



CURSED EMPIRE

HELDEN VON THARGOS



SPIELREGELN

# INHALT

Was ist in der Schachtel? .....	2
THE CURSED EMPIRE Kartenspiel .....	3
Schnell-Starter-Regeln .....	7
Zusammenstellung des Kampfdecks .....	18
Kartenaufbau .....	25
Helden-Karten .....	26
Verwundete Helden-Karten .....	27
Missions-Karten .....	29
Verstärker-Karten .....	30
Aktions-Karten .....	31
Spielvarianten: .....	32
• Multispieler (3+) .....	32
• Missions-Karten Multiattribut-Variante .....	33
• Schnelles-Spiel Regeln .....	33
• Last Ditch Rule .....	34
• Fraktionen .....	34
• Untote-Erweiterung .....	35
Story-Modus .....	36
• Aufbau .....	37
• Spielverlauf .....	39
Die Entwickler.....	48
Glossar .....	49



# Was ist in der Schachtel?

1 Spiel-  
anleitung



210 Karten:



33 Cursed Empire  
Helden-Karten



56 Verstärker-  
Karten



55 Aktions-  
Karten



66 Missions-  
Karten

# THE CURSED EMPIRE Kartenspiel

„The Cursed Empire“-Kartenspiel: Helden von Thargos wurde entwickelt zur Einführung in den Schauplatz der Welt Thargos. Sie ist eine Fantasy-Spielwelt, in der alte Kräfte eine aufkommende Macht bekämpfen, die vor nichts Halt macht, auf dem Weg, das einst ruhmreiche Imperium zu stürzen.



## Die Welt Thargos

Das Alte Imperium umfasste einst sechs Landmassen, von den Ungeborenen Landen bis zum Ozean Kandor. Nur ein kleiner Teil des Reichs ist heute noch erhalten, das Neue Imperium, im Nord-Westen des Kontinents.

The Cursed Empire-Kartenspiel basiert auf dem Table-Top Fantasy Rollenspiel, das in der Welt Thargos spielt.

Jeder Spieler vereint eine Truppe von vier berühmten Charakteren in dieser von Krieg zerrissenen Welt: Sie alle verzehrt es nach Ruhm und Ehre. Anführer, Helden, die hoffen, ihren Namen in der langen, glorreichen Geschichte des alten Reiches zu verewigen.



## Der Kontinent

„Durch meine Taten oder die Taten jener, die sich entschieden haben, meinem Pfad zu folgen, werde ich auf dem ganzen Kontinent gefürchtet sein, von Küste zu Küste, von den Gebirgen bis in die Weiten der Wüste. An meine glorreichen Siegeszüge wird man sich erinnern bis die Sterne erlischen oder ich soll in einer dunklen Gasse in Schande und Würdelosigkeit verenden.“

Marakush of Telvar,  
Imperialer Meisterspion im Ruhestand

*„Habt ihr von dem Jungen aus Karnass gehört?  
Ein Formenwandler, der kommt und geht, Tag  
oder Nacht. Er pirscht sich unbemerkt an seine  
Beute an, bis es zu spät ist. Sagt nicht, ich hätte  
euch nicht gewarnt!“*

*Bulruss der Belebte von Rodar*

Die Charaktere mögen aus eigenen Gründen nach Ruhm und Ehre streben, um sich selbst zum Helden zu erheben und in den Sagen und Märchen des Reiches ihre Unvergänglichkeit zu sichern.

Sie sehnen sich nach Ehre und Ruhm für ihren Orden, ihre Gilden, ihren Haushalt, ihren geheimen Kult, Religion und Tempel. Sie verstehen sich als Abgesandte in eine verzweifelte Welt, die Werte braucht, um wieder Halt zu finden. Wer auch immer sie sind, sie streben nach Ansehen, über ihren Tod hinaus.

The Cursed Empire handelt von der Suche nach Prestige und Unsterblichkeit in der Geschichte. Es ist ein Spiel über den Versuch heldenhaft zu sein, in einem dunklen Zeitalter kämpfender Nationen und sich erhebender aufeinanderprallender Kulturen. Es ist ein Spiel, in dem es darum geht, zu entscheiden, für was es sich lohnt zu kämpfen und auf was es aufzubauen gilt, um ein neues Morgen zu erschaffen, abseits von einem brüchigen, fragilen Imperium, geprägt von ungleichen Allianzen und dem Wettstreit um Überlegenheit und den eigenen Platz in der Welt.

The Cursed Empire handelt von den Schwierigkeiten Sterblicher angesichts der Abwendung ihrer Götter. Priester versuchen den Glauben der Ungläubigen wiederzubeleben und Krieger bekämpfen Feinde aller Art, manche gerade so menschlich, andere perverse Monster aus Mythen und Legenden. Magier auf der Suche nach der ultimativen Wahrheit durch Magie, obwohl diese Wahrheit den großen Fall der Zivilisation erst ins Rollen brachte.

The Cursed Empire ist ein Spiel inmitten der Neugeburt einer Welt - eine Welt, geprägt von Kriegen um das Erschaffen von Imperien, Thronfolgen, Politik und Intrigen.

Dies ist eine steinige, meist düstere Welt, in der man sich Herausforderungen stellt und versucht sie trotz größter Widrigkeiten zu meistern. Es ist ein Spiel über Erkundungen und Entdeckungen, dem Stellen seiner Furcht und dem Eingehen von Bündnissen, oft nur aus Notwendigkeit heraus. Die Sanftmütigen mögen die Erde erben, doch sie bekommen nichts von Thargos.

Ihr werdet die Welt Thargos bereisen und auf Missionen Gegnern, fremden Wesen und Verbündeten in Form verschiedener Karten begegnen.

Dies ist kein Spiel über perfekte Helden, diese sucht man vergebens. Es sind die unvollkommenen Helden, von denen dieses Spiel erzählt. Sie stellen sich ihren Ängsten, bezwingen die Dunkle Seite, lernen sich zu akzeptieren und kämpfen aus Überzeugung für die Dinge, an die sie glauben. Sie werden abermals taumeln und fallen, doch im Streben nach Ansehen, werden sie sich wieder erheben. Falls sie nicht vorher beim Versuch sterben.

Thargos ist eine Welt, die solche Helden dringend benötigt.



**Lasset die Spiele beginnen!**

# SCHNELL-STARTER-REGELN

## KURZES INTRO

Ihr seid also angefixt, Helden von Thargos zu spielen. Gute Entscheidung! Es ist ein exzellentes, fesselndes Spiel mit vielen Feinheiten, die mit zunehmender Spieldauer immer deutlicher werden. Während des Spiels werdet ihr die roten Helden-Karten, die goldenen Missions-Karten, die blauen Verstärker-Karten und die grünen Aktions-Karten immer besser verstehen und lesen können und werdet feststellen, dass kein Spiel wie das andere ist, da jedes Kartenattribut den weiteren Spielverlauf wesentlich beeinflusst.

Genug Geplänkel, starten wir mit ein paar Grundlagen zur Vorbereitung des Spiels - auf die später weiter aufgebaut werden kann. Wir schauen uns bei den Schnell-Starter-Regeln nur den Zwei-Spieler-Modus an. Für die Solo-, Story- und Multi-Spieler-Regeln müsst ihr etwas tiefer in die Spielanleitung einsteigen.





# KARTEN SORTIEREN...

Ihr habt die Spielschachtel geöffnet – das ist ein sehr guter Start!

Darin findet ihr 210 farbkodierte Karten, inklusive folgender Symbole für Menschen mit Farben-Sehschwäche in der Mitte der Karten:



Wie vorher beschrieben, sind die roten Karten Helden-Karten. Sortiert sie aus und legt den Stapel beiseite. Übrig bleiben die goldenen Missions-Karten, die blauen Verstärker-Karten und die grünen Aktions-Karten. Unter den Karten sind auch einige, die aus einer Erweiterung stammen und für andere Spiel-Modi gedacht sind. Nehmt sie vorerst aus dem Spiel. Ja, das komplette Karten-Set bietet Unmengen von Möglichkeiten, die dem Spiel echte Tiefe verleihen, aber sie werden im Zwei-Spieler-Modus nicht gebraucht und wir wollen euch hier schnell ins Spiel einführen.

Seht die goldenen Missions-Karten durch und ihr werdet 17 Karten mit Sepia-Bildern von Gebäuden, Schutzwällen und Wohnblöcken finden (zum Beispiel „Heldenpause in Condar“). Legt sie beiseite, sie werden ebenfalls nicht gebraucht in diesem Spielmodus.



**Missions-Karte**



Eine goldene Missions-Karte enthält ein buntes Bild von Türmen und heißt „Zutritt zur Stadt Condar erhalten“ - entfernt auch sie, genau wie die 7 grünen Aktions-Karten mit Sepia-Bildern von Gebäuden und Schutzwällen. Zu guter Letzt müsst ihr die zwei blauen Verstärker-Karten mit der Stadtkarte Condars („Bürger von Condar“) aussortieren. Es sollten 27 Karten sein, die ihr nun beiseitegelegt habt. Falls ihr welche verpasst habt, könnt ihr sie auch während des Spiels noch herausnehmen. Doch am besten versucht ihr, sie vorher schon zu finden.

Jetzt wäre ein guter Zeitpunkt diese Karten mal durchzusehen, um einen Eindruck von ihren Fähigkeiten zu bekommen. Ihr werdet jedoch auch während des Spielverlaufs ein Gefühl dafür bekommen, was sie bedeuten und wann sie bestmöglich zum Einsatz kommen.

Als nächstes solltet ihr sicherstellen, dass jeder Spieler eine gute Mischung aus Missions-, Verstärker- und Aktions-Karten für sein Kampfdeck erhält. Zählt also immer 20 von jedem Typ ab und verteilt sie an die Spieler. Doppelte Karten sollten dabei an unterschiedliche Spieler ausgeteilt werden. Kurz gesagt: das 60-Karten starke Kampfdeck sollte aus 20 Karten jeder Farbe, ohne Duplikate, bestehen, dann gemischt, abgehoben und wieder gemischt werden - ihr kennt die Routine.

Legt die restlichen Karten beiseite - sie haben keinen weiteren Nutzen für dieses Spiel.

Jetzt seht die Helden-Karten durch - die Roten. Beachtet, dass alle Karten beidseitig bedruckt sind - die Rückseite ist die **Verwundete** Seite, auf die wir später nochmal zurückkommen werden. Jeder wählt 4 Helden aus. In der rechten oberen Ecke seht ihr den „Punktwert“ des Helden. Auch darauf kommen wir gleich zurück. Am unteren Kartenrand sind rote, grüne und blaue Werte angezeigt, die für „**Kraft**“ (rot), „**Verstand**“ (grün) und „**Mystik**“ (blau) stehen und eure körperliche Kraft, die geistigen Fähigkeiten und magische Kräfte repräsentieren. Ihr könnt zwischen diesen Werten auch eine Korrelation erkennen. Je höher der Punktwert oben rechts, desto höher sind auch diese Eigenschaftswerte. Zurück also zu diesem Punktwert. Er ist wichtig, da er euch die Punktzahl angibt, die ihr durch das Erfüllen von Missionen, zum Gewinnen erreichen müsst. Summiert dazu alle Eck-Punktwerte eurer 4 Heldenkarten. Das ist die Anzahl an Siegpunkten, die ihr benötigt. Diese Zahl kann bei jedem Spieler unterschiedlich sein. Das bedeutet, ihr könnt 4 sehr mächtige Helden wählen, mit starken Eigenschaften, doch zum Gewinnen müsst ihr eine entsprechend höhere Zahl Siegpunkte erreichen als ein Spieler, der 4 schwächere Helden gewählt hat. Es ist eine Frage der Abwägung und ihr werdet mit jedem Spiel ein besseres Gefühl dafür bekommen und somit auch für die unterschiedlichen Helden-Eigenschaften.

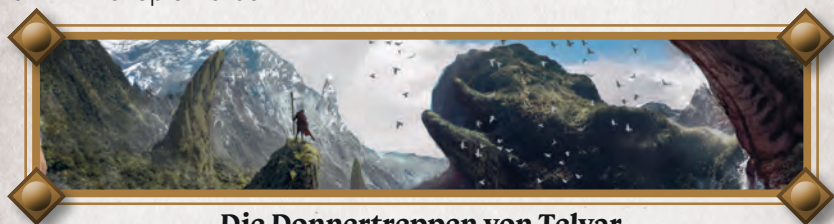
Nehmt euch die Zeit, um ein paar Helden genauer anzusehen und lest die kurzen Erzählungen auf jeder Karte - ihr solltet sie während des Spiels im Hinterkopf behalten. Macht euch erst einmal keine Gedanken über alles andere auf den Karten, das wird später behandelt. Wählt jeweils eure 4 Helden und summiert die Siegpunkte, die jeder zum Gewinnen benötigt. Wir empfehlen für die ersten Spiele diese Punkte nochmal zu



## Helden-Karte

halbieren, aufzurunden und diesen Wert als Zielwert zu nutzen. Ein Beispiel: Angenommen ein Spieler wählt 4 Helden-Karten mit den Punktwerten 6,7,4,8. Das wären insgesamt 25 Punkte für ein komplettes Spiel oder 25/2, aufgerundet, 13 Siegpunkte für ein kurzes Spiel. So wird das Spiel etwas kürzer und ihr könnt früher verschiedene Spielvariationen testen, was wir sinnvoll finden. Wie ihr möchtet.

Ein kurzer Einschub hier, bezüglich des Gewinnens - es existiert ein zweiter Weg, das Spiel zu gewinnen. Gehen einem Spieler die Karten des Kampfdeck-Stapels aus, sodass nicht mindestens 1 Karte gezogen werden kann, war's das. Spiel vorbei. Selbst wenn der gegnerische Spieler noch nicht seinen Siegpunktwert erreicht hat, gewinnt er an diesem Punkt. Das „Deck verheizen“, wie wir es nennen, kann also eine gefährliche Taktik sein. Bam! Finito! Spiel vorbei!



**Die Donnertreppen von Telvar**

## WEITER GEHT'S...

Ihr habt also eure 4 Helden ausgewählt und den Ziel-Siegpunktwert errechnet. Ihr habt die Karten gut gemischt und eure Kampfdecks mit 60 Karten liegen verdeckt bereit. Zeit, die Spielarena auszulegen. Entscheidet, wer anfängt, mithilfe des höchsten 1W6-Wurfs oder dem Ziehen einer zufälligen Helden-Karte und dem Vergleichen des Punktwerts. Es beeinflusst das Spiel, da der Erste in der Reihe auch als Erstes wählt, wo er seine Karten auslegt. Die Spielzüge finden nacheinander statt.

Nimm die oberen 6 Karten deines Kampfdecks und prüfe, ob darunter mindestens 2 goldene Missions-Karten sind. Wenn nicht, leg alle 6 Karten zurück unter den Stapel und wiederhole das, bis du 2 Missions-Karten auf der Hand hast. (Kurzer Hinweis - es gibt Helden-Karten, die die Handkartenzahl auf 5 einschränken oder über 6 hinaus erhöhen. Bei zwei konträren Anweisungen auf mehreren Heldenkarten dürft ihr wählen, was euch besser passt - wir gehen hier einfach von 6 Handkarten zum Start aus). Ihr solltet nun also beide 6 Karten, inkl. 2 Missions-Karten auf der Hand halten.

Hier ist ein kleiner Überblick, wie die Spiel-Arena ausgelegt sein sollte, nachdem ihr den untenstehenden Anweisungen nachgegangen seid. Beachtet, dass ihr die Heldenkarten, anders als abgebildet, zu euch drehen solltet.



Der erste Spieler legt eine Heldenkarte mit der **Verwundeten** Seite nach unten auf eine Spielspur (generell gibt es 4 Spuren, auf denen ihr um Missionen kämpft – d.h. ihr kämpft oder verteidigt euch gegen den Helden gegenüber, genau auf der anderen Seite der Missions-Karte). Der gegnerische Spieler platziert seine Helden-Karte. Dabei ist er nicht gezwungen, sie auf die gleiche Spur zu legen, darf sich aber, in Anbetracht der Heldeneigenschaften, dafür entscheiden. Der Startspieler spielt die zweite Karte, dann der Gegner und so weiter, bis alle Heldenkarten gelegt sind.

Legt nun eine Missions-Karte auf die Spur (beachtet wieder die Eigenschaften der Helden auf dieser Spur und den Punktwert der Missions-Karte, da ihr diesen beim Erfüllen als Siegpunkte erhaltet. Auch der beschriebene Bonus der Karte kann entscheidend über Gewinnen und Verlieren sein). Wiederholt das abwechselnd, bis alle 4 Missions-Karten-Slots voll sind. Jetzt wisst ihr, warum ihr zu Beginn zwei Missions-Karten auf der Hand benötigt. Legt das Kampfdeck auf seinen Platz und ihr seid bereit loszulegen!

Der Startspieler beginnt nun auch mit dem eigentlichen Spiel und ersetzt seine zwei Missions-Karten, indem er zwei Karten vom Kampfdeckstapel zieht. Sein Gegenspieler tut es ihm gleich. Beide besitzen wieder 6 Handkarten.

## ZEIT ZU SPIELEN!

An diesem Punkt ist es wichtig zu erwähnen, dass manche Helden-Karten keine fixen Eigenschaften haben, sondern sie werden mit 3 W6 für jede Spielrunde erwürfelt. Die „Jethreki Monstrosität“ zum Beispiel, ist eine ziemlich grauenhafte Kreatur, die einem jederzeit auf einer dunklen Straße begegnen kann. Doch ihre Attribute können vom sanften Streichler zum absoluten Blutbad alles bedeuten, abhängig vom Wurf – ein Zufallselement, das gut oder schlecht ausfallen kann. Drei farbige W6-Würfel in rot, grün und blau sollten an dieser Stelle also bereit liegen. Diese Würfel werden auch später, bei den Modifikator-Karten nützlich. Dort kann, wenn die Karte zum Beispiel das blaue Attribut modifizieren soll, ein blauer Würfel als Anzeiger aufgelegt werden. Das kann allerdings auch durch Token passieren und sollte jetzt nicht zu sehr vom Weitermachen ablenken.

Blickt auf eure Helden und die Missionen, die sie zu bewältigen haben. Seht euch auch die gegnerischen Helden an (ja, das ist erlaubt! Auch die **Verwundete** Seite!) und überlegt euch, auf welcher Spur ihr es gleich mal versuchen möchtet. Seht nach, ob ihr blaue Verstärker-Karten auf der Hand habt – wenn ja, lest ein paar durch und macht euch einen Eindruck. Jetzt wäre der Moment, sie auszuspielen. Eine Verstärker-Karte pro Runde darf gespielt werden (außer ein Held hat widersprechende Sonderfähigkeiten). Diese Verstärker-Karten können auf einen einzelnen Helden gespielt werden, um seine Eigenschaftswerte zu verändern oder ihm Spielvorteile zu verschaffen.



**Im Eifer des Gefechts!**

Betrachtet auch die grünen Aktions-Karten genauer und verschafft euch einen Eindruck. Im Unterschied zu den blauen Verstärker-Karten werden Aktions-Karten sofort ausgeführt und beenden damit den Spielzug. Die Verstärker-Karten dagegen bleiben an Ort und Stelle. Mit anderen Worten, es kann eine Verstärker-Karte ausgespielt und anschließend weiter an der Mission gearbeitet werden, während die Karte Runde für Runde am jeweiligen Helden angefügt bleibt – oder bis sie abläuft oder ausgetauscht wird. Lest die Beschreibungen der Karten, um sicher im Umgang zu werden.

Hier eine Zug-Zusammenfassung – denkt daran, dass das immer für EINEN Spieler zählt:

- Aufziehen: Zieh auf die volle Handkartenzahl auf. Normalerweise sind das 6 Karten, einige Helden-Karten erhöhen oder verringern diese Zahl allerdings.
- Verstärken: Füge höchstens 1 Verstärker-Karte an einen Helden an (außer ein Held erlaubt dir mehr Karten anzulegen).
- Aktion: Spiele eine Aktions-Karte ODER tritt eine Mission an (das wird auch als Aktion gezählt).
- Prüfe deinen Siegpunktwert, um zu schauen, ob du gewonnen hast. Markiere ihn dir mithilfe der Marker in der Schachtel oder auf deine ganz eigene Weise.



**Diese Siegpunkteleiste findet ihr am Schachtelboden.**

Es folgt ein Beispiel von einem Spielzug, ausgehend vom Startspieler. Wir nehmen an, du hast dich entschieden, eine blaue Verstärker-Karte auf einen deiner Helden zu spielen. Lege sie unter die Helden-Karte, sodass die 3 Attribute gut sichtbar sind. Dann entscheidest du dich, eine Mission anzutreten (du hast dir die Beschreibung durchgelesen und sie gefällt dir: die Missions-Karte ist 3 Siegpunkte wert und die Bonus-Effekte nutzen dir ebenfalls). Auf geht's. Vergleiche deine Heldenattribute (Du erinnerst dich sicher an rot, grün und blau/ **Kraft**, **Verstand** und **Mystik**, am unteren Kartenrand) mit denen deines Gegners, auf der anderen Seite der Missions-Spur PLUS möglichen gleichfarbigen Werten auf der Missions-Karte. Es zählen allerdings nur die auf der Missions-Karte angezeigten Attribute. Als Angreifer musst du also für jedes Attribut der Missions-Karte einen höheren Wert haben, als der gegnerische Held summiert mit den Attributwerten der Missions-Karte.

Doch damit nicht genug. Hier kommt ein kleiner Twist ins Spiel. Du entscheidest dich für eine Mission, doch spürst, dass du beispielsweise in blau - **Mystik** - schwach bist. Du kannst nun deine Handkarten als Modifikatoren benutzen, um den Wert zu ändern, bei dem du es für notwendig hältst. Wir nennen sie dann „BAM-Karten“ („Benutzt-Als-Modifikator“). Dafür nimmst du den Punktwert oben rechts in der Ecke von jeder Handkarte und fügst ihn den Karten im Spiel hinzu, indem du die Karte(n) verdeckt dazulegst und sagst, welches Attribut du modifizierst. Du MUSST das an diesem Punkt ansagen, es darf nicht später entschieden werden. Wenn Karten auf diese Art, also als Modifikator, benutzt werden, spielt ihre eigentliche Farbe keine Rolle, nur der Punktwert zählt.

Alles klar, du hast deinen Angriff wie beschrieben ausgeführt und dein Gegner ist jetzt mit Verteidigen dran, wenn er möchte. Er könnte dich auch gewähren lassen und die Mission erfüllen lassen. Dein Gegner zählt für jedes Attribut auf der Missions-Karte seine eigenen Werte und die der Missions-Karte zusammen (Nicht vergessen! Nur die Attribute der Missions-Karte sind relevant: sind nur blaue Symbole - **Mystik** - auf der Missions-Karte, dann sind die roten und grünen Werte auf den Hand- und Helden-Karten der Spieler unwichtig). Dein Gegner sieht sich an, wie viele BAM-Karten du verdeckt ausgespielt hast und auf welche Attribute und kann jetzt ebenfalls seine Werte modifizieren. Beachtet, dass der Gegner nur Attribute modifizieren darf, die der Startspieler bereits modifiziert hat.

Eine Anmerkung zu Missions-Karten mit mehreren Attributen: Als Angreifer hast du gesehen, dass du die Summe der Attribute des Verteidigers und der Missions-Karten für jedes auf der Missions-Karte angegebene Attribut



entweder erreichen oder übertreffen musst. Um sicherstellen, dass der Verteidiger seine BAM-Karten nicht einfach auf ein Attribut stapeln kann und es dem Angreifer somit praktisch unmöglich machen würde, erfolgreich zu sein, gilt folgende Regel:

Nehmen wir an, es gibt zwei Attribute auf der Missions-Karte. Als Angreifer hast du dich entschieden, die Attribute deines aktiven Helden, wie besprochen, mit BAM-Karten zu verstärken. Du legst also, sagen wir mal, eine BAM-Karte für das erste Attribut ab und zwei BAM-Karten für das Zweite. Nun kann der Verteidiger nicht einfach seine BAM-Karten auf das eine Attribut legen und damit deinen Angriff zunichtemachen. Erstens kann der Verteidiger nur BAM-Karten auf Attribute legen, auf die der Angreifer BAM-Karten gelegt hat. Das heißt, wenn der Angreifer zum Beispiel sehen kann, dass er die Summe der Attribute des Verteidigers und der Missions-Karte bereits erreicht oder übertroffen hat, ist er bei diesem Attribut bereits erfolgreich und braucht keine BAM-Karten zu verschwenden. Zweitens muss der Verteidiger seine BAM-Kartenverteilung innerhalb von 2 Karten über oder unter dem Angreifer für jedes Attribut ausgleichen. Wenn der Angreifer zum Beispiel 2 Karten gesetzt hat, kann der Verteidiger 0, 1, 2, 3, 4 Karten setzen.

Als nächstes decken beide Spieler ihre BAM-Karten auf, sollten sie welche ausgelegt haben. Sie addieren die relevanten Farbattribute. Wenn der Verteidiger den Angreifer in einer dieser Farben toppt, hat er den Angriff und Missions-Versuch erfolgreich abgewehrt. Beachtet, dass der Angreifer in jeder der relevanten Farben höher oder gleich dem Verteidiger sein muss (Missions-Karten können 1, 2 oder 3 Attribute besitzen).

Wurde der Angriff abgewehrt, drehst du die angreifende Helden-Karte auf **Verwundet** um. Diese Seite enthält ein neues Set von Attributen und manchmal eine neue Erzählung. Der Held bleibt **Verwundet**, außer wenn eine andere Karte (z.B. eine Verstärker-Karte) gespielt wird, die diesen Zustand aufheben kann. Gut auf die Karten-Beschreibungen achten, um solche Chancen nicht zu verpassen! Der Spielzug des Angreifers ist nun zu Ende. Es kann sogar sein, dass dieser keine Karten mehr auf der Hand hat, je nachdem wie viele BAM-Karten er gespielt hat. Merkt euch, wie die Regeln hier sind: Es wird nicht nachgezogen. Je mehr du in deiner Angriffs-Runde modifizierst, desto weniger Karten hast du danach zum Abwehren übrig.

Im Grundspiel macht es keinen Unterschied, ob man im **Verwundeten** Zustand wieder **Verwundet** wird. In der Untoten-Erweiterung ist das anders (siehe Spielvarianten) ...

Ist der Angriff erfolgreich, darfst du die Missions-Karte nehmen und den, auf ihr beschriebenen Bonuseffekt, ausführen. Die Siegpunkte werden dir gutgeschrieben. Die benutzten BAM-Karten der Spieler werden auf die entsprechenden Ablagestapel gelegt. Die Missions-Karte muss vom ehemaligen Verteidiger ersetzt werden. Er kann jede Missions-Karte von seiner Hand nehmen oder so lange von seinem Deck ziehen, bis eine Missions-Karte aufgedeckt wird. Dabei werden alle anderen gezogenen Karten direkt abgeworfen. Dann zieht er auf eine volle Hand (standardmäßig 6 Karten) auf.

Die Rollen wechseln nun. Der Gegner wird Angreifer, wenn er sich dafür entscheidet, statt z.B. eine Aktions-Karte zu spielen. Und du wirst Verteidiger, wenn auch womöglich mit einer ausgeschöpften Hand.

Zurück zum vorigen Kommentar zum „Deck verheizen“. Ihr könnt euch vielleicht vorstellen, dass Spieler, die jede Runde stark angreifen oder verteidigen, schnell ihr ganzes Deck verheizen, insbesondere wenn sie fehlende Missions-Karten durch Aufziehen ersetzen müssen, aber das Pech haben, so schnell keine aufzudecken. Und so geht das Spiel Runde für Runde, bis die Decks verheizt sind oder jemand die erforderliche Siegpunktezahl erreicht...

Das sollte für den Anfang reichen, aber wir können nicht genug betonen, dass man sich mit den Heldenattributen vertraut machen sollte und eine gute Vorstellung davon haben sollte, was blaue Verstärker-Karten und grüne Aktions-Karten bewirken können. Mit zunehmender Sicherheit kannst du deine Spielfähigkeiten verfeinern, du kannst Kampfdecks zusammenstellen, Kombinationen von Helden und Fraktionen zu deinem Vorteil wählen und weiter in die faszinierende Spielwelt von Thargos eintauchen.

## Viel Spaß!



**Oskiloss, Jäger von Krill**

## Zusammenstellung des Kampfdecks

Ein Kampfdeck besteht aus 64 Karten: 4 Helden-Karten und einer Kombination aus 60 Missions-, Verstärker- und Aktions-Karten. Wie in den Schnell-Starter-Regeln empfohlen, könnt ihr zunächst mit 20 Verstärker-, 20 Aktions- und 20 Missions-Karten spielen, aber wenn ihr später etwas tiefer im Deck-Building steckt, dann variiert das gern.

Obwohl die Anzahl der Karten festgelegt ist, gibt es eine Handvoll Regeln für das Zusammenstellen deines individuellen Decks.

Helden-Karten sind immer einzigartig und du darfst immer nur ein Exemplar von identischen Helden-Karten in deinem Team haben. Das gilt auch für verschiedene Kartenversionen desselben Charakters mit demselben Namen. Wenn du zum Beispiel bereits "Raskor, Celestias Champion" hast, kannst du nicht auch noch "Raskor, Monstertöter" in dein Team aufnehmen. Auch die anderen Kartentypen, aus denen sich die restlichen 60 Karten des Kampfdecks zusammensetzen, sind in ihrer Anzahl begrenzt. Jedes Deck kann bis zu einem Exemplar jeder einzigartigen Karte (gekennzeichnet durch das Vorhängeschloss-Symbol) und bis zu 4 identische Exemplare jeder anderen Karte enthalten. Dies ermöglicht es den Spielern, eine Vielzahl von Decks zusammenzustellen und gleichzeitig bestimmte mächtigere einzigartige Karten einzuschränken.





„Spinocanth Blitzattacke“ ist eine ziemlich brutale Karte und ist auf eine pro Deck beschränkt (wir haben allerdings zwei in das Grundspiel getan, damit in einem 2-Spieler-Spiel jeder mit der Karte spielen kann). „Späher der Makden Krieger“ ist eine weniger mächtige und häufigere Kreatur, so dass du bis zu 4 in deinem Deck haben kannst.

**Vorkonstruierte Decks:** Diese Listen wurden zusammengestellt, um mit vorgefertigten Decks zu beginnen, im Gegensatz zu zufälligen Decks, die wir auch mögen.

Du findest sie hier: <https://www.cursedempire.com/resources>

Ein guter Weg, um mit dem Aufbau eines eigenen Decks zu beginnen, ist es, ein paar Partien mit den vorgefertigten Listen zu spielen und dann Karten auszutauschen und das Kampfdeck zu testen.

Einige Tipps, um die Taktik zu bestimmen, die du spielen möchtest:



Ein starkes imperiales Deck könnte zum Beispiel aus diesen 4 Helden bestehen:

Der imperiale Fährtenleser, der imperiale General, der imperiale Heiler und dem Ritter Concard. Diese Gruppe ermöglicht dir, bei physischen (**Kraft**-) Missionen hart zuzuschlagen, plus Spionagefähigkeiten, um einige der Überraschungs-Effekte der BAM-Karten zu beeinflussen, sowie einen Heiler für die Gruppe. Es ist eine solide und ziemlich wertvolle Gruppe mit 34 Punkten, die 34 Siegpunkte (oder 17 im Schnellen Spiel) benötigt.

Die zweite Gruppe ist der Erzfeind der vorherigen:



Böse Darkums mit einem hart schlagenden und schwer Verwundbaren Reinen Darkum als Anführer und drei Anderen mit nützlichen Spiel-Effekten. Alle 4 sind unterschiedlich einsetzbare Assassinen. Dies ist ein 32 Punkte-Set, also 32 Siegpunkte (oder 16 im Schnellen Spiel). Die beiden Teams sind also gleichmäßig verteilt.



Auf der dritten Abbildung seht ihr ein tolles Paar, Krisso und Tebezil, bei dem Tebezil Krisso's Schwäche der Handkarten-Begrenzung aufhebt.

## ZUSAMMENSTELLUNG DES KAMPFDECKS

Zum Schluss noch zwei Beispiele für gute Helden-/Verstärker-Karten-Kombinationen (manchmal sind auch Hinweise im Kartendesign zu finden).



Und hier eine solide Kombination aus 3 Verstärker-Karten, bei der der Erd-Elementar und der Wächter zusammen +1 **Kraft** geben. Mit zwei Wächtern im Deck steigt die Chance auf diese Kombo.



## Deckbau mit Fokus auf Aktions- und Missions-Karten.

Ok, du hast also deine Heldentruppe und dazu passende Verstärker-Karten gewählt. Jetzt schauen wir uns an, welche Missions- und Aktions-Karten zu deinem Kampfdeck passen. Missions-Karten sollten idealerweise auf deine stärksten Attribute ausgerichtet sein, auch wenn dein Gegner sie auch beansprucht. Wenn du in die Tiefe gehen willst, sieh dir ihre Effekte an, um zu sehen, ob ihre Effekte zu deiner Taktik oder deinem Spielstil passen.

Im Beispiel unten ringen beide Spieler um **Kraft**, sodass die Missions-Karten zu den meisten Helden beider Seiten passen. Es ist immer gut, niedrige und hohe Siegpunkt-Werte zu wählen, damit du später eine Mischung aus großen Erfolgen und einigen einfacheren Missionen in deinem Kampfdeck hast. „Feindesstadt niederbrennen“ ist mit 4 Siegpunkten ein gutes Beispiel für eine Karte mit hohem Wert.



## ZUSAMMENSTELLUNG DES KAMPFDECKS

**Aktions-Karten:** Hier 2 Beispiele. Das erste ist sowohl für einen offensiven als auch für einen defensiven Spielstil geeignet. Aktions-Karten, die "auf eine Spur gespielt" werden, bleiben auf einer Spur (oder einem Helden im Story-Modus) liegen, bis sie aktiviert werden, zum Beispiel "Graxx Gryphon Hinterhalt". Die Karte fügt 3-mal im Spiel +3 BAM zu einem beliebigen Wert in einem Konflikt hinzu – eine sehr nützliche Karte.



Das zweite Beispiel zeigt Zermürbung als Spieltaktik: also das gegnerische Kampfdeck verheizen, mithilfe von wilden Kreaturen: „Überfall der Zyklopen von Slavit“, „Trollüberfall“ oder dem „Darkun Todeskommando“.





**Als optionale Regel beim Deckbau** kann ein Punkte-Limit beschlossen werden. Dabei einigen sich die Spieler auf einen gemeinsamen Höchstpunktwert aller Deckkarten pro Person. Außer Helden haben alle Karten den Benutzt-als-Modifikator-Wert (BAM) in der oberen rechten Ecke (dieser reicht normalerweise von 1 bis 3, im Grundspiel auch einige bis 4). Bei einem Deck von 60 Karten hätte man mit 60 Punkten ein eher schwächeres Deck, 120 Punkte wäre Durchschnitt und ein sehr mächtiges Deck hätte bis zu 180 Punkte. Bei Turnieren sollte ein Punkte-Build genutzt werden, um das Spiel im Gleichgewicht zu halten.

Wie gesagt, empfiehlt sich beim Deckbau außerdem eine Mischung aus 20 Verstärker-, 20 Missions- und 20 Aktions-Karten. Turniere sollten diese Faustregel befolgen, um ein gutes Gleichgewicht verschiedener Spiel-Optionen zu haben, aber im Endeffekt bleibt es euch überlassen, es genau so zu bauen, wie ihr möchtet und verschiedene Dinge auszuprobieren. Ein Hinweis jedoch: eine niedrige Anzahl an Missions-Karten kann dir schnell das Deck verheizen, wenn du die Missions-Karten, die dein Gegner gewinnt, nicht direkt ersetzen kannst.

**Kampagnen-Modus:** Bei dieser Spielart erhältst du ein echtes Gefühl für die Geschichte der Thargos-Welt (basierend auf dem Cursed Empire RPG). Wenn du diese Spielerfahrung ausprobieren möchtest, sind einige Dinge zu beachten. Nimm zum Beispiel die Karten der Erweiterung „Imperiale Stadt Condar“ zur Hand (die Karten im Sepia-Ton, die du beim Schnell-Starter-Modus aussortierst). Sie sind im Grundspiel enthalten. Einige dieser Missionen können nicht innerhalb der Stadtmauern gespielt werden. Für diejenigen, die mit RPG-typischen Tabellen für Zukunftsbegegnungen bekannt sind; im Lauf der Kampagne werden wir solche Restriktionen bezüglich Kreaturen etc. veröffentlichen. Auch einige Helden-Kombinationen, wie Darkuns und Imperiale Helden, werden dann vermieden. Weitere Infos folgen hier:

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

*„Vergesst eure Steigeisen nicht! Der Karlonn-Eis-Pass ist nahezu unbesteigbar, selbst mit der besten Vorbereitung. Doch er kann uns mindestens 3 Wochen Reisezeit sparen, wenn wir es schaffen.“*

*Vindikass Mentass,  
Imperialer Schütze von Condar*

# KARTENAUFBAU

## Genereller Kartenaufbau

**Titel:** Name der Karte

**Vorhängeschloss:**

Ja: Einzigartige Karten (nur eine pro Deck erlaubt)

Nein: bis zu 4 Karten in einem Deck



**Karten-Identifikations-Schlüssel:**

C (Helden - von engl. Character)

L (Verstärker - von engl. Lasting-Card)

A (Aktions-Karte)

M (Missions-Karte)

Gefolgt von einer Zahl.

A6

**Symbol für Kartentyp:**



Verstärker-Karte



Aktions-Karte



Helden-Karte



Missions-Karte  
Siegpunkt

# Helden-Karten



Die Helden-Karten sind die einzigen, die nicht gemischt oder zufällig gewählt werden, während des Spiels. 4 von ihnen werden als Heldentruppe zusammengestellt und auf den 4 Missions-Spuren platziert, bevor der erste Spielzug stattfindet. Helden-Karten haben zwei Seiten, eine für den Kampfbereiten Status und eine **Verwundete** Seite. Beide Seiten enthalten wichtige Informationen:

**Fraktion:** Einige Helden-Karten zeigen ein Fraktions-Symbol als Bedingung für verschiedene Verstärker-Karten (in späteren Erweiterungen auch Missions- und Aktions-Karten). Fraktionen können als optionale Regel gespielt werden (siehe Spielvariation). (A)



Imperial



Luftkult

Schwarze  
Falken

Abtrünnig

Tyra-  
Wache

Spinnen

Gerhörnter  
Krill-Orden

Kobra

Nunnoriai-  
Pakt

Rein



Finsternis



Diebe



Wölfe

Schwarze  
Hand

Skorpion

**Helden-Punkt-Wert:** Auf jeder Helden-Karte ist ein Helden-Punkt-Wert (HPW) aufgeführt, der normalerweise zwischen 3 und 12 liegt. Mit ihm errechnet man die notwendigen Siegpunkte für jedes Deck. (B)

**Bonus-Effekte:** In diesem Abschnitt werden die Sonderfähigkeiten und -eigenschaften des Helden beschrieben und zugehörige Effekte erklärt. (C)



**Kraft:** Ein numerischer Wert, der die Stärke, Ausdauer oder körperlichen Fähigkeiten eines Helden beschreibt. Der Wert liegt zwischen 1 und 4 und ist immer rot dargestellt, passend zu den **Kraft**-Modifikatoren auf anderen Karten. (D)



**Verstand:** Ein numerischer Wert für wie clever, intelligent oder gebildet ein Held ist. Der Wert liegt zwischen 1 und 4 und ist immer grün dargestellt, passend zu den **Verstand**-Modifikatoren auf anderen Karten. (E)



**Mystik:** Ein numerischer Wert dafür, wie erfahren und belesen ein Held ist, in Magie, Religion, heidnischen Ritualen, Riten und Mythen. Der Wert liegt zwischen 1 und 4 und ist immer blau dargestellt, passend zu den **Mystik**-Modifikatoren auf anderen Karten. (F)

## Verwundete Helden-Karten



Helden-Karten besitzen eine **Verwundete** Seite. Sie gilt sofort, wenn die Karte umgedreht wird. Sie enthält andere Werte und auch die Bonus-Effekte ersetzen die, der kampfbereiten Seite.

Helden-Fähigkeiten mit mehrmaliger Anwendung werden nicht zurückgesetzt. Es wird weiter runtergezählt, aber die Aktivierung einer Fähigkeit von der Rückseite ist nicht möglich. Ob „Kampfbereit“ oder „**Verwundet**“ ist im Spielverlauf also sehr wichtig.

## GEMEINSAMKEIT ALLER KAMPFDECK-KARTEN



**Benutzt-als-Modifikator (BAM):** Jede Kampfdeck-Karte hat einen Wert: Er steht immer in der oberen rechten Ecke. Er wird genutzt, wenn man eine Handkarte verdeckt ausspielt, um den Attribut-Wert eines Helden zu modifizieren, während einer Aktion oder Mission, bei der er beteiligt ist (egal wer die Aktion begonnen hat). Der BAM-Wert schwankt normalerweise zwischen 1 und 3 Punkten, vereinzelt auch 4. Er spielt nur beim Modifizieren eine Rolle. Normalerweise decken die Spieler danach gleichzeitig die Karten auf und vergleichen die Werte. Dies bringt ein Bluff-Element ins Spiel.



**Ein Erd-Elementar**

# MISSIONS-KARTEN



Missionen sind der einzige Weg im Spiel, um sich Siegpunkte zu verdienen (abgesehen von sehr seltenen Fällen, wie der Aktionskarte „Höherer Zweck“). Missions-Karten enthalten 4 wichtige Elemente:

## BAM (A)

**Siegpunkte:** Beim Erfüllen einer Mission, erhält der Spieler die angegebene Anzahl Siegpunkte (SP). Dieser Wert reicht normalerweise von 1 bis 4. In diesem Beispiel zeigt die 1 in der Kartenmitte an, dass der erfolgreiche Spieler 1 SP erhält. (B)

**Bonus-Effekte:** Missions-Karten haben Spieleffekte, die direkt nach

dem Erfüllen und vor jeglichen Aktionen (wie dem Nachlegen der neuen Missions-Karte durch den Verteidiger) ausgeführt werden müssen. (C)

**Missions-Anforderungen:** Jede Missions-Karte zeigt unten mindestens ein Attribut mit Wert. Es wird dem entsprechenden Attribut vom Verteidigenden Helden auf derselben Spur zuaddiert. Die Attribute können **Kraft**, **Verstand** oder **Mystik** sein. Im Beispiel „**Verwundeten** zum Wassertempel von Elios geleiten“ ist das Attribut **Verstand** relevant, da es einiges an Können und sorgfältige Planung erfordert, dass sich der Gesundheitszustand der **Verwundeten** nicht verschlechtert. Elios ist bekannt für seine Heilstätten am Elios Wassertempel. (D)

Manche Missions-Karten zeigen mehrere Attribute (bis zu 3). Das bedeutet, dass der herausfordernde Held in all diesen Attributen gewinnen muss, um die Mission zu erfüllen.

# VERSTÄRKER-KARTEN



Verstärker-Karten können Begleiter, Ausrüstung, besondere Waffen und Fähigkeiten sein. Sie werden genutzt, um eine Helden-Karte dauerhaft zu modifizieren. Sie können Helden unterstützen, effizienter beim Erfüllen von Missionen zu werden oder Gegner vom selbigen abzuhalten. Wird eine Verstärker-Karte aus der Hand gespielt, wird sie unter die Helden-Karte gelegt, sodass eine Reihe von Verstärker-Karten auf dieser Missions-Spur entsteht.

Verstärker-Karten enthalten 4 wichtige Informationen:

**Fraktion:** Einige Helden-Karten zeigen ein oder mehrere Fraktions-Symbole in der oberen linken Ecke ("Schwarze Hand" und "Tyra-Wache" in diesem Fall). Jene Verstärker-Karten können nur an Helden-Karten derselben Fraktion angefügt werden. Dies ist eine optionale Regel (siehe Spielvariation). (A)

## BAM (B)

**Bonus-Effekte:** Einige Verstärker-Effekte haben Spieleffekte, die direkt eintreten, wenn sie an eine Helden-Karte angefügt werden. (C)

**Helden-Modifikator:** Jede Verstärker-Karte hat Modifikatoren des **Kraft**-, **Verstand**-, und **Mystik**-Werts der angefügten Helden-Karte. Die Modifikatoren sind meist Bonusse, doch einige Verstärker-Karten enthalten auch negative Effekte zum Ausgleich. Modifikatoren einer bestimmten Farbe können nur die entsprechenden relevanten Attribute des angefügten Helden ändern. (D)

# AKTIONS-KARTEN



Aktions-Karten sind die Überraschungselemente in „Helden von Thargos“. Sie werden aus der Hand gespielt, anstatt eine Mission anzutreten und haben viele spezifische, interessante Effekte aufs Spiel. Generell enthalten Aktions-Karten zwei wichtige Informationen (Ausnahme ist z.B. der Ghul oben, der auch Attribut-Strafen besitzt).

## BAM (A)

**Aktions-Beschreibung:** Jede Aktions-Karte bringt einen speziellen Vorteil oder spielerweiternde Fähigkeit, die in dem Moment ausgelöst wird, wenn sie aus der Hand gespielt wird. Diese Spezialaktionen sind sehr unterschiedlich.

**Helden-Modifikator:** Die spezifischen Modifikatoren können nur die relevanten Werte der angefügten Helden-Karte modifizieren. (C)

*„Wählt eure Verbündeten weise und findet ihre Motive heraus. Ihr werdet keine Zeit haben, sie sorgfältig zu prüfen, doch beobachtet, wie sie jagen, ihr Essen zubereiten, wie sie verhandeln und wo sie schlafen. Das kann euch verraten, ob ihr ihnen trauen könnt.“*

*Falross Falkner,  
Imperialer Berater Elios*



# SPIELVARIANTEN



## MULTISPIELER (3+)

Das System der Missions-Spuren kann einfach als Kopf-gegen-Kopf 2-Spieler-Spiel gespielt werden: ein simples Rennen um Siegpunkte. Die Formulierung der Karten lässt jedoch Raum für Spiele mit 3 oder mehr Spielern. Das erfordert nur kleine Änderungen beim Legen der Karten und eine kleine Anpassung bei der Spielreihenfolge.

Für ein Spiel mit 3 oder mehr Spielern setzen sich die Spieler in einen Kreis, statt gegenüber. Jeder Spieler teilt seine 4 Missions-Spuren in zwei Sets mit zwei Spuren – zwei Spuren zeigen zum Spieler zur linken und zwei zum Spieler zur Rechten. Unabhängig von der Spielerzahl teilt jeder Spieler also immer 2 Missions-Spuren mit seinem Nachbarn.

Bevor das Spiel startet, und sobald ihr korrekte Handkarten habt, wählt der Start-Spieler eine der vier Missions-Spuren (siehe Abbildung) und legt dort eine Helden-Karte hin. Der zweite Spieler in der Reihe wählt als nächstes eine Missions-Spur für einen Helden usw., bis alle Spieler eine Helden-Karte auf

jede ihrer 4 Missions-Spuren gelegt haben. Missions-Spuren umfassen jeweils eine Missions-Karte, um welche die beiden Helden buhlen. Zwei Spieler kämpfen auf 4 Missions-Spuren, drei Spieler auf 6 Missions-Spuren insgesamt, vier Spieler auf 8 usw.

Der letzte Spieler, der eine Helden-Karte ausgelegt hat, beginnt, eine Missions-Karte zwischen zwei konkurrierende Helden zu legen. Dabei darf auf dieser Spur noch keine Missions-Karte liegen und einer der Helden muss ein eigener sein. Der nächste Spieler, in gegensätzlicher Richtung zum Helden-Karten-Auslegen, macht weiter, bis alle Missions-Spuren gefüllt sind.

Im Spielverlauf sind die Änderungen bei mehr als 2 Spielern folgende:

Während eines Multiplayer-Spiels können die Spieler ihre Helden- und Missions-Karten nur auf eine der eigenen 4 Spuren legen. Aktions-Karten dagegen sind spezifisch formuliert und können jedes relevante Ziel im Spiel betreffen.

Der Start-Spieler wird bestimmt, indem die BAM-Werte von 3 zufällig gezogenen Karten addiert werden. Der höchste Wert gewinnt. So soll die Chance auf Gleichstand verringert werden. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

### **MISSIONS-KARTEN MULTIATTRIBUT-VARIANTE**

Erstens, der Verteidiger einer Mission kann BAM-Karten nur auf Attribute anwenden, die auch der Angreifer mit BAM-Karten modifiziert. Das bedeutet, zum Beispiel, wenn der Angreifer sieht, dass er bereits gleiche oder höhere Werte als sein Gegenspieler und die Missions-Karte zusammen, bei den relevanten Attributen hat, ist die Mission schon erfolgreich und er braucht keine BAM-Karten aufwenden. Der Verteidiger darf bis zu 2 BAM-Karten pro Attribut mehr legen als der Angreifer. Wo der Angreifer also beispielsweise 2 Karten spielt, darf der Verteidiger 3 oder 4 Karten maximal spielen.

### **SCHNELLES-SPIEL-REGEL**

Statt den vollen Helden-Punkt-Wert (Ecke oben rechts) der 4 Helden als Ziel-Siegepunkte festzulegen, halbiert jeder Spieler die Summe und rundet gegebenenfalls auf. Es müssen also nur halb so viele Siegpunkte erreicht werden, um zu gewinnen.

### LAST DITCH RULE

Anstatt, dass das Spiel direkt endet, wenn einer der Spieler keine Karte mehr von seinem Deck ziehen kann (weil keine mehr da ist), gibt es die Möglichkeit die letzte Runde noch auszuspielen und dabei nur noch die Handkarten zu nutzen. Bringt ihm das nicht noch während seines Zugs den Gewinn, verliert der Spieler. Ob diese Regel gilt oder nicht, sollte vor dem Spiel geklärt werden.

### FRAKTIONEN

Diese Regel besagt, dass nur Verstärker-Karten der gleichen Fraktion auf die jeweiligen Helden-Karten gespielt werden können. Das ändert den Einsatz von Verstärker-Karten grundlegend, sie werden eher als BAM-Karten ausgespielt. Helden mit einem R („Abtrünnig“) in der oberen linken Kartenecke können mit allen Verstärkern verbunden werden.



**UNTOTE - ERWEITERUNG**

Einen gegnerischen Helden verwunden: Ist dein Held bereits **verwundet** und wird durch keine Verstärker-Karte gestärkt, kann dein Untoter Gegner diesen Helden an sich nehmen, da er nun auch Untot geworden ist. Der gegnerische Spieler kann ihn mit einem seiner Helden austauschen, muss dafür jedoch alle angebundene Verstärker-Karten abwerfen. Du kannst dann benachbarte Helden zwischen deinen Spuren hin- und herschieben, so wie es nötig ist, um Missionen zu erfüllen oder verteidigen. Beachte, dass jede Verwundung eines Helden 1 angebundene Verstärker-Karte entfernt, bis keine mehr da ist. Es ergibt also Sinn, so früh wie möglich Verstärker-Karten auszuspielen, um eine Verteidigungslinie aufzubauen.



*„Wir treiben sie in die entlegenen Weiten des Imperiums, weil wir sie verabscheuen. Diese Überbleibsel verlorener Werte, ein arrogantes Volk, das unser Recht zu existieren in Frage stellt.“*

*Gabaragg Dar,  
Darkun der Hydra-Fraktion*

# STORY-MODUS

Der Story-Modus ermöglicht eine ganz andere Art von Spielerlebnis für das „Helden von Thargos“-Kartenspiel. Die Vorstellung von Missions-Spuren gilt nicht mehr. Das Ziel ist es, Abenteuer auf der Straße zu erleben, wie in einer Rollenspiel-Session oder einem Dungeon Crawler. Tatsächlich enthält das Grundspiel bereits einen Kartensatz, der groß genug ist, dass Spieler ihr erstes Deck bauen können und ein Gefühl für die Spielwelt bekommen, indem sie mit ihrem selbst gewählten, einzigartigen Helden Missionen auf dem kompletten Kontinent antreten und dabei unvorstellbaren Kreaturen und Biestern gegenüberstehen. Viele dieser Karten werden auch im Story-Modus genutzt und Spielerweiterungen werden weitere detaillierte Missions-Karten speziell für den Story-Modus enthalten; neue Aktions- und Verstärker-Karten rund um einen besonderen Ort oder Thema. Das Grundspiel ist ideal zum Deckbau und dem Testen von Kombinationen. Einige Spielvarianten können kooperativ in Teams gespielt werden. Mehr dazu später.

Eine Story benötigt eine spezifische Deck-Bau-Liste, die auch alle nicht-zugelassenen Karten enthält und einzigartige Regeln, erklärt durch die Geschichte. Zum Beispiel können einige Aktions-Karten mit bestimmten Kreaturen nur als BAM-Karte gespielt werden, da die Kreatur an dem Spielort der Geschichte nicht vorkommt. Alle Karten sind unten rechts durchnummeriert, mit M, L, A und C, was für die Englischen Begriffe der Kartentypen steht, also "Mission", "Lasting" (Verstärker), "Action" (Aktion) und "Character" (Helden). Sie werden zum Nachbauen der Decks aus dem Story-Modus und generell zur Identifizierung gebraucht.

Story-Modus bedeutet, dass einige Missions-Karten in beliebiger Reihenfolge erfüllt werden können, andere müssen linear bearbeitet werden oder auch eine Mischung aus beidem. Andere Missionen schalten geheime Missionen frei und sperren möglicherweise konkurrierende Spieler für nachfolgende Missionen.

**AUFBAU**

Alle Missions-Karten werden, abhängig von ihrem Ort auf der Story-Modus-Karte oder dem Spieltisch, ausgelegt. Im untenstehenden Beispiel werden die Missions- und die Helden-Karten vor jeden Spieler gelegt. Einige Missions-Karten können auch verdeckt gelegt (Geheim-Missionen-Stapel) oder sogar beim Aufbau versiegelt werden.



Jeder Spieler stellt sich ein 60 Karten starkes Kampfdeck zusammen (20 Missions-, 20 Aktions-, 20 Verstärker-Karten) + idealerweise 3 rote, 3 grüne und 3 blaue W6.

**Hinweis:** Nutzt Figuren oder Marker, um den Standort der Mitglieder eurer Heldentruppe zu markieren.

Die Spielreihenfolge ist dieselbe wie im normalen Spielmodus. Jeder Spieler zieht eine Karte und vergleicht den BAM-Wert mit den anderen, um den Startspieler zu ermitteln.

Auch die Gewinnbedingungen bleiben dieselben: Die erste Heldentruppe sein, die die individuell notwendige Anzahl von Siegpunkten (SP) erreicht hat.

1. Wählt einen Ort (z.B. von der Kampagnen-Karte)
2. Legt Missions-Karten vor euch aus, um eure eigene Story zu kreieren. Jede Missions-Karte hat eine eigene MXX-Nummer unten rechts... Schreibt diese auf, damit ihr eure Story später mit anderen Spielern teilen könnt.



3. Einige Handlungsstränge und Neben-Missionen sind linear, bei anderen kann die Reihenfolge frei gewählt werden, wieder andere könnten geheime Missionen freischalten (verdeckt und zufällig ausgelegt) etc.
4. Legt einen „Pfad“ fest, der die Missionen verbindet: stellt sicher, dass die Gesamtzahl der zu gewinnenden Siegpunkte (SP) der Story hoch genug ist, dass alle Spieler die Chance haben zu gewinnen, basierend auf ihrer Helden-Punktzahl und dem Weg, den sie wählen. Nebenmissionen sind wie Nebenquests, die jederzeit erfüllt werden können und im Spiel bleiben, bis alle Spieler sie erfüllt haben. Neben- und Geheimmissionen sind dazu da, die Siegpunktezah (SP) im Spiel zu erhöhen.

Missions-Karten aus dem Kampfdeck werden nur als BAM-Karten genutzt, da alle erforderlichen Missionen bereits ausliegen: Der BAM-Wert der 20 Missions-Karten pro Deck sollte 40 nicht übersteigen.

Verstärker-Karten werden standardmäßig genutzt, wenn nicht anders in der Story festgelegt. Einige Gegenstände, Begleiter etc. werden in einigen Regionen in Thargos nicht vorkommen.

Aktions-Karten können auch regional beschränkt gespielt werden, abhängig vom Spielort des Szenarios. Die Liste hängt auch vom Typ der Kreatur ab: Einige können beispielsweise nur in Wildnis-Szenarios vorkommen. Ansonsten dürfen sie nur als BAM-Karte gespielt werden.

Wildnis-Szenarios verwenden, wenn nicht anders beschrieben, das vollständige Kartenset. Definition: Wildnis-Szenarios sind alle Szenarios außerhalb der Stadt.

### SPIELVERLAUF

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Mission antritt, kann ein gegnerischer Spieler sich dafür entscheiden, die Mission zu vereiteln/verteidigen (außer bei Passiven Missionen – dazu später mehr). Dieser wählt, welchen Helden er zum Kontern einsetzt (oder Heldentruppe bei einer Truppenmission) und die normalen Regeln zum Spielen von BAM-Karten und Hinzufügen von Verstärker-Karten gelten.



**Beispiel: Höhle der Bestie entdecken (M16)**



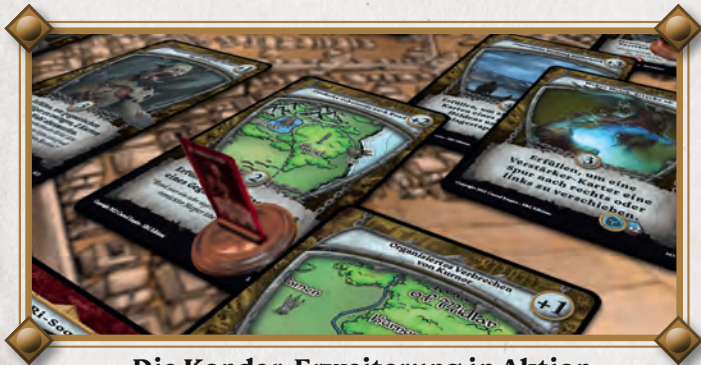


**Weiteres Beispiel:  
Den Feind in die  
Flucht schlagen  
(M20)**

Falls der gegnerische Spieler nicht eingreifen will, kann er trotzdem noch bis zu 3 W6-Wurfresultate als Modifikatoren zum Schwierigkeitsgrad der Mission hinzufügen. Wir nennen das den Thargos- Rückstoß.

Die Anzahl der Würfel ergibt sich aus den Attributwerten auf der Missions-Karte. Bei Beispielmission M20 sähe das so aus: +2 **Verstand** bedeutet 2 grüne W6 zu den +2 auf der Karte hinzuaddieren. +2 **Kraft** lässt den gegnerischen Spieler wiederum mit 2 roten W6 würfeln und das Ergebnis dazu addieren. Der führende Held der Mission profitiert von seinen Verstärker-Karten plus der ausgespielten BAM-Karten.

Einige Missions-Karten sind „Passiv“, das bedeutet, dass sie nicht von einem Helden verteidigt werden können, sondern direkt gewürfelt wird.



**Die Kondar-Erweiterung in Aktion**

## Einführungs-Story bei Kurnor



*Kurnor*

*Einwohnerzahl: 38.000*

*Einwohner Umland: 19.000+*

*Ressourcen: Landwirtschaft, Pelze, Bronze und Medizinalpflanzen*

Kurnor ist eine Imperiale Stadt, die von internen Streitereien zwischen rivalisierten Gilden geprägt ist. Diebe und Assassinen treiben hier zuhause ihr Unwesen. Kurnor wird manchmal mit einer Stadt in Karnarcos verglichen, obwohl sie selten auf das Niveau von Verdorbenheit und Chaos der Darkuns herabsinkt. Die kämpfenden Fraktionen innerhalb Kurnors sind rücksichtslos und aggressiv und tragen ihren Krieg gelegentlich auch auf den Straßen aus.

Die Stadt besitzt ein umfassendes System von Kanälen, die genutzt werden, um Waren und Menschen durch die Stadt zu transportieren und wären da nicht die unablässig kämpfenden Gilden, wären die Kanäle vermutlich das, wofür sie eigentlich gedacht waren.

### **STORY-MODUS MIT DEM GRUNDSPIEL:**

Die Geschichte startet in den Außenbezirken der Imperialen Stadt Kurnor... Die Truppe Abenteurer wird mit ihrer ersten Mission beauftragt; Informationen sammeln, durch das Ausspionieren der Gilden von Kurnor (M22). Anschließend können sie versuchen einen Dusterwolf zu jagen, der seit einiger Zeit Aussiedler-Bauern und ihre Familien terrorisiert. Dazu müssen sie seine Höhle entdecken (M16 + M10). Oder die Helden entscheiden sich einen organisierten Verbrecherring in der Gegend zu gründen (M23).

Die Reihenfolge ist frei wählbar, jedoch muss M23 vor M21 oder M29 erledigt werden. Die Schutzgelderpressungen des Verbrecherrings ergaben unerwarteterweise Hinweise zu wertvollen Informationen und dem geheimen Vorrat von Artefakten und Gold eines ausgelöschten Magiers. Dieser führt sie weiter in die Außenbezirke, zur zerstörten antiken Stadt Metbetoch, deren Geheimnisse die Abenteurer zu enthüllen versuchen (M29) und wo sie ein Geheimversteck entdecken können (M21), in freier Reihenfolge. M29 muss erfüllt sein, bevor es weiter geht und Angst als Waffe verwendet werden kann (M24). Die Truppe plant den Feind in die Flucht zu schlagen (M20), einen gefährlichen, barbarischen Grenzer-Clan, der mit den dunklen Kräften des Südens (Karnarcos) verbunden ist. Doch vorher sollen diese durch M24 eingeschüchtert werden.

Nachdem ihr also erfolgreich eure Feinde vertrieben habt, könnt ihr jetzt die gegnerische Siedlung infiltrieren (M11). Die Informationen, die ihr dort sammelt, weisen euch den Weg zur Geheimtür nach Rund (M17). Doch ihr müsst den uralten tückischen Wald von Rund durchqueren, wo ihr entweder einen Weg wählt, auf dem ein Melok (ein böser untoter lebensaussaugender Geist) eure Reisetruppe angreift (M3) oder euer Lager von einer Jethreki Horde überfallen wird (M26). Durch das Erfüllen einer der Missionen erreicht ihr M17 und einen Wendepunkt in der Geschichte... ihr könnt nun einfach mehr Karten hinzufügen und das Abenteuer weitergehen lassen... und ihr könnt jederzeit in Nebenmissionen eintauchen, um eure SP zu erhöhen.





Dann fügt mehr Karten eurer Wahl hinzu...

Um die Geschichte weiterzuführen...

Und teilt sie mit Freunden und der Community:

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

Aktions-Karten, aus dem Grundspiel, die in dieser Geschichte gespielt werden können (wenn ihr in der Thargos-Erzählung bleiben wollt, ansonsten gestaltet eure Geschichte ganz frei.):



# SOLO-Modus

## **ANFORDERUNGEN**

- 2 Kampfdecks, aufgebaut aus dem Grundspiel
- 3 Würfel (oder 1 Würfel und 2 Marker)

Das Spurensystem kann auch als Einzelspieler verwendet werden, basierend auf der Idee des Kopf-gegen-Kopf-Spiels. Mit dir selbst, dem Spieler, als Anführer einer Truppe von Helden, überzeugt in ihrem Bestreben nach einem ehrfürchtigen Ruf und dem Gegner, den Rivalen, die alle anderen Kriegsherren repräsentieren, gegen die du kämpfst, um deinen Ruhm zu erhalten.

Der Spieler gewinnt, wie im normalen Spiel auch, wenn genug SP gesammelt wurden. Der Spieler verliert, wenn die Karten des Kampfdecks ausgehen oder wenn die Berichte über deine zahlreichen Fehlschläge die Legenden deiner Siegeszüge überschatten, also wenn die Rivalen ihre Ziel-Siegepunkte zuerst erreichen.

Als Spieler verläuft dein Spiel grundsätzlich wie das klassische 1-gegen-1-Spiel aber die Rivalen verhalten sich etwas anders. Du brauchst für sie 6 Helden statt 4, 3 W6 (oder mindestens 1 Würfel und einige Marker) und ein Standardkampfdeck.

## **AUFBAU**

Mische beide Kampfdecks (deins und das der Rivalen) und lege sie an ihren Platz.

Würfle für die „Gesinnung“ deines Gegners. Wenn der Gegner seine Hand komplett abwerfen muss, aufgrund der Effekte von Spielaktionen, wird der Gesinnungs-Marker neu gewürfelt und die neue Gesinnung wird notiert. (Du kannst das Schachteleinlage dafür nutzen.)

Der Gesinnungs-Marker steht für die aktuelle Einstellung deiner Rivalen gegenüber den Anstrengungen der gegnerischen Helden, ihren Namen in die Annalen der Geschichte zu gravieren, sowie ihre eigene Herangehensweise an Ruhm zu gelangen.

Das Ergebnis der Gesinnung bestimmt, wie hoch (oder niedrig) die Angriffs- und Verteidigungs-Werte der Rivalen sind:

**Aggressiv:** Angriffsreserve mit 4 Helden-Karten und Verteidigungsreserve mit 2 Helden-Karten

**Wachsam:** Angriff mit 3 Helden und Verteidigung mit 3 Helden

**Defensiv:** Angriff mit 2 Helden und Verteidigung mit 4 Helden

Setze die Niedertracht deiner Rivalen auf 0.



Der Niedertracht-Marker steht für die wachsende Aufmerksamkeit der Rivalen bezüglich der Anstrengungen des Spielers. Der Niedertrachtswert startet bei 0. Sobald das Kampfdeck der Rivalen aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und wird zum neuen Deck. Dabei erhöht sich der Niedertrachtswert um 1 auf maximal 6. (Du kannst hier wieder die Schachteleinlage nutzen).



Mische die gegnerischen Helden-Karten und lege 1 auf eine Spur. Der Spieler legt dann seinen ersten Helden. Das wird wiederholt, bis alle 4 Spuren gefüllt sind.

Missionsauswahl. Wie im 1-gegen-1-Spiel zieht der Spieler 6 Handkarten, 2 davon müssen Missions-Karten sein, ansonsten folge den Anweisungen des 1vs1-Modus.

Die gegnerische Partei platziert die erste Missions-Karte, indem der Spieler eine Karte vom gegnerischen Kampfdeck zieht. Ist es keine Missions-Karte, wirf sie auf dem gegnerischen Ablagestapel ab und ziehe eine neue. Platziere die gezogene Missions-Karte zufällig auf einer Spur, z.B. per Entscheidungs-

Würfeln. Der Spieler platziert dann seine eigene Missions-Karte. Wiederhole dies, bis alle Spuren komplett sind.

Der Entscheidungs-Würfel und die meisten gegnerischen Aktionen werden mit Würfeln bestimmt. Generell, wenn ein Wurf eine Spur bestimmen soll, stehen Ergebnisse von 2-5 für die Spuren von links nach rechts, also 2 für ganz links und 5 außen rechts. Die Würfe 1 und 6 lösen Spezial-Effekte aus.

### **SPIELVERLAUF**

Der Spieler startet wie im 1-gegen-1-Modus (Aufziehen, Verstärken, Aktion/Mission, Ende). Während des Zuges des Spielers, wenn die Rivalen verteidigen, nutzen sie alle Karten entsprechend der Verteidigungsreserve ihrer Gesinnung, plus die Anzahl der Karten vom Deck entsprechend dem Niedertrachts-Wert.

Der Spieler legt seine Karten zum Erfüllen der Mission, die Rivalen ziehen ihre Karten verdeckt. Bei mehreren Missions-Attributen werden die Karten aufgeteilt. Anschließend wird verglichen und der Erfolg ermittelt. Die Karten werden dann abgeworfen. Für den Zug der Rivalen entfällt die Aufzieh-Phase.

Ziehe dann Karten vom gegnerischen Kampfdeck und wirf sie ab, bis eine Verstärker-Karte auftaucht. Nutze zur Platzierung den Entscheidungs-Würfel.

Du, als Spieler, wirf den Würfel. Bei einer 1 verstärkst du die gegnerische Helden-Karte mit dem geringsten modifizierten Gesamt-Attribut-Wert. Bei einer 6 verstärkst du die insgesamt stärkste Helden-Karte. Bei den Rivalen zählen nur automatische Effekte der Verstärker-Karte oder dauerhafte Modifikatoren, keine Effekte, die eine Entscheidung erfordern oder erst später ausgelöst werden.

Anschließend werden die Rivalen eine Mission antreten. Bestimme mit dem Entscheidungs-Würfel die Spur. Bei einer 1 überlegt sich der Gegner seine Sache anders und zieht sich zurück. Bei einer 6 ziehen die Rivalen eine weitere Karte vom Kampfdeck, addiert sie zur Angriffsreserve und würfelt wieder. Bei der Mission selbst nutzen die Rivalen alle Karten aus der Angriffsreserve plus gezogene Karten vom Kampfdeck entsprechend ihrer Niedertracht und jene gerade mit 6 erwürfelten. Schaffen die Rivalen eine Mission, gewinnen sie die entsprechenden Siegpunkte, profitieren allerdings nur von automatischen oder dauerhaften Effekten.



**STORY-MODUS SOLO**

Nutze das gleiche Missions-Set-Up wie beim Mehrspieler-Modus der Kurnor-Geschichte. Auch der Deck-Aufbau bleibt gleich. 60 Karten Kampfdeck (20 Missions-, 20 Aktions-, und 20 Verstärker-Karten) + 3 rote, 3 grüne und 3 blaue W6-Würfel, mindestens jedoch einen jeweils (Solo Story KI).

Lege die Missions-Karten entsprechend ihrem Spielort auf dem Tisch aus. Um eine Reihenfolge vorzugeben können sie auch gestapelt werden.

**HINWEISE**

Möchtest du die Spiel-Schwierigkeit verändern, ändere folgendes:

- Reduziere/Erhöhe die Werte für Angriff und Verteidigung um 1 Karte (wird dann einfacher/schwieriger).
- Starte mit höherer Niedertracht.
- Alle Karteneffekte des Gegners werden ausgeführt (wenn nötig per Würfel).

# Die Entwickler

Verlegt von SBG Éditions

[www.sbgéditions.com/home](http://www.sbgéditions.com/home) sowie [www.cursedempire.com](http://www.cursedempire.com)

**Lead Artist:** Ryan Verhagen

**Landkarten:** Tim Toolen

**Zusätzliche Gestaltung:** Paul Bourne

**Autor, Spiel-Design:** Lead Designer Christopher Loizou & Bryan CP Steele

**Solo Spiel:** Duncan Wilson

**Test-Spieler:** 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

**Redaktion Regeln:** Karen Loizou & Tony Loizou

**Grafik-Design:** Michael Watson (Michael Watson Designs)

**Deutsche Übersetzung:** Milena Meißner, Julia Klöppel, Andreas Wilde (HYBR Games)

**Hinweis zur Deutschen Übersetzung:** Regelbuch und Karten sind aus Platzgründen im generischen Maskulinum geschrieben. Ausdrücklich möchte ich darauf hinweisen, dass ich alle Spielerinnen, Gegnerinnen, Abenteuererinnen, Heldinnen, Assassinnen und Gewinnerinnen in die Ausführungen einschließe und zum Spielen von „Helden von Thargos“ motivieren möchte.

# GLOSSAR

**Attribut-Stapel:** Die Reihe aller Karten auf einer Spur, die einer Helden-Karte zugerechnet werden und sich auf dessen Eigenschaften auswirken. Das können Verstärker-, Aktions-Karten und gespielte BAM-Karten sein, mit kurzzeitigen oder dauerhaften Effekte.

**Kampfdeck:** 60 Karten starkes selbst zusammengestelltes Spielkartendeck

**Kartentypen:** Es gibt 4 Kartentypen im Spiel - Helden-Karten (Roter Rand), Missions-Karten (Goldener Rand), Verstärker-Karten (Blauer Rand) und Aktions-Karten (Grüner Rand).

**Aktions-Karten** sind das Überraschungs-Element im Spiel mit Missions-Spuren. Sie werden aus der Hand gespielt, anstatt eine Mission anzutreten, und haben eine Vielzahl spezifischer, interessanter Effekte auf das Spiel. Wenn nicht anders beschrieben, darf ein Deck bis zu 4 identische Versionen einer Aktions-Karte enthalten. Einzigartige Karten (mit Vorhängeschloss gekennzeichnet) dürfen nur einmal pro Deck vorkommen.

**Helden-Karten** sind die einzigen, die nicht gemischt oder zufällig gewählt werden. 4 von ihnen werden als Heldentruppe zusammengestellt und auf den 4 Missions-Spuren platziert, bevor der erste Spielzug stattfindet. Helden-Karten haben zwei Seiten, eine für den Kampfbereiten Status und eine **Verwundete** Seite.

**Verstärker-Karten** können Begleiter, Ausrüstung, besondere Waffen und Fähigkeiten sein. Sie werden genutzt, um eine Helden-Karte dauerhaft zu modifizieren. Wenn nicht anders beschrieben, darf ein Deck bis zu 4 identische Versionen einer Verstärker-Karte enthalten. Einzigartige Karten (mit Vorhängeschloss gekennzeichnet) dürfen nur einmal pro Deck vorkommen.

**Missions-Karten** sind der einzige Weg Siegpunkte zu verdienen. Es macht Sinn, eine gute Auswahl im Deck zu haben.

**Helden-Truppe:** Beinhaltet mindestens 4 Helden-Karten. In zukünftigen Erweiterungen könnten weitere hinzukommen.

**Helden-Punkte:** Jede Helden-Karte hat einen Helden-Punkt-Wert (HPW), der normalerweise zwischen 3 und 10 liegt. Er wird verwendet, um die für den Spieler notwendige Anzahl Siegpunkte zum Gewinnen zu errechnen.

**Fraktion:** Eure Helden können einer von über 100 Orden, Fraktionen Kulte und Gilden in der Welt Thargos angehören. Als optionale Regel dürfen nur entsprechende Verstärker-Karten angefügt werden.

**Verwundet:** Der Held ist in einem geschwächten Gesundheitsstatus mit der Kartenrückseite obenliegend.

**Kraft:** Ein numerischer Wert, der die Stärke, Ausdauer oder körperlichen Fähigkeiten eines Helden beschreibt. Der Wert liegt zwischen 1 und 4 und ist immer rot dargestellt, passend zu den **Kraft**-Modifikatoren auf anderen Karten.

**Verstand:** Ein numerischer Wert für wie clever, intelligent oder gebildet ein Held ist. Der Wert liegt zwischen 1 und 4 und ist immer grün dargestellt, passend zu den **Verstand**-Modifikatoren auf anderen Karten.

**Mystik:** Ein numerischer Wert dafür, wie erfahren und belesen ein Held ist, in Magie, Religion, heidnischen Ritualen, Riten und Mythen. Der Wert liegt zwischen 1 und 4 und ist immer blau dargestellt, passend zu den **Mystik**-Modifikatoren auf anderen Karten.

**Benutzt als Modifikator (BAM):** Der Wert einer Nicht-Helden-Karte, der genutzt werden kann, um die Attributwerte eines Helden für die Dauer einer Mission zu erhöhen, egal ob diese selbst angetreten oder vereitelt wird. Der Wert steht in der oberen rechten Ecke aller Verstärker-, Aktions-, und Missionskarten. Sie werden auf diese Weise immer verdeckt gespielt und nach dem Aufdecken abgeworfen.

**Kampfbereit:** Der Held befindet sich in einem normalen gesundheitlichen Zustand. Die Kartenvorderseite zählt.

**Aufzieh-Phase:** Der aktive Spieler zieht auf seine standardmäßige Handkartenzahl von 6 auf. Einige Helden-Karten ermöglichen eine höhere oder niedrigere Handkartenzahl. Kannst du keine Karte mehr vom Kampfdeck ziehen, weil dieses aufgebraucht ist, verlierst du automatisch das Spiel.

**Spur:** Die Spur ist eine vertikale Reihe von Karten, mit einer Missions-Karte in der Mitte und zwei verfeindeten Helden-Karten mit ihren Attribut-Stapeln auf beiden Seiten davon.

**Einzigartige Karten:** Karten, die nur einmal pro Kampfdeck erlaubt sind. Sie sind mit einem Vorhängeschloss gekennzeichnet.

**Siegpunkte (SP):** Jede Mission enthält die Anzahl von Siegpunkten, die ein Spieler beim Erfüllen dieser erhält. Der Wert reicht meist von 1-4 und steht in der Mitte der der Missions-Karte. Der aktive Spieler rechnet am Ende jedes Zuges seine Siegpunkte zusammen. Ist die, laut aller Helden-Karten erforderliche Anzahl von Siegpunkten erreicht oder überschritten, gewinnt dieser Spieler das Spiel.

# CURSED EMPIRE

## HELDEN VON THARGOS

