impérial de Condar

ANATOMIE DES CARTES

POINTS COMMUNS A TOUTES LES CARTES

Titre : Nom de la carte



Verrou :

Oui (Carte Unique : une seule autorisée par Deck) / Non (jusqu'à quatre cartes dans le Deck constitué).

Identifiant Unique :

Préfixe C (Héros ou Champion)

L (Avantage ou Boosteur Longue Durée)

A (Action)

M (Mission) suivis d'un numéro.

A6

Indicateur de Catégorie de carte



Carte Avantage



Carte Action



Carte Héros



Les Cartes Mission (Points de Victoire)

CARTES DE HÉROS



Les Cartes de Héros sont les seules cartes du Deck de jeu qui ne sont jamais mélangées pendant le jeu. Quatre de ces cartes sont choisies pour constituer l'équipe du Deck et sont placées sur les quatre Pistes de Mission avant que le premier tour du joueur n'ait lieu. Les Cartes Héros ont deux faces avec des informations importantes : une face 'Actif' et une face '**Blessé**'. Les deux faces de ces cartes communiquent des informations essentielles pour le jeu :

Faction : certaines Cartes de Héros comportent un symbole de faction à utiliser comme condition préalable à certaines Cartes de Mission, Action ou Avantage. (A) Dans le Jeu de base, seules les Cartes Avantage en ont qui s'additionnent aux Cartes Héros, et elles peuvent être jouées en tant que règle optionnelle (voir Règles Optionnelles).



Impérial



Culte Air



Faucons Noirs



Renegat



Guetteur de Tyla



Araignée



Cornus de Krill



Cobra



Compacte Nunnorian



Pure



Eclipse



Priseurs



Loup



Main Noire



Scorpion

Points de Héros: chaque Carte de Héros a une Valeur de Points de Héros (PH) répertoriée allant normalement de 3 à 12 utilisée pour calculer les Points de Victoire nécessaires pour un deck. (B)

Les Effets dans le Jeu : chaque Carte de Héros a un effet spécifique dans le jeu. A noter que l'on ne peut jouer que le pouvoir visible de la face en jeu. S'il y a un compteur pour le nombre d'utilisations, il ne se remet pas à 0 si la carte est retournée. (F)



Puissance : quantifie la force, la résistance ou la **Puissance** physique du Héros. Cette valeur varie normalement de 1 à 4. (C) **Puissance** (P) est répertorié en rouge pour correspondre avec d'autres modificateurs **Puissance** (P) présents sur d'autres cartes.



Esprit : évalue à quel point le Héros est intelligent, astucieux ou bien entraîné. Cette valeur varie normalement de 1 à 4. (D) **Esprit** (Esp) est répertorié en vert pour correspondre aux autres modificateurs **Esprit** (Esp) présents sur d'autres cartes.



Mysticisme : est un attribut générique qui correspond à la combinaison de plusieurs savoirs très différents : la maîtrise de la magie, de la religion, des enseignements païens, des rites et de la connaissance des mythes. Cette valeur varie normalement de 1 à 4. (E) **Mysticisme** est répertorié en bleu pour correspondre aux autres modificateurs **Mysticisme** présents sur d'autres cartes.



CARTES DE HÉROS **BLESSÉ**

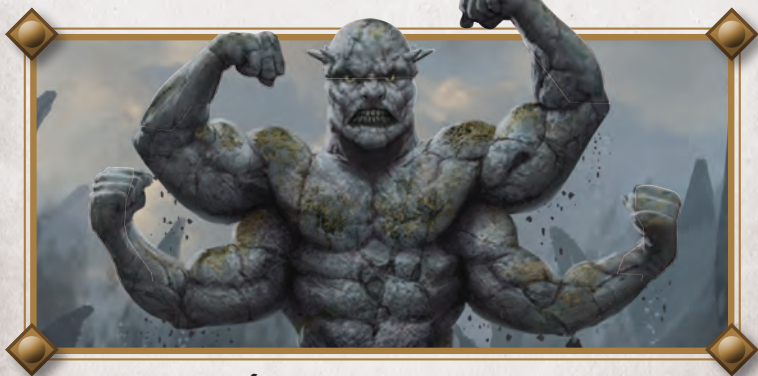
Chaque Carte de Héros a une face **Blessée** comme vous avez pu le constater dans les Règles Rapides.

Si la Carte de Héros est retournée par suite d'une **blessure**, d'autres effets sont révélés et s'appliquent immédiatement.

INFORMATIONS COMMUNES À TOUTES LES CARTES (MISSION, AVANTAGE & ACTION) :

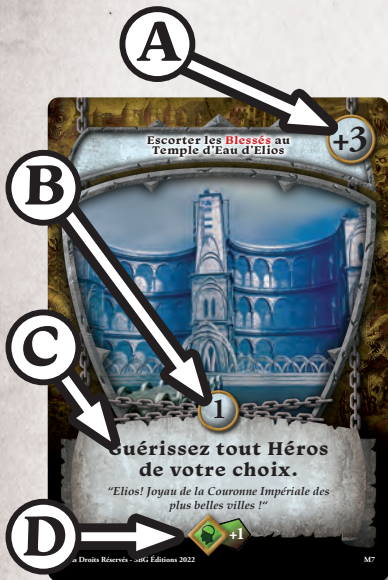


Jouées comme Modificateur : Played-As-Modifier (PAM) : chaque carte a une valeur (qui se trouve en haut à droite qui peuvent être jouées depuis votre Main face cachée afin d'augmenter l'un des attributs de votre Héros durant une action. Cette valeur varie de 1 à 3 points avec quelques rares cartes de 4 points. C'est la seule fois que cette valeur est importante. Cela crée des situations de bluff forts intéressants.



Élémentaire de Terre

CARTES MISSION



Les Cartes de Mission sont le seul moyen pour acquérir des Points de Victoire pendant une partie. Elles ont 4 informations importantes :

PAM (A)

Points de Victoire (PV) : chaque Carte Mission liste un nombre de Points de Victoire qu'elle donne au joueur pour le Héros qui réussit à l'accomplir. (B) Cette valeur varie normalement de 1 à 4 points. 2 dans cet exemple, 1 sur la carte précédente.

Effets dans le Jeu : Chaque Carte Mission a des effets qui se déclenchent immédiatement lorsqu'elle est accomplie et avant même que le défenseur ne remplace l'espace vide de la carte Mission remportée. (C)

Les Conditions de Mission : chaque Carte de Mission a une ou plusieurs valeurs d'attribut. (D) Cette valeur est répertoriée sous la forme d'un nombre positif associé à l'une des trois valeurs de la Carte d'un Héros lors d'un conflit, telle que **Puissance**, **Esprit** +1 (exemple ci-dessus : « Escorter les **Blessés** au Temple d'Eau d'Elios») ou **Mysticisme**. Dans l'exemple, escorter des personnes **Blessées** nécessitera des compétences et une planification minutieuse pour ne pas aggraver leur état (d'où l'utilisation de l'attribut **Esprit** pour obtenir un résultat). Elios est réputée pour ses Maisons de Guérison au Temple de l'Eau d'Elios.

Certaines Cartes Mission ont plusieurs valeurs d'attribut à considérer (jusqu'à trois). Cela nécessite que votre Héros gagne ou fait match nul sur chacune d'entre-elles pour remplir la mission.

CARTES ACTION



Les Cartes Action représentent les éléments de surprise du Jeu de Cartes de Héros de Thargos.

Elles sont jouées depuis de votre Main au lieu d'essayer d'accomplir une Carte de Mission. Elles ont une variété d'impacts spécifiques et intéressants sur le jeu.

Les Cartes Action ont généralement deux informations pertinentes :

PAM (A)

Impact de l'Action : chaque Carte d'Action a un avantage spécial ou une capacité de modification du jeu qui a lieu lorsqu'elle est jouée depuis de votre Main. Ces actions spéciales varient considérablement. (B)

Modificateur d'Attribut de Héros : Les modificateurs indiqués ne peuvent être utilisés que pour modifier les valeurs pertinentes de la Carte Héros associée. (C)

RÈGLES OPTIONNELLES



3 JOUEURS OU PLUS

Le système de jeu en Mode Duel peut facilement être joué avec plus de joueurs : cependant, le texte des effets des cartes est écrit de manière ouverte afin de faire de la place pour des jeux de 3 joueurs ou plus. Cela ne nécessite qu'un ajustement sur la façon dont les cartes sont posées sur la table et un léger changement dans l'ordre du jeu.

Avant le début du jeu, une fois que vous avez une Main de départ valide, le premier joueur choisit l'une des quatre Pistes de Mission concurrentes (voir schéma) pour placer une Carte Héros. Chaque paire de joueurs s'affronte sur quatre Pistes de Mission. Le deuxième joueur choisit alors une Piste de Mission pour placer une Carte Héros. Cela continue à tour de rôle jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé une seule Carte Héros de leur côté sur leurs quatre Pistes de Mission. Le processus d'installation normal à deux joueurs continue s'il y a un troisième joueur et ainsi de suite. Les Pistes de Mission comprennent chacune une seule Carte de Mission que les deux joueurs adverses ont un

seul Héros en compétition pour accomplir. Deux joueurs s'affrontent sur quatre Pistes de Mission, trois joueurs s'affrontent sur 6 Pistes, quatre joueurs s'affrontent sur 8 et ainsi de suite.

En commençant par le dernier joueur à placer une Carte Héros et en procédant dans l'ordre inverse, vous placez ensuite une Carte Mission entre les Cartes Héros adverses sur une Piste de Mission actuellement sans Carte Mission. Le processus de placement des Carte Mission se poursuit jusqu'à ce que toutes les Pistes de Mission soient remplies.

Pour tout jeu en Mode Duel de 3 joueurs ou plus, vous vous organisez en cercle au lieu de vous asseoir l'un en face de l'autre. Chaque joueur sépare ses quatre Pistes de Mission en deux ensembles de deux Pistes de Mission - un ensemble face au joueur à sa gauche, l'autre face au joueur à droite. Cela signifie que peu importe le nombre de joueurs impliqués dans le jeu, il y aura deux Pistes de Mission partagées par chaque joueur avec les joueurs à côté d'eux.

Pendant une partie multi-joueur, les Cartes Héros et les Cartes Mission ne peuvent être jouées que dans les quatre Pistes de Mission du joueur en question.

Les changements de la façon dont le jeu se joue dans une partie multi-joueur avec 3 joueurs ou plus sont les suivants :

- Déterminez le premier joueur en faisant le total des valeurs PAM de trois cartes tirées au hasard au lieu d'une pour réduire les chances d'égalité des montants.
- Le deuxième joueur est le joueur assis à gauche du premier joueur ; le troisième joueur est à sa gauche, et ainsi de suite. L'ordre des tours de jeu est pris dans l'ordre numérique (premier, deuxième, troisième, etc.)
- Alors que les Cartes Héros et les Cartes Mission n'occuperont que les quatre Pistes de Mission rattachées à chaque joueur, le texte des Cartes Action est formulé spécifiquement pour éventuellement cibler/affecter toute cible pertinente dans le conflit.

LES CARTES MISSION MULTI ATTRIBUT

Tout d'abord, le défenseur ne peut mettre des cartes PAM que sur les attributs où l'attaquant les a également mises. Cela signifie, par exemple, que si l'attaquant peut voir qu'il a déjà égalé ou battu le total de l'un des attributs du défenseur et de la carte de mission, il a déjà réussi cet attribut spécifique et n'a pas besoin de gaspiller de cartes PAM là-dessus. Le défenseur doit

équilibrer son écart de carte PAM à **au maximum deux cartes** de plus que l'attaquant pour chaque attribut. Par exemple, lorsque l'attaquant en a placé 2, le défenseur peut placer 3 ou 4 cartes maximum.

RÈGLE DE JEU RAPIDE

La règle de jeu rapide signifie que lors de la construction du groupe de Héros Battledeck, au lieu de prendre la valeur totale en points de Héros (PH) des 4 Héros en jeu pour déterminer le nombre de Points de Victoire (PV) pour gagner la partie, chacun joueur divise ce nombre par 2 arrondis au supérieur.

RÈGLE DE LA DERNIÈRE CHANCE - « LAST DITCH »

La Pioche : Le joueur actif pioche comme d'habitude jusqu'à la taille de Main maximale (par défaut de 6 cartes). Si vous ne pouvez pas piocher au moins une carte de votre Battledeck pendant cette phase, vous perdez automatiquement la partie, **mais pas avant d'avoir joué au moins ce qu'il vous reste en main.**

FACTIONS

La règle des Factions implique que seules les Cartes Avantage et les Cartes Héros de la même Faction peuvent être combinées. Cela complique considérablement le déploiement des Cartes Avantage et signifie que davantage de ces cartes seront jouées comme PAM. Les Héros avec un symbole R (Renégat) en haut à gauche de la carte peuvent utiliser n'importe quelle Carte Avantage dans ces parties comme dans le jeu standard. Le jeu de Faction sera encore renforcé dans les extensions du jeu, et notamment en mode Campagne.



EXPANSION DES MORTS-VIVANTS :

Blessé un personnage adverse : Si votre Héros est déjà **Blessé** et qu'il n'a pas de Carte Avantage rattachée à lui, votre adversaire Mort-Vivant prend votre carte car votre Héro est devenu mort-vivant à son tour. Il peut la mettre à la place de l'une des siennes en jeu, mais toutes ses cartes Avantage rattachées sont défaussées. Vous avez ensuite la possibilité de déplacer un autre Héros adjacent vers la piste vacante et de le bouger autant de fois que nécessaire pour tenter de remplir ou de défendre des missions. Notez que chaque **Blessure** infligée au personnage enlève 1 Carte Avantage attachée jusqu'à ce que votre Héros soit exposé à une **Blessure** finale, il est donc judicieux de placer les Cartes Avantage dès que possible pour construire des lignes de défense.



« Choisissez judicieusement vos alliés, mais méfiez-vous de leurs motivations. Vous n'aurez pas le temps de les examiner attentivement, mais observez comment ils chassent le gibier, préparent leurs repas, comment ils commercent avec les marchands et où ils dorment. Cela peut vous en dire assez pour savoir si vous pouvez leur faire confiance. »

Falross Falconer,
Conseiller Impérial d'Elios

MODE RÉCIT

Le Mode Récit présente une expérience de jeu différente. La notion de Pistes ne s'applique plus. L'objectif principal est de vivre des aventures jusqu'à un niveau de détail comparable à une session de jeu de rôle ou d'un jeu de type « Exploration de Donjon ». En effet, la boîte de jeu de base est livrée avec une multitude de cartes qui donnent aux joueurs suffisamment de Cartes Mission pour construire leurs premiers « Récits » et se faire une idée du monde de Thargos en tentant des missions dans toute la région principale du Continent, face à des sbires et des créatures d'un bestiaire étendu et en compétition avec une large sélection de Héros représentatifs du monde de jeu. Beaucoup de ces cartes seront également utilisées par le Mode Récit et les extensions apporteront des Cartes Mission détaillées supplémentaires pour ce mode de jeu, des Cartes Action et de nouvelles Cartes Avantage autour d'un lieu et d'un thème spécifiques. La boîte de base est idéale pour construire des Decks et tester des combinaisons. Certaines variantes de ceci peuvent être jouées en tant que jeu collaboratif en tant que groupe de joueurs que nous couvrirons plus loin.

Un Récit aura une liste de Construction Deck dédiée avec des exclusions et des règles dédiées expliquées dans la création du Récit. Par exemple, certaines Cartes Action qui présentent certaines créatures ne peuvent pas être jouées en tant que Carte Action mais uniquement en tant que carte jouée en PAM car les créatures ne seraient pas trouvées là où l'histoire se déroule. Toutes les cartes sont numérotées dans le coin inférieur droit avec les préfixes M, L, A et C pour les Cartes Mission, Avantage, Action et Héros respectivement, qui sont utilisés pour construire les Decks du mode récit et identifier les exclusions et les Cartes Mission spécifiques.

Le Mode Récit signifie que certaines Cartes Mission peuvent être complétées dans n'importe quel ordre, d'autres doivent être linéaires dans l'ordre d'achèvement ou un mélange des deux, certaines même donne accès à des Cartes Mission secrètes et potentiellement bloquent les joueurs concurrents pour tenter certaines Cartes Mission linéaires ultérieures.

PRÉPARATION DE LA TABLE DE JEU EN MODE RÉCIT

Il n'y a pas de phase de placement de Cartes Mission ou de mise en place dans les pistes des Cartes Héros comme en Mode Duel. Toutes les Cartes 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 Mission et Héros sont posées devant chaque joueur. Certaines Cartes Missions peuvent être face cachée (Missions Secrètes) lors de la préparation de la table de jeu.



Chaque joueur construit un Battledeck de 60 cartes (20 Cartes Mission, 20 Cartes Action & 20 Cartes Avantage) + dispose idéalement 3 D6 rouges, 3 verts et 3 bleus par joueur (IA).

Remarque : utilisez des figurines/marqueurs pour indiquer l'emplacement des membres du groupe.

L'ordre de départ du jeu est le même que le Mode Duel où chaque joueur pioche une carte et compare les valeurs PAM.

Gagner la partie nécessite toujours le bon nombre de Points de Victoire (PV) et le premier groupe à l'atteindre gagne.

1. Choisissez l'emplacement (facultatif sur la carte de la campagne)
2. Disposez les cartes de mission devant vous pour concevoir votre récit avec chaque carte ayant un numéro MXX unique en bas à droite... vous pouvez les noter afin de pouvoir les partager avec d'autres joueurs ou la communauté de joueurs de Héros de Thargos au sens large.



3. Quelques intrigues secondaires et quêtes secondaires sont linéaires, autres peuvent être complétées dans n'importe quel ordre, d'autres sont cachés pour débloquer des missions potentiellement (face cachée et aléatoires) etc.
4. Déterminer le « chemin » qui relie les Missions : veiller à ce que le total des Points Victoire La valeur (PV) de l'histoire soit suffisante pour que tous les joueurs aient une chance de gagner en fonction de leur total de points de Héros de groupe, quel que soit le chemin qu'ils choisissent de suivre. Les Missions Optionnelles sont comme des quêtes qui peuvent être complétées à tout moment et restent en jeu jusqu'à ce que tous les joueurs les aient gagnées. Les missions secondaires et secrètes sont utilisées pour augmenter les Points de Victoire (PV).

Les Cartes Mission du Battledeck ne comptent que comme des ressources de PAM, car toutes les Cartes de Mission requises pour le jeu et à utiliser comme telles sont déjà déployées dans le cadre de la préparation de table : pour les 20 Cartes de Mission dans le Deck de Bataille, elles ne devraient pas dépasser 40 points au total en termes de valeurs PAM par défaut.

Les Cartes Avantage sont utilisées normalement, sauf indication contraire dans l'histoire. Certains objets, serviteurs, etc. ne seront pas disponibles dans certaines régions si vous jouez dans le cadre de la Campagne Thargos.

Les Cartes Action peuvent être utilisées avec des restrictions basées sur les emplacements du récit en Mode Campagne (ou vous pouvez faire comme vous voulez si vous le souhaitez). La liste dépendra des types de créatures par exemple. Certaines ne peuvent être utilisés que dans des scénarios à l'écart des centres urbains, sinon ils ne peuvent être joués qu'en tant que ressources PAM. Certaines Missions en dehors des villes peuvent nécessiter que les quatre Héros les tentent en équipe par exemple. Les Missions en région dite sauvage (« Wilderness ») sont tous les scénarios en dehors des milieux urbains en mode Récit.



Exemple :
« Localiser le Repaire de la Bête » - M16



Autre exemple :
« Éparpillez vos
Ennemis » - M20

Le Héros principal qui tente de remplir cette mission bénéficie de la pile de Cartes Avantage qu'il a en jeu en relation avec le Héros qui tente la Mission plus toutes les cartes modificatrices jouées en PAM qu'il souhaite ajouter.

Tout joueur adverse peut contrer cela avec l'un de ses Héros. Si aucun joueur adverse ne souhaite utiliser ses Héros pour déjouer cette mission, alors la règle Thargos Pushback (Le Rejet de Thargos) est utilisée, ce qui signifie qu'ils peuvent au moins lancer 1d6 rouge +1. Comparez le résultat avec l'attribut du Héros pour voir le résultat.

Certaines Cartes Mission sont de facto « passives », ce qui signifie qu'elles impliquent automatiquement un jet de dé et aucun défi de contre-Héros car c'est Thargos qui repousse en lieu et place.

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 qui tente de trouver le repaire de la bête.

Si aucun Héros ne s'y oppose, le joueur adverse peut toujours lancer 2d6 et 2d6 qui sont ensuite ajoutés respectivement à +2 et +2 pour déterminer si la mission est terminée ou non.

Histoire de Kurnor :



Kurnor (Grande ville de)

Population : 38 000 habitants

Population des environs : 19 000+

Ressources : agriculture, fourrures, bronze et plantes médicinales.

Kurnor est une ville impériale en proie à une lutte interne entre des Guildes en guerre, c'est un repaire pour les voleurs et les assassins. Kurnor est parfois comparée à une ville de Karnarcos, bien qu'ils s'abaissent rarement aux niveaux de dépravation et de chaos des Darkuns, la faction belligérante au sein de Kurnor est impitoyable et agressive, amenant l'affrontement ouvert dans les rues à l'occasion.

La ville dispose d'un système complet de canaux, qui sont utilisés pour transporter des marchandises et des personnes autour de la ville et sans la guerre incessante des guildes, les canaux seraient ce pour quoi la ville de Kurnor serait la plus réputée.

Mode Récit utilisant le Jeu de Base :

Ainsi, l'histoire commence à la périphérie de la ville impériale de Kurnor... Le groupe d'aventuriers est chargé comme première mission de collecter des informations en espionnant les Guildes de Kurnor (« Espionner les Guildes de Kurnor » - M22), puis de tenter, en option, de traquer un Dark Wolf après avoir localisé son repaire (« Chasser le Darkwolf » - M16 & « Localiser le Repaire de la Bête » - M10) qui a tué des agriculteurs isolés et leurs familles pendant un certain temps ou mettre en place une racket réussie (« Racket à Kurnor » - M23) dans la région afin d'obtenir des informations utiles sur les mouvements de l'ennemi,

dans n'importe quel ordre, mais M23 doit être terminé avant de passer à M21 ou M29 ci-dessous. Le racket leur a donné de manière inattendue des indices concernant des informations précieuses et la cachette secrète d'artefacts et d'or d'un défunt Mage, qui les ont conduits à la périphérie de l'ancienne ville en ruine de Metbetoch où ils tentent de découvrir les secrets de Metbetoch (« Percer les Secrets de Metbetoch » - M29) ou de découvrir un magot secret (« Magot Secret Découvert » - M21) à la fois dans n'importe quel ordre. M29 doit être terminé avant de terroriser leurs ennemis (« La Peur Comme Arme » - M24). Le groupe d'aventuriers prévoit de disperser leurs ennemis (« Éparpillez vos Ennemis » - M20), un dangereux clan frontalier de barbares alignés avec les forces du mal du Sud (Karnarcos), mais ils veulent d'abord les intimider via M24, pour affaiblir le clan et réduire l'impact de ce dernier dans la région.

Après avoir dispersé avec succès vos ennemis, vous pouvez désormais infiltrer une colonie ennemie (« Infiltrer la Colonie Ennemie » - M11). Les informations recueillies là-bas vous donnent un itinéraire pour localiser la porte secrète de Rund (« Localiser la Porte Secrète de Rund » - M17) mais vous devez traverser l'ancienne et perfide forêt de Rund où vous prenez soit un chemin où un Melok (« Contre l'Attaque du Melok » - M3), un **Esprit** maléfique mort-vivant attaque votre groupe ou votre camp est attaqué par une horde de Jethreki (« Survivre l'Attaque de la Horde Jethreki » - M26). Surmonter l'une ou l'autre de ces missions vous amène à M17 et à un tournant dans l'histoire... Vous pouvez simplement ajouter plus de cartes pour continuer à explorer... et vous pouvez également puiser dans la pile de missions secondaires à n'importe quel tour pour gagner vos Points de Victoire.





Ajoutez ensuite d'autres cartes de votre choix...

Pour continuer votre histoire...

Et partagez avec vos amis et la communauté... :
<https://www.cursedempire.com/resources>

Les Cartes Action que vous pouvez jouer dans ce récit du Jeu de Base (Si vous voulez rester fidèle au Monde de Thargos sinon faites comme vous souhaitez...)



JEU SOLO

Items Requis :

- 2 Battledeck (vous avez largement de quoi jouer !)
- 3 Dés (ou 1 Dés et 2 indicateurs: ex: le fond de la boîte)

Héros de Thargos peut être joué en Mode Solo, basé sur le jeu standard en Mode Duel, le Joueur en temps que le Maître d'une équipe de héros déterminés à gagner une réputation redoutable et l'adversaire Solo (Rival), avec les Rivaux représentent les différents autres seigneurs de guerre contre lesquels vous vous battez pour gagner votre renommée.

Le joueur gagne, comme dans le jeu de base, en remportant suffisamment de PV. Le joueur perd si vous manquez de cartes lors de la pioche du Battledeck ou si la réputation de vos divers échecs submerge la légende de vos victoires, c'est-à-dire que les rivaux réussissent à gagner leurs PV cibles. En tant que joueur, votre jeu se déroule en général selon le Mode Duel, votre Rival, fonctionne légèrement différemment. Vous aurez besoin de six héros pour le Rival au lieu de quatre, trois dés à six faces (ou au moins 1 dé et quelques marqueurs) et un Battledeck chacun.

MISE EN PLACE DU JEU EN MODE SOLO :

Mélangez les deux Battledecks (Joueur et Rival) et placez-les dans les positions appropriées. Lancez un dé pour déterminer l'Attitude de vos adversaires - Si un effet des actions du Joueur entraîne la défausse complète de la Main du Rival, le Marqueur d'Attitude est relancé et la nouvelle attitude est notée. Le Marqueur d'Attitude représente le sentiment actuel des rivaux envers les efforts du joueur pour se faire un nom dans le monde de Thargos ainsi que leur approche pour acquérir leur propre renommée

Les résultats de l'Attitude détermineront à quel point les valeurs d'Attaque ou de Défense du Rival sont grandes (ou petites)

Agressif : La Pile d'Attaque est de quatre cartes et la Pile de Défense est de deux cartes

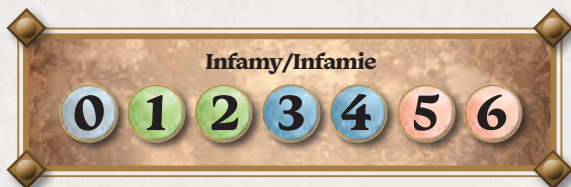
Méfiante : La Pile d'Attaque est de trois cartes et la Pile de Défense est trois cartes



Défensive : La Pile d'Attaque est de deux cartes et La Pile de Défense est quatre cartes

L'Infamie de départ de votre Rival est à 0

Le Marqueur d'Infamie représente la prise de conscience croissante des Rivaux aux efforts du Joueur. Le score d'Infamie commence à zéro. Chaque fois que



le Battledeck des Rivaux est remis à 0, la défausse est mélangée et devient un nouveau Battledeck. Le score d'infamie ainsi augmenté d'un point à un maximum de six et est enregistré sur l'Indicateur (Vous pouvez utiliser la fond de votre boîte) ou en utilisant 1D6 comme compteur.

Mélangez les Cartes *Héros Rivaux* et placez aléatoirement 1 sur une piste. Le joueur place ensuite son 1er Héros et répète jusqu'à ce que les 4 pistes soient remplies de Cartes Héros appropriées.

Sélection des Missions : Conformément au Mode Duel pour le Joueur, piochez une Main de 6 cartes, 2 doivent être des cartes Mission, sinon suivez le processus pour le jeu de base.

Le Rival place la première Carte Mission en piochant une carte de son Battledeck, si ce n'est pas une Carte Mission, alors défaussez-la. Lorsque la 1ère mission est tirée, répartissez son emplacement sur les pistes selon les dés de décision. Le Joueur place alors le sien. Répétez jusqu'à ce que toutes les pistes soient terminées.

Les Dés de Décision et la plupart des actions du Rival seront déterminés par les dés. En général, pour tout lancer de dé utilisé pour déterminer une piste, les résultats de 2 à 5 indiquent une piste dans l'ordre de gauche à droite, 2 étant l'extrême gauche et 5 l'extrême droite, et les résultats de 1 et 6 ont dans effets spéciaux dans le jeu (voir plus loin).

MODALITES DE JEU EN MODE SOLO

Le Joueur commence selon le jeu standard en Mode Duel (tirage des cartes de la pioche, placement Carte Avantage, Action ou tentative de Mission, fin).

Pendant le tour de jeu du Joueur, lorsque le Rival s'oppose à une mission, il utilise

toutes les cartes comme indiqué par son Attitude de sa Pile de Défense, plus des cartes tirées du Battledeck égales au score d'Infamie actuel afin de déterminer le PAM.

Le Joueur placera ses cartes pour remplir la mission, le Rival placera les cartes jouées en PAM face cachée (en divisant les piles si les exigences de la mission le nécessitent en suivant les règles du jeu standard), puis le succès est déterminé en les retournant. Les Cartes de la Pile Défense sont alors défaussées.

Pour le tour de jeu du Rival : Il n'y a pas de pioche de cartes pour avoir une Main de jeu.

Le Jeu - piochez et défaussez du Battledeck jusqu'à ce qu'une Carte Avantage soit piochée, puis attachez-la selon les Dés de Décision.

En tant que Joueur, lancez les Dés de Décision. Avec un 1, placez la Carte Avantage sur la Carte Héros avec le total modifié le plus bas des trois attributs. Avec un 6, placez la Carte Avantage sur la Carte Héros avec le total modifié le plus élevé des trois attributs. Le Rival n'utilise que des effets sur les Cartes Avantage qui sont des effets automatiques ou des modificateurs permanents. Ils n'utilisent pas d'effets impliquant un choix ou invoqués au moment de leur choix.

En tant qu'action, le Rival tentera de remplir une mission. Lancez les Dés de Décision pour choisir une piste. Avec un 1, le Rival a des doutes et se replie. Avec un 6, le Rival ajoute une carte tirée du Battledeck et la rajoute à la Pile d'Attaque et relance le dé. Lorsqu'il tente d'accomplir la mission, le Rival utilise toutes les cartes de la Pile d'Attaque plus des cartes tirées du Battledeck égales au score d'Infamie actuel (et toutes les cartes supplémentaires s'il a obtenu un 6). Si le Rival remporte une mission, il marque des PV mais n'utilisera que des effets automatiques ou permanents de la Carte Mission.

Pour l'Attaque et le PAM, piochez les cartes du Battledeck pour la valeur requise face cachée (Attitude & Infamie). Le Joueur place ensuite les siennes (selon le Mode Duel) puis on détermine le succès, en défaussant les cartes piochées du Rival et du Joueur.

Remarques : Si vous souhaitez un jeu plus ou moins difficile, appliquez les modifications suivantes :

Réduire les Piles d'Attaque et de Défense d'une carte (moins difficile)

Augmenter les Piles d'Attaque et de Défense d'une carte (plus difficile)

Démarrer avec un score d'Infamie plus élevé

Tous les effets de n'importe quelle carte entrant en jeu du Rival se produisent (déterminés aléatoirement si nécessaire)

MODE RÉCIT SOLO

Même Cartes de Mission configurées qu'en multi-joueur pour le Récit de Kurnor. Même construction de Deck avec 60 cartes (et 40 pour le Rival si vous n'avez qu'un Jeu de Base I et vous jouez ce scenario de base).

Battledeck de 60 cartes (20 Cartes Mission, 20 Cartes Action et 20 Cartes Avantage) + Idéalement 3 D6 rouges, 3 verts et 3 bleus ou au moins un de chaque (Solo Story AI).

Table de jeu pour disposer les Cartes Mission en fonction de l'emplacement exact, peut être empilées en cas d'ordre spécifique.

Remarques : figurines/marqueurs pour indiquer les emplacements des Héros du groupe.

Les Cartes Mission du Battledeck comptent uniquement comme des Modificateur PAM et peuvent être utilisés pour déterminer les modes de jeu Facile/Moyen et Difficile. Facile : PAM 50-60, Moyenne : PAM 30-49 & Difficile : PAM 20-29.

Les Cartes Avantage comme d'habitude (Vérifiez s'il y a des limitations dans un Récit).

Les Cartes Action avec des restrictions basées sur la localisation de la mission (voir Mode Récit). La liste dépendra du type de créature. Certaines ne peuvent être utilisées que dans des scénarios à l'écart des centres urbains, sinon elles ne peuvent être jouées qu'en tant que ressources PAM. Certaines Missions en dehors des villes peuvent nécessiter que les quatre Héros les tentent en équipe par exemple. Les Missions en région dite sauvage (« Wilderness ») sont tous les scénarios en dehors d'un milieu urbain en mode Récit.

REMERCIEMENTS

Publié par SBG Éditions

www.sbgéditions.com/home et www.cursedempire.com

Illustrations :

Artiste Principal : Ryan Verhagen

Cartographie: Tim Toolen

Art Additionnel: Paul Bourne

Création de Jeu

Créateur Principal : Christopher Loizou & **Support:** Bryan CP Steele

Mode de Jeu Solo : Duncan Wilson

Tests de Jeu : Karen Loizou, Brendan Mcfadden, Evan Halbert, Theo Panayiotou, Duncan Wilson, Joanna Loizou, Okba Abbas, Joseph Loizou, Christopher Loizou, Tony Loizou, Stella Loizou, Iacovos Kyriacopoulos, Gina Loizou, Matt Lindhom, Stavria Panayiotou, Jamie Walton, Laurent Lefils, Carina Costa & Joshua Burrall

Édition des Règles : Karen Loizou, Tony Loizou, Trevor Olson, Ethan Lightfoot, Chuck L White Jr.

Version Française : Pascal Amilhat, Daniel Gatt & Natacha Athimon-Constant

Design Graphique : Michael Watson (Michael Watson Designs)

Règles Rapides : Tony Loizou

GLOSSAIRE

Actif : le Héros a un état de santé normal au recto de la carte.

Battledeck : Deck de jeu construit de 64 cartes

Blessé : Le Héros a un état de santé affaibli au verso de la carte et un autre effet dans le jeu.

Cartes : il existe quatre types de cartes dans le jeu : Les Cartes Héros (bordures rouges), les Cartes Mission (bordures dorées), les Cartes Avantage (bordures bleues) et les Cartes Action (bordures vertes). Sauf indication contraire sur la carte, un Deck ne peut avoir que jusqu'à 4 exemplaires identiques de chaque Carte. En ce qui concerne les Cartes Uniques, vous n'êtes autorisé à avoir qu'une seule carte par Battledeck (avec un verrou).

Les Cartes Action sont les éléments de surprise du jeu Heroes of Thargos. Elles sont jouées de votre Main au lieu d'essayer d'accomplir une Carte de Mission dans la phase d'action du tour de jeu et ont une variété d'impacts spécifiques et intéressants sur le jeu.

Les Cartes de Héros sont les seules cartes qui ne sont jamais mélangées pendant le jeu. Quatre de ces cartes sont choisies pour constituer votre équipe et sont placées sur les quatre Pistes de Mission avant que le premier tour d'un joueur n'ait lieu. Les Cartes Héros ont deux faces avec des informations importantes : une face 'Actif' et une face 'Blessé'. Les deux faces de ces cartes indiquent des informations essentielles pour le jeu.

Les Cartes Avantage représentent des serveurs, de l'équipement, des armes spéciales, des compétences et des pouvoirs ainsi que d'autres facettes des Héros qui viennent les renforcer. Ce sont des cartes qui peuvent être utilisées pour ajouter des modificateurs nécessaires à une Carte Héros. Lorsqu'elles sont jouées depuis votre Main, elles sont placées sous une Carte Héros, créant une Colonne d'Attributs dans chaque Piste de Mission.

Les Cartes Mission sont le seul moyen pour acquérir des Points de Victoire pendant une partie. Il est judicieux de diversifier vos Decks avec plusieurs Cartes de Mission différentes et préparer les conditions de la victoire par rapport à votre choix de Héros.

Cartes Uniques : cartes pour lesquelles vous n'êtes autorisé à avoir qu'un seul exemplaire par Battledeck et qui sont indiquées par la présence d'un verrou.

Colonne d'Attributs : il s'agit de la colonne de valeur d'attributs cumulés des cartes de chaque piste qui comprend une Carte Héros et des Cartes Avantage ou Action (certaines peuvent être utilisées sur une piste pour un effet à court terme) ainsi que des cartes jouées en tant que Modificateur PAM depuis la Main du joueur et potentiellement les points d'une Carte Mission rajouté à ceux d'un défenseur.

Espirit : une valeur numérique (attribut) indiquant à quel point le Héros est intelligent, bénéficie de sagesse ou bien entraîné. Cette valeur est normalement comprise entre 1 et 4. **Espirit** est répertorié en **vert** pour correspondre aux autres modificateurs **Espirit**

uniquement sur d'autres cartes.

Faction : L'une des plus de 100 Ordres, Factions, Cultes, Guildes, etc. dans le monde de Thargos auxquels les Héros peuvent appartenir. Les règles optionnelles permettent uniquement d'utiliser les Cartes Avantage de la même Faction.

Groupe de Héros : comprend au moins quatre Cartes Héros. Les extensions futures vont en ajouter d'autres au-delà des choix du Jeu de Base.

Modificateur (PAM) : la valeur de toute carte non-Héros pouvant être utilisée pour augmenter la valeur d'un attribut de Héros pendant la durée d'une tentative de mission, que ce soit en défense ou en essayant de remplir la mission. La valeur se trouve dans le coin supérieur droit de toutes les Cartes Avantage, Action et Mission. Elles sont toujours jouées face cachée avant d'être révélées. Toutes les cartes utilisées de cette manière sont ensuite défaussées.

Mysticisme : Une valeur numérique qui représente une combinaison de la maîtrise de la magie, de la religion, des enseignements païens, des rites et de la connaissance des mythes. Cette valeur varie normalement de 1 à 4. Le **Mysticisme** est indiqué en **bleu** pour correspondre aux autres modificateurs **Mysticisme** sur d'autres cartes.

Pioche ou le Tirage : le joueur actif pioche jusqu'à une taille de Main maximale normale de 6 cartes (certaines Cartes Héros permettent de piocher plus ou moins). Si vous ne pouvez pas piocher au moins une carte de votre Battledeck pendant le tirage, vous perdez automatiquement la partie selon la règle « *Deck Brûlé* ».

Piste : Une Piste est une ligne verticale de cartes comprenant une Carte Mission au milieu de deux Cartes Héros opposées avec leurs Piles Statistiques respectives (Cartes Avantage, Certaines Cartes Action et Cartes jouées comme Modificateurs PAM).

Points de Héros : chaque Carte Héros a une valeur de Points de Héros (PH) répertoriée allant normalement de 3 à 10 (en haut à droite) utilisée pour calculer les points de victoire nécessaires pour gagner pour chaque Deck.

Points de Victoire (PV) : Chaque Carte Mission indique le nombre de Points de Victoire qu'elle donne au joueur dont le Héros réussit à l'accomplir. Cette valeur varie normalement de 1 à 4 points et se trouve au milieu de la Carte Mission. Le joueur actif additionne son total de Points de Victoire à la fin de chaque tour de jeu. Si son total de Points de Victoire (toutes les missions qu'il a gagné) est égal ou supérieur au cumul en points de ses Carte de Héros (rappel : total de 4 Points de Pouvoir ou Points de Héros des Carte de Héros en haut à droite de chaque carte), ils gagnent la partie.

Puissance : une valeur numérique (attribut) indiquant la force, la résistance ou la Puissance physique du Héros. Cette valeur varie normalement de 1 à 4. **Puissance** est répertorié en **rouge** pour correspondre aux autres modificateurs **Puissance** uniquement sur d'autres cartes.

CURSED EMPIRE
 HÉROS DE THARGOS

