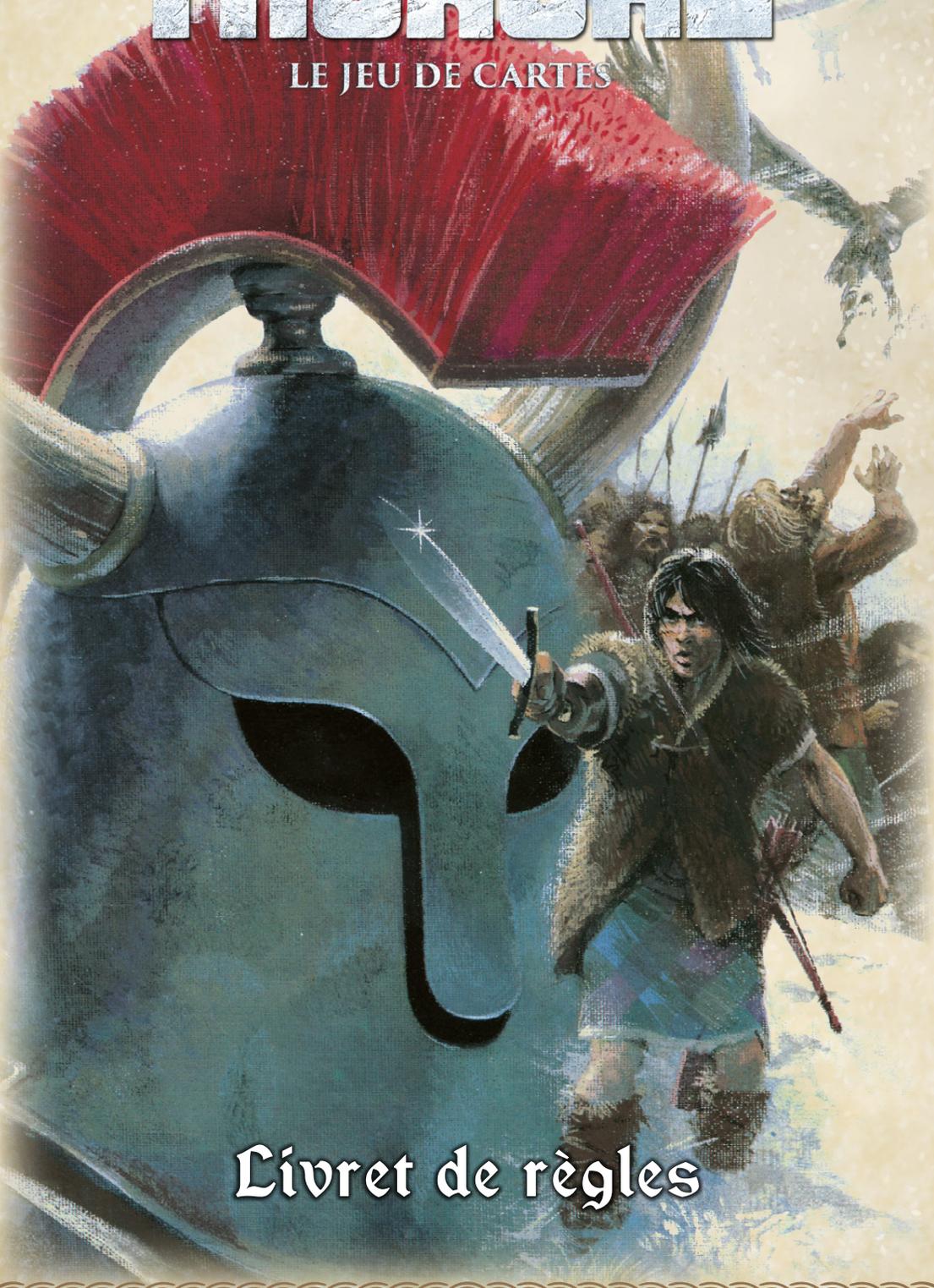


THORNGAL

LE JEU DE CARTES

Livret de règles



THORGAL - LE JEU DE CARTES

Thorgal - Le jeu de cartes est un jeu compétitif pour 2 à 4 joueurs. Au fil de la partie, les joueurs contrôlent différents personnages de la saga *Thorgal* en jouant des cartes propres à chacune de leurs factions. Ces personnages entreprennent de dangereux périple vers des contrées mystérieuses à l'aide de navires, d'armes, d'artefacts magiques et même de technologies inconnues.

RÔLES

Dans *Thorgal - Le jeu de cartes*, les joueurs peuvent incarner deux rôles distincts. À chaque manche, l'un des joueurs est le **joueur Destinée**, qui va chercher à accomplir un périple.

L'autre joueur est le **joueur Fléau** et cherche à faire échouer les plans de son rival par tous les moyens. Les joueurs échangent de rôle d'une manche sur l'autre.

VICTOIRE ET DÉFAITE

- ☛ Vous gagnez immédiatement la partie si vous avez 3 cornes 🐉.
- ☛ À l'inverse, vous perdez immédiatement la partie lorsque vous subissez des dégâts ☠ si vous n'êtes pas en mesure de détruire le nombre de cartes requis de votre main ou de votre paquet Destinée.

COMMENT UTILISER CE LIVRET

Les règles se divisent en deux sections : Les *Règles de base* et les *Règles avancées* (deux livrets séparés).

- ☛ **Les règles de base** (ce livret) vous permettent d'apprendre le jeu. Vous pouvez commencer une partie rapide à 2 joueurs immédiatement après l'avoir lu.
- ☛ **Les règles avancées** (second livret) se divisent en deux sections :
 - ◇ la section *Multijoueurs* vous permet de jouer à 3 ou 4 joueurs,
 - ◇ le *Glossaire* vous explique en détail les différents aspects du jeu. Vous pouvez vous y référer si vous avez besoin de précisions sur une règle en particulier.

*Remarque : Tout terme écrit en **bleu** dans les règles de base renvoie vers une entrée de glossaire.*

PLUS D'INFORMATION

Scannez le code QR ci-contre.



MATÉRIEL

260 CARTES

144 cartes Destinée



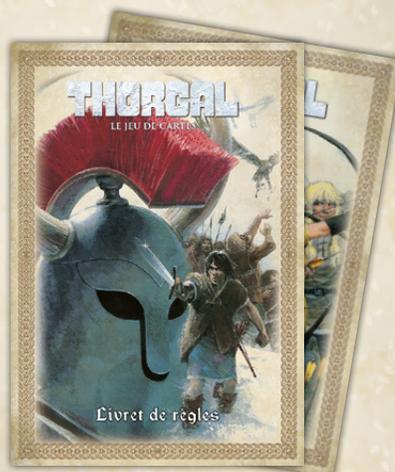
96 cartes Fléau



20 cartes Terrain
recto-verso



4x2 PLATEAUX JOUEUR



2 livrets de règles

58 JETONS



15 jetons
Épuisé



2 pions Joueur Fléau
(seulement en multijoueurs)



1 pion
Joueur Destinée



1 pion Joueur Fléau

39 jetons Attribut recto-verso :



13 Puissance



13 Bravoure



13 Ruse

DESCRIPTION DU MATÉRIEL

Cartes

Il y a trois types de cartes dans le jeu : **Destinée**, **Fléau** et **Terrain**.

Les **cartes Destinée** ont un dos marron. Elles forment le paquet Destinée de chaque joueur. Elles-mêmes se divisent en trois types.

1. Les **compagnons**  représentent les personnages du monde de Thorgal. Ils ont des capacités uniques et peuvent intégrer les groupes des joueurs.
2. Les **soutiens**  représentent l'équipement, les armes, les artefacts, les animaux et les navires à disposition des joueurs. Ces cartes rapportent des avantages et peuvent également intégrer les groupes des joueurs.
3. Les **événements**  offrent des effets variés inspirés des aventures de Thorgal. Ils peuvent uniquement être joués lors de certaines phases du jeu. Ce sont des cartes à usage unique qui sont retirées du jeu une fois jouées et résolues.

EXEMPLE DE CARTE DESTINÉE

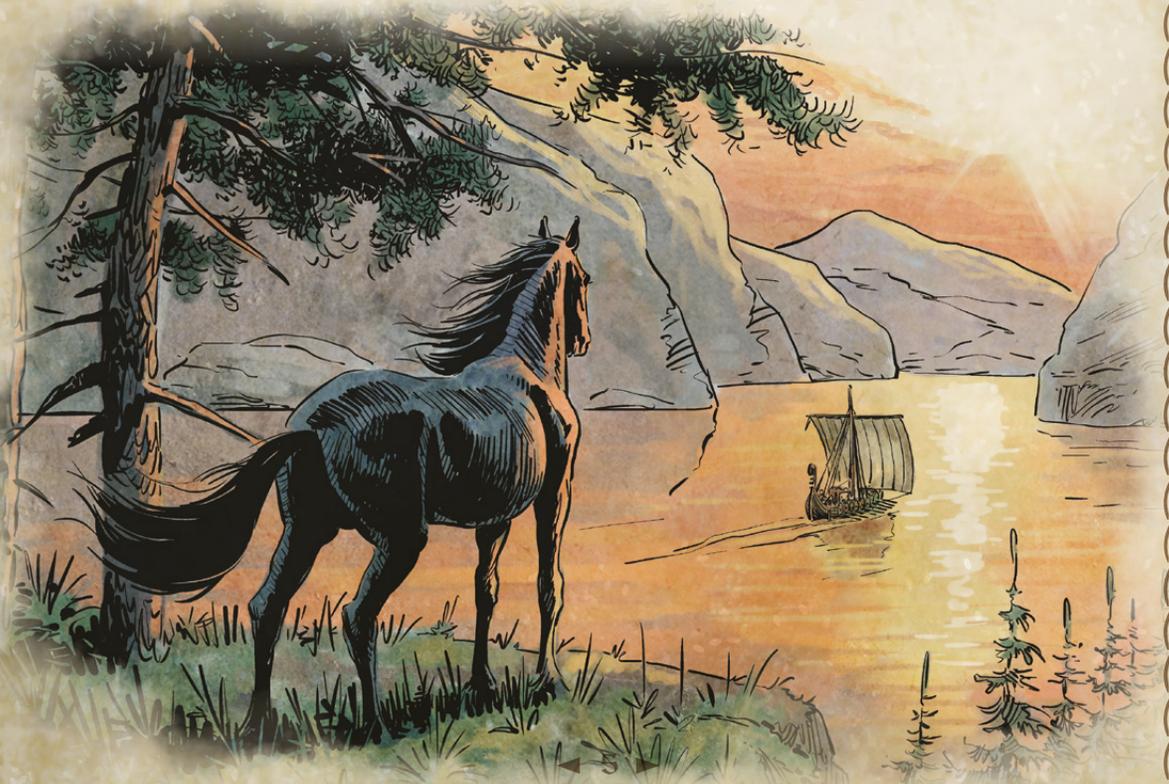
1. Nom de la carte
2. Type de carte
3. Sous-type(s) de carte
4. Coût en points de destin  de 0 à 3
5. Effet de la carte
6. Condition d'entretien de compagnon dans le groupe
7. Symbole d'attribut (Bravoure , Ruse , Puissance )
8. Symbole de faction et numéro de carte
9. Phase durant laquelle vous pouvez jouer cette carte
10. Symbole d'éléments 
11. Dos de carte



Les cartes **Fléau** ont un dos sombre. Elles forment le paquet Fléau de chaque joueur. Ce sont des cartes à usage unique qui sont retirées du jeu une fois jouées et résolues.

EXEMPLE DE CARTE FLÉAU

1. Nom de la carte
2. Type de carte
3. Coût en points de destin @ de 0 à 3
4. Effet de la carte
5. Symbole d'attribut (Bravoure Ⓜ, Ruse Ⓢ, Puissance Ⓟ)
6. Symbole de faction et numéro de carte
7. Phase durant laquelle vous pouvez jouer cette carte
8. Symbole d'intrigue Ⓞ
9. Symbole de dégâts Ⓢ
10. Dos de carte



Les cartes **Terrain**  sont recto-verso et désignent des contrées où les joueurs envoient leur groupe de combat. Elles n'appartiennent à aucun joueur en particulier. Le recto (format paysage) indique la destination du périple. Le verso (format portrait) est révélé lorsque le joueur Destinée réussit son périple.

EXEMPLE DE CARTE TERRAIN

VERSO

1. Nom de la carte
2. Symbole Corne  qui représente un point de victoire et un effet pour le joueur Destinée
3. Symbole Fenrir  qui représente un effet pour le joueur Fléau



Recto

1. Nom de la carte
2. Type de carte
3. Attributs requis pour accomplir le périple avec succès
4. Sous-types des compagnons qui peuvent être mis en opposition sans devoir dépenser de ressources. Le premier symbole est aussi le symbole de faction.

Jetons et plateaux

Il existe plusieurs types de jetons dans le jeu.



Jetons Épuisés : Ils indiquent les cartes **épuisées** et les effets de jeu utilisés. Ils doivent être placés sur les cartes adéquates (voir p. 12).

Jetons Attribut recto-verso : Ils peuvent être ajoutés à des cartes lorsqu'elles gagnent, changent ou perdent un ou plusieurs attributs , , , .



Bravoure



Ruse



Puissance



Pions Joueur



Le pion **Joueur Destinée** est donné au joueur qui joue ce rôle. Il sert également à indiquer vers quelle carte Terrain ce joueur entreprend son périple.



Le pion **Joueur Fléau** est donné à l'autre joueur. Les pions Joueur Fléau restants (-1 et +1) ne servent qu'en multijoueurs.

Chaque joueur utilise deux plateaux Joueur. Ceux-ci permettent d'organiser la zone de jeu et de s'y retrouver plus facilement.



FACCIONS

Il y a quatre **factions** dans le jeu : les Hors-la-loi , le Peuple des étoiles , les Seigneurs  et les Vikings . Il existe plusieurs sous-types.

Toutes les cartes Destinée et Fléau sont marquées d'un symbole de faction en bas à gauche, ce qui permet de les assigner au paquet approprié. Le premier symbole de chaque carte Terrain indique la faction à laquelle elle est assignée. Chaque carte est également identifiée par un numéro de référence qui n'a aucun impact sur le jeu.



Deux paquets par joueur

Chaque joueur utilise deux paquets au fil du jeu : un **paquet Destinée** et un **paquet Fléau** (ceux de la faction choisie). Lors de chaque phase du jeu, quand vous devez piocher, jouer ou payer le coût d'une carte et utiliser ses effets, vous utiliserez toujours vos propres cartes, paquets et réserves.

PREMIÈRE PARTIE

Les règles qui suivent abordent la mise en place et le déroulement du jeu pour 2 joueurs. Les différences propres au mode 3-4 joueurs sont présentées dans le livret de règles avancées. Nous vous recommandons de disputer quelques parties à 2 avant de jouer en multijoueurs.

MISE EN PLACE

1. Choisir sa faction et préparer ses plateaux

Chaque joueur choisit une faction qu'il va **contrôler** et mener à l'aventure. Il reçoit les cartes assignées à cette faction :

- ⊗ 36 cartes Destinée,
- ⊗ 24 cartes Fléau,
- ⊗ 5 cartes Terrain.

Puis, il prend les plateaux Joueur appropriés et les place devant lui : le plateau Destinée à gauche et le plateau Fléau à droite. Laissez un peu de place entre les deux plateaux pour former votre **zone de déploiement**. C'est là que vous placerez les cartes de votre groupe. Rangez les cartes et plateaux restants dans la boîte.

2. Préparer son groupe

Chaque joueur choisit secrètement 1 ou 2 **compagnons**  depuis son **paquet Destinée**. Le coût de mise en jeu de ces compagnons ne peut pas excéder 3 points de destin (voir p. 4). Chaque joueur place ensuite la ou les cartes Compagnon choisies (sans les révéler) dans sa zone de déploiement.

Nous vous suggérons d'utiliser les compagnons recommandés – marqués d'une icône dorée (et non blanche) pour votre première partie.



3. Préparer son paquet Destinée

Après avoir choisi ses compagnons, chaque joueur mélange ses **cartes Destinée** pour former son paquet Destinée, qu'il place ensuite face cachée sur l'emplacement indiqué de son plateau Destinée.

4. Préparer son paquet Fléau

Chaque joueur mélange ses **cartes Fléau** pour former son paquet Fléau, qu'il place ensuite face cachée sur l'emplacement indiqué de son plateau Fléau.

5. Choix des terrains et du premier joueur

Chaque joueur choisit en secret 2 de ses 5 **cartes Terrain** . Ensuite, les deux joueurs révèlent ces cartes simultanément, en même temps que leurs compagnons. Déterminez maintenant (au hasard) qui sera le **joueur Destinée** de la première manche et donnez-lui le pion Joueur Destinée. **Ce joueur joue le premier**. Son adversaire devient le **joueur Fléau** et reçoit le pion Joueur Fléau. Rangez les pions Joueur Fléau restants.

À présent, le joueur Fléau choisit 2 autres cartes Terrain parmi les 3 qui lui restent et les révèle. Placez toutes les cartes Terrain révélées (dont 2 appartiennent au joueur Destinée et 4 au joueur Fléau) au centre de la table, sur leur recto (non conquis). Chaque joueur a le droit de consulter le recto et le verso de ces cartes à tout moment. Lorsque vous les consultez, prenez soin de les replacer comme elles étaient (portrait/paysage). L'agencement des cartes les unes par rapport aux autres n'a pas d'importance.

Les cartes Terrain que vous n'avez pas retenues doivent être mises de côté. Dans certains cas, il vous sera demandé de les faire entrer en jeu.

6. Jetons Épuisé et Attribut

Placez ces jetons à portée de main des joueurs.



RÈGLE D'OR : Si le texte d'une carte contredit les règles de ce manuel, la carte a toujours priorité.



APERÇU DU JEU

La partie se joue en plusieurs manches. Chaque manche se divise en quatre phases. Le nombre de manches n'est pas fixe. Les manches s'enchaînent jusqu'à ce que l'un des joueurs remplisse la condition de victoire (ou de défaite).

Lors de chaque phase, résolvez les étapes indiquées ci-dessous dans l'ordre.

I. PROPÉTIE

- ❖ Piochez des cartes et constituez votre réserve.

II. AUBE

- ❖ Jouez et activez des cartes.

III. PÉRIPLÉ

- ❖ Début du périple.
- ❖ Jouez et activez des cartes.
- ❖ Conclusion du périple.
- ❖ Retour du périple.
- ❖ Fin du périple.

IV. CRÉPUSCULE

- ❖ Jouez et activez des cartes.
- ❖ Entretien des compagnons.
- ❖ Nettoyage de la zone de jeu.
- ❖ Fin de la manche.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

I. PROPHÉTIE

Lors de cette phase, les deux joueurs prennent des cartes en **main**, en les piochant depuis le paquet approprié (selon qu'ils jouent en tant que joueur Destinée ou Fléau). Ils forment également une réserve qui leur servira lors de chaque phase de la manche en cours.

Les deux joueurs jouent cette phase simultanément. Chaque joueur dispose de 7 **points de prophétie** qu'il peut utiliser comme bon lui semble pour prendre des cartes en main et construire sa réserve. Si possible, vous devez utiliser l'intégralité de vos points. Les points de prophétie non dépensés sont perdus. Chaque carte coûte 1 point de prophétie.

Piocher des cartes et constituer une réserve

Chaque joueur va maintenant piocher des cartes. Vous allez commencer par piocher des cartes de votre paquet pour **construire votre main**. Une fois que vous aurez suffisamment de cartes en main (à votre convenance), vous pourrez continuer de piocher pour placer les cartes suivantes en **réserve**.

Le joueur Destinée commence : pour chaque carte piochée, il choisit une option – soit prendre la carte en main, soit constituer sa **réserve Destinée**.

- ☉ S'il décide de prendre la carte en main, il en prend connaissance sans la révéler à son adversaire.
- ☉ S'il décide constituer sa réserve, il la place face cachée sur son plateau Destinée. Les cartes restant à piocher iront toutes dans cette réserve.

Répétez la manœuvre jusqu'à épuisement des 7 points de prophétie (chaque carte coûte 1 point). Ensuite, le joueur Fléau résout cette étape de la même façon pour constituer sa main et sa réserve Fléau.

Gardez en tête que vous devez prendre toutes les cartes en main que vous souhaitez avant de constituer votre réserve. Vous ne pouvez pas prendre des cartes en main, puis en placer en réserve, puis en prendre à nouveau en main. En d'autres termes, dès que vous commencez à placer des cartes dans votre réserve, vous ne pouvez plus en prendre en main.



Le joueur Destinée dépense 3 points de prophétie pour prendre 3 cartes de son paquet Destinée.



Ensuite, il dépense ses 4 derniers points de prophétie pour constituer sa réserve Destinée.

II. Aube

Lors de cette phase, le joueur Destinée joue des cartes pour constituer son groupe. En recrutant et en équipant des compagnons, il les prépare à entreprendre le périple de la phase suivante.

Le joueur Fléau joue lui aussi des cartes lors de cette phase ; il cherche avant tout à mettre des bâtons dans les roues de son adversaire.

Lors de toutes les phases, le joueur Destinée a priorité pour jouer et activer des cartes.

Lors de cette phase, chaque joueur joue une action à tour de rôle, alternativement.

Jouer des cartes et activer les effets des cartes en jeu

Voici une liste des **actions** essentielles au déroulement du jeu. Les joueurs peuvent maintenant, à tour de rôle : **jouer des cartes**, activer les effets des cartes en jeu ou passer.

Voici la liste des actions possibles.

⊗ Joueur Destinée :

- ◇ ajouter une carte Compagnon  ou Soutien  au groupe,
- ◇ jouer une carte Événement ,
- ◇ activer un effet de carte du groupe,
- ◇ passer.

⊗ Joueur Fléau :

- ◇ jouer une carte Fléau ,
- ◇ activer un effet de carte Terrain  (voir « Fin du périple » p. 12),
- ◇ passer.

Pour jouer une carte de sa main et l'ajouter au groupe, le joueur Destinée doit payer le **coût** requis depuis sa réserve Destinée. Il retire de cette réserve autant de cartes que le coût requis et les place dans sa **défausse Destinée**. Les cartes Compagnon et Soutien jouées restent en permanence dans le groupe.

Si un effet de jeu vous permet ou vous demande de placer une carte dans votre groupe, cela signifie que vous pouvez le faire gratuitement.

En cours de jeu, votre groupe ne peut pas contenir deux cartes uniques (identifiées par le symbole  avant son nom) qui portent le même nom. Par exemple, Thorgal Aegirsson peut être dans deux groupes distincts, mais un même groupe ne peut pas contenir deux Thorgal Aegirsson en même temps.

Pour jouer une carte Événement lors de cette phase, le joueur Destinée doit d'abord s'assurer que la phase indiquée sur la carte correspond à la phase en cours (ici : Aube). Ensuite, il doit payer le **coût** de cette carte.

Toute carte Événement doit être résolue dans l'ordre suivant :

1. Symboles indiqués sur le bandeau du côté gauche de la carte (un par un, de haut en bas),
2. Effet de la carte.

Les effets des cartes Événement sont **immédiats** : résolvez-les dès que vous jouez la carte.

Une fois résolue, une carte Événement est **détruite**. Placez-la face visible dans une pile à part : c'est le Walhalla, réservé aux cartes Destinée détruites.

Pour jouer une carte Fléau lors de cette phase, le joueur Fléau doit d'abord s'assurer que la phase indiquée sur la carte correspond à la phase en cours (ici : Aube). Ensuite, il doit payer le **coût** de cette carte depuis sa **réserve Fléau**. Il retire de cette réserve autant de cartes que le coût requis et les place dans sa **défausse Fléau**.

Toute carte Fléau doit être résolue dans l'ordre suivant :

1. Symboles indiqués sur le bandeau du côté gauche de la carte (un par un, de haut en bas),
2. Effet de la carte.

Les effets des cartes Fléau sont **immédiats** : résolvez-les dès que vous jouez la carte.

Une fois résolue, une carte Fléau est détruite. Placez-la face visible dans une pile à part : c'est le Nifhel, réservé aux cartes Fléau détruites.

Pour activer un effet de carte, le joueur Destinée choisit une carte de son groupe. Il existe deux catégories d'effets :

-  les effets permanents,
-  et les effets activables .

Un effet permanent s'exerce tant que sa carte est en jeu et que (dans certains cas) vous êtes bien dans la phase indiquée par la carte.

Les effets précédés du symbole  sont des effets activables. Pour activer un tel effet, vérifiez si la phase indiquée sur la carte correspond à la phase en cours (ici : Aube). Si tel est le cas, placez ensuite un **jeton Épuisé** sur la carte que vous activez ainsi. L'effet de la carte s'exerce aussitôt et se poursuit jusqu'à la fin de la phase en cours.

Vous ne pouvez pas activer un effet activable (qui requiert un jeton Épuisé) si sa carte comporte déjà 1 jeton Épuisé.

Si vous ne pouvez ni jouer ni activer de carte ou si vous ne voulez pas le faire, vous devez **passer**.

Passer est une action à part entière. Cependant, cette action ne vous met pas hors jeu ! Lorsque vous passez, l'adversaire effectue son action, puis vous avez de nouveau l'occasion d'effectuer une action.

Si les deux joueurs passent l'un après l'autre, la phase en cours (ici : Aube) se termine et la prochaine phase commence.



Le joueur Destinée dépense 2 cartes de sa réserve Destinée. Il les place donc dans sa défausse Destinée, ce qui lui permet de payer le coût de cette Arme improvisée.

Il s'agit d'une carte Soutien, que le joueur ajoute à son groupe.

III. PÉRIPLÉ

Le périple permet au joueur Destinée de gagner des **cornes** 🐂 : pour gagner la partie, celui-ci doit obtenir trois cornes. Le joueur Fléau, de son côté, à tout intérêt à utiliser ses cartes Fléau pour l'en empêcher.

Cette phase se divise en cinq étapes qui doivent être résolues dans l'ordre.

ÉTAPE 1 : Annonce du périple et opposition

Le joueur Destinée choisit une carte Terrain comme destination de son périple. Ce peut être n'importe lequel des terrains choisis lors de la mise en place (y compris ceux de la faction adverse), pourvu qu'il n'ait pas été conquis. Le joueur Destinée place son pion sur le terrain choisi. Les terrains non conquis sont orientés au format paysage, avec les symboles d'attribut visibles.

Le joueur Fléau décide s'il veut **s'opposer** à ce périple. Pour cela, il choisit une carte Compagnon de son propre groupe et la place sous la carte Terrain de manière à laisser visibles les symboles d'attribut et les effets de la carte Compagnon.

- ❖ Si le **sous-type** de la carte Compagnon (en haut à droite) correspond à au moins un sous-type de la carte Terrain, l'opposition est gratuite.
- ❖ Sinon, le joueur Fléau doit payer le coût du compagnon qu'il oppose en déplaçant autant de cartes que nécessaire depuis sa réserve vers sa défausse.

Ajouter un compagnon à un terrain augmente la difficulté du périple. C'est la seule occasion où le joueur Fléau peut jouer ses propres cartes Destinée lors de cette manche.



Le joueur Fléau choisit Thorgal Aegirsson, l'un des compagnons de son groupe, pour s'opposer au périple du joueur Destinée.

Le joueur Destinée a choisi le Port fortifié comme objectif de son périple. Puisque le sous-type de Thorgal Aegirsson (en haut à droite) correspond à l'un de ceux du port, le joueur Fléau n'a rien à dépenser pour cette opposition.

ÉTAPE 2 : Jouer et activer des cartes

Les actions se déroulent de la même façon que lors de la phase Aube.

Voici la liste des actions possibles.

⊗ Joueur Destinée :

- ◇ jouer une carte Événement ,
- ◇ activer un effet de carte du groupe.

⊗ Joueur Fléau :

- ◇ jouer une carte Fléau ,
- ◇ activer un effet de carte Terrain.

Jouer des cartes Événement ou Fléau

Lors de cette phase, si vous ou votre adversaire jouez des cartes Événement ou Fléau avec au moins 1 symbole d'attribut (quel qu'il soit), on considère que ces cartes sont **associées au terrain** choisi comme destination du périple. Les cartes Événement associées au terrain augmentent la force du groupe et les cartes Fléau augmentent la difficulté du périple. Les autres cartes Événement ou Fléau (sans icône d'attribut) jouées lors de cette phase sont détruites immédiatement après leur résolution.



Le joueur Destinée joue la carte Événement Pouvoirs inconnus. Cette carte coûte 0 ressource, ce qui signifie que le joueur Destinée n'a aucune carte à défausser depuis sa réserve Destinée.

Le joueur Destinée résout d'abord les symboles du bandeau de la carte (ici, aucun), puis l'effet de la carte, qui lui inflige 2 dégâts (à résoudre immédiatement, voir « Subir des dégâts » p. 17).

Après avoir résolu l'effet de cette carte, puisqu'elle dispose d'un symbole d'attribut, elle est automatiquement associée au terrain vers lequel il a entrepris le périple.

Subir des dégâts

Un joueur qui doit **subir des dégâts** ☠ doit immédiatement **détruire** autant de cartes que de dégâts subis (depuis sa main, du dessus de son paquet, ou des deux, au choix). Pour rappel, toute carte Destinée détruite doit être placée face visible dans le Walhalla.

Des dégâts ne peuvent jamais causer la destruction d'une carte Fléau.

En dehors des symboles ☠ sur les cartes, vous pouvez subir des dégâts à cause de certains effets de cartes ou de certaines conditions d'entretien de compagnons.

Lorsque le joueur Destinée subit des dégâts alors qu'il n'a plus de cartes à dépenser (en main ou dans son paquet), il perd immédiatement la partie.



Le joueur Fléau joue la carte Étourdi. Cette carte coûte 0 ressource, ce qui signifie que le joueur Fléau n'a aucune carte à défausser depuis sa réserve Fléau.

Il résout d'abord les symboles du bandeau de la carte (ici, 2 dégâts ☠ contre le joueur Destinée), puis l'effet de la carte (ici, aucun effet).

Le joueur Destinée détruit deux cartes de son paquet Destinée et les place face visible dans son Walhalla.

La carte Fléau Étourdi n'a aucun symbole d'attribut et n'est donc pas associée au terrain. Elle est défaussée après résolution.

Symboles des cartes Événement et Fléau

☹ **Éléments** – Le joueur Destinée peut immédiatement retirer 1 jeton Épuisé de n'importe quelle carte.

👁 **Intrigue** – Le joueur Fléau peut immédiatement placer 1 jeton Épuisé sur n'importe quelle carte (y compris sur une carte qui en comporte déjà un).

☠ **Dégâts** – Le joueur Destinée subit 1 dégât.

Cartes détruites ou défaussées

Il y a une différence fondamentale entre les cartes détruites et les cartes défaussées (en plus d'être placées dans des piles distinctes) : de manière générale, les cartes détruites ne peuvent pas revenir en jeu. En revanche, les cartes défaussées vont être placées sous leur paquet d'origine à la fin de la manche, ce qui vous donne une chance de les mettre en jeu ultérieurement.

ÉTAPE 3 : Conclusion du périple

Pour conclure un périple, les joueurs doivent déterminer :

- la force du groupe,
- et la difficulté du périple.

Le joueur Destinée fait séparément la somme des attributs de ses compagnons, soutiens et cartes Événement associées au terrain pour déterminer la **force du groupe**. Il obtient donc 3 totaux, un par type d'attribut : Bravoure (♣), Ruse (♠) et Puissance (♠).

Le joueur Fléau, de son côté, fait séparément la somme des attributs des cartes Fléau associées au terrain, de ceux du terrain lui-même et de ceux du compagnon en opposition, le cas échéant, définissant ainsi la **difficulté du périple**. Il obtient lui aussi 3 totaux, un par type d'attribut : Bravoure (♣), Ruse (♠) et Puissance (♠).

Comparez la force du groupe avec la difficulté du périple dans chacun des 3 types d'attribut : si la force du groupe est supérieure ou égale à la difficulté du périple dans les 3 types d'attribut, le périple est une **réussite**. À défaut, le périple est un **échec**.

Si le périple est une réussite, le compagnon mis en opposition par le joueur Fléau est détruit. Si le périple est un échec, il rejoint son groupe.



Le joueur Destinée détermine la force du groupe pour les trois attributs :

- Bravoure $5 \times (\heartsuit)$ – Sigwald-le-brûlé $3 \times (\heartsuit)$, Kriss de Valnor $1 \times (\heartsuit)$, Arme improvisée $1 \times (\heartsuit)$ (en activant cette carte) ;
- Ruse $3 \times (\spadesuit)$ – Kriss de Valnor $1 \times (\spadesuit)$, Arme improvisée $2 \times (\spadesuit)$ (en activant cette carte) ;
- Puissance $3 \times (\clubsuit)$ – Pouvoirs inconnus $3 \times (\clubsuit)$.

Le joueur Fléau détermine la difficulté du périple pour ces mêmes attributs :

- Bravoure $5 \times (\heartsuit)$ – Thorgal Aegirsson en opposition $1 \times (\heartsuit)$, Port fortifié $4 \times (\heartsuit)$;
- Ruse $1 \times (\spadesuit)$ – Thorgal Aegirsson en opposition $1 \times (\spadesuit)$;
- Puissance $1 \times (\clubsuit)$ – Thorgal Aegirsson en opposition $1 \times (\clubsuit)$.

Pour chaque attribut, la force du joueur Destinée est supérieure ou égale à la difficulté du périple. Le périple est donc un succès.

ÉTAPE 4 : Retour du périple

Le joueur Destinée retire son pion de la carte Terrain. Toutes les cartes Événement et Fléau associées à ce terrain sont détruites et placées dans la pile appropriée : le **Niflhel** pour les cartes Fléau et le **Walhalla** pour les cartes Destinée.



ÉTAPE 5 : Fin du périple

Si le périple est un échec, il ne se passe rien lors de cette étape. Ce terrain n'a pas été conquis et pourra être choisi comme destination lors d'un prochain périple.

Si le périple est un succès, le joueur Destinée conquiert le terrain et gagne une **corne** 🐉. Il retourne la carte Terrain qu'il vient de conquérir au centre de la zone de jeu, entre les joueurs, en format portrait, de manière à ce que la corne apparaisse de son côté de la table.

Ce terrain fait désormais partie des « terrains conquis ». Certains effets de cartes peuvent s'y référer.

S'il s'agit de la troisième corne de ce joueur, il remporte immédiatement la partie.

Sinon, il peut utiliser l'**effet de récompense** du terrain qu'il vient de conquérir. Cet effet est indiqué à côté du symbole Corne 🐉 et est utilisable uniquement par le joueur Destinée qui a conquis ce terrain. C'est le seul moment où cet effet peut être utilisé. Si le joueur Destinée ne s'en sert pas, il ne pourra pas l'activer plus tard.

De son côté, le joueur Fléau profite de l'**effet de rattrapage** du terrain conquis par son adversaire. Cet effet apparaît à côté du symbole **Fenrir** qui se trouve de son côté 🐺. Il est utilisable uniquement par le joueur Fléau de cette manche. Contrairement à l'effet de récompense qui est unique, l'effet de rattrapage est utilisable **une fois par manche**, sauf si la carte précise le contraire. Plus un joueur a de cornes devant lui, plus son adversaire bénéficie d'outils pour contrecarrer ses plans.

Le périple est une réussite. Le Port fortifié est conquis par le joueur Destinée. La carte est retournée et orientée format portrait. Le joueur Destinée peut utiliser l'effet de récompense de cette carte.



IV. CRÉPUSCULE

Lors de cette phase, le joueur Destinée décide des compagnons qui restent dans son groupe pour la manche à venir. Les deux joueurs décident également ce qu'ils font des cartes inutilisées qu'il leur reste en main.

ÉTAPE 1 : Jouer et activer des cartes

Les actions se déroulent de la même façon que lors de la phase Aube.

Voici la liste des actions possibles.

⊗ Joueur Destinée :

- ◇ jouer une carte Événement ,
- ◇ activer un effet de carte du groupe,
- ◇ passer.

⊗ Joueur Fléau :

- ◇ jouer une carte Fléau ,
- ◇ activer un effet de carte Terrain ,
- ◇ passer.

Une fois que les deux joueurs ont passé successivement, passez à l'étape 2.

ÉTAPE 2 : Entretien des compagnons

Le joueur Destinée doit vérifier la **condition d'entretien** de chacun des compagnons de son groupe. Assurer l'entretien de votre groupe vous permet de conserver vos compagnons pour les manches suivantes. **Vous devez satisfaire les conditions d'entretien si vous le pouvez.** Si vous ne pouvez pas satisfaire une condition d'entretien, vous devez soit détruire le compagnon concerné, soit le conserver mais subir 2 dégâts . Vous décidez dans quel ordre vous réglez l'entretien de vos compagnons. Cette règle est particulièrement importante lorsque vous ne pouvez pas satisfaire toutes les conditions d'entretien.

Condition d'entretien

Toutes les cartes Compagnon ont une icône de bourse  visible, suivie d'une condition que vous devez satisfaire pour conserver ce compagnon dans votre groupe. La plupart du temps, la condition d'entretien vous demande d'avoir des cartes d'un sous-type donné ou, au contraire, de ne pas avoir ces cartes (les différents sous-types sont résumés sur la dernière page du glossaire).



Vous devez toujours satisfaire l'intégralité de la condition exprimée. Certaines conditions vous demandent d'accomplir une action en particulier. C'est l'action qui compte et non l'état du jeu après cette action. Voyons quelques exemples concrets.

Exemple 1 : Varth

Condition d'entretien : Défausser toutes les cartes de votre réserve Destinée.

Vous n'avez aucune carte dans votre réserve Destinée et ne pouvez donc pas accomplir l'action demandée pour payer l'entretien de Varth. Si vous aviez eu au moins 1 carte dans votre réserve Destinée, vous l'auriez défaussée et ainsi satisfait la condition d'entretien demandée.



Exemple 2 : Aaricia

Condition d'entretien : Placer toutes les cartes de votre main sous votre paquet Destinée.

Vous avez 1 carte en main, que vous placez donc sous votre paquet Destinée, satisfaisant ainsi la condition requise. Si vous n'aviez eu aucune carte en main, vous n'auriez pas pu accomplir l'action demandée et auriez perdu Aaricia (ou subi 2 dégâts).



Exemple 3 : Galathorn

Condition d'entretien : Vous n'avez aucun autre  dans votre groupe.

Votre groupe comprend Véronar en plus de Galathorn. Sa condition d'entretien est : Vous avez au moins 1  dans votre groupe.

Aucune condition n'est satisfaite : Véronar a le symbole  qui vous empêche de satisfaire la condition de Galathorn, et le groupe ne comprend aucun , pourtant requis pour satisfaire la condition de Véronar.

Vous décidez de l'ordre de résolution des conditions d'entretien. Le plus sage est de résoudre Véronar en premier. Faute de pouvoir remplir la condition requise, vous détruisez ce compagnon. La destruction de Véronar vous permet malgré tout de satisfaire la condition d'entretien de Galathorn. Il est vrai que les deux hommes ne s'apprécient guère.

Une autre solution aurait été de conserver Véronar et subir 2 dégâts, mais cela n'aurait pas permis de satisfaire la condition d'entretien de Galathorn ; il aurait donc été détruit, sauf si vous acceptiez de subir encore 2 dégâts pour le conserver. Pour garder les deux compagnons dans votre groupe, il vous aurait fallu subir 4 dégâts en tout.



ÉTAPE 3 : Nettoyer la zone de jeu

À la fin de la phase **Aube**, le joueur Destinée décide ce qu'il fait de ses cartes en main, s'il lui en reste. Il peut placer ces cartes dans sa réserve Destinée ou au sommet de son paquet Destinée. Le choix peut être différent pour chaque carte. Dans tous les cas, ces cartes pourront lui servir à nouveau lors d'une prochaine manche, quand il sera de nouveau joueur Destinée. Ensuite, ce même joueur place sa **défausse Destinée** sous son paquet Destinée.

Le joueur Fléau procède ensuite de la même façon : il peut placer les cartes qu'il a encore en main dans sa réserve Fléau ou au sommet de son paquet Fléau. Dans tous les cas, ces cartes pourront lui servir à nouveau lors d'une prochaine manche, quand il sera de nouveau joueur Fléau. Ensuite, ce même joueur place sa **défausse Fléau** sous son paquet Fléau.

Les paquets Destinée et Fléau persistent d'une manche sur l'autre et pourront de nouveau être utilisés quand les joueurs reprendront le rôle correspondant.

Enfin, retirez les jetons Attribut de toutes les cartes. Retirez **un** jeton Épuisé de chaque carte du joueur Destinée actuel et des cartes Terrain utilisées par le joueur Fléau actuel.



En tant que joueur Destinée, vous décidez de ranger la carte Archers au sommet de votre paquet Destinée plutôt que dans votre réserve.

Vous placez ensuite votre défausse sous votre paquet Destinée et retirez un jeton Épuisé de chacune de vos cartes Destinée (ici, l'Arme improvisée uniquement).

ÉTAPE 4 : Échange des rôles et fin de la manche

Le joueur Destinée devient le joueur Fléau de la prochaine manche et inversement. Cela signifie qu'à la prochaine manche, chaque joueur utilise un autre paquet que celui de cette manche.

Les joueurs échangent leur pion Joueur Destinée ou Joueur Fléau. Ensuite, une nouvelle manche commence (voir « Prophétie » p. 11).

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque l'un des joueurs satisfait la condition de victoire (ou de défaite).

Conception du jeu : Marcin Tomczyk
Développement : Lucrum Studio (Marcin Tomczyk, Jan Jewuła, Sebastian Oliwa, Marcin Podsiadło)
Illustrations : Grzegorz Rosiński, Roman Surzhenko, Giulio de Vita
Conception graphique : Bartosz Guzy, Artur Mikucki, Kamila Styra, Maciej Mazurek
Maquette : Artur Mikucki
Règles : Jan Jewuła, Magdalena Włodarczyk
Relecture originale : Martin Cubberley

Version française par : Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial : Sébastien Rost
Chef de projet : Nicolas Lion
Traduction : Antoine « Mikaelson » Prono (Transludis)
Maquette : Vincent Joassin
Relecture : Thomas Demongin

www.dontpanicgames.com



Publié par :
LUCRUM GAMES SP. Z O.O.
 ul. Gazownicza 21A, 43-300 Bielsko-Biała, Poland

License de :
MEDIATOON LICENSING SAS
 57, rue Gaston Tessier, 75019 Paris, France

Thorgal - Rosinski - Van Hamme © Le Lombard (Dargaud Lombard S.A.), 2025.

Tous droits réservés.



RÉSUMÉ D'UNE MANCHE

Joueur Destinée

Joueur Fléau

I. PROPHÉTIE

Piochez des cartes et constituez une réserve

Vous disposez de 7 points de prophétie pour prendre des cartes en main et/ou constituer votre réserve Destinée.

Vous disposez de 7 points de prophétie pour prendre des cartes en main et/ou constituer votre réserve Fléau.

II. AUBE

Jouez et activez des cartes. Actions possibles :

- ☉ jouer une carte Compagnon  ou Soutien  à ajouter au groupe.
- ☉ jouer une carte Événement .
- ☉ activer un effet de carte du groupe.

Passer.

- ☉ jouer une carte Fléau .
- ☉ activer un effet de carte Terrain .

Passer.

III. PÉRIPLÉ

Annonce du périple et opposition

Choisissez une carte Terrain  comme destination du périple et placez-y votre pion.

Décidez si vous souhaitez vous opposer à ce périple.

Jouez et activez des cartes. Actions possibles :

- ☉ jouer une carte Événement .
- ☉ activer un effet de carte du groupe.

Passer.

- ☉ jouer une carte Fléau .
- ☉ activer un effet de carte Terrain .

Passer.

Conclusion du périple.

- ☉ Déterminez la force du groupe.
- ☉ Déterminez la difficulté du périple.
- ☉ Comparez la force du groupe avec la difficulté du périple dans chacun des 3 types d'attribut : Bravoure , Ruse  et Puissance .
- ☉ Si le périple est une réussite, le compagnon mis en opposition par le joueur Fléau est détruit.

Retour du périple.

- ☉ Le joueur Destinée retire son pion de la carte Terrain.
- ☉ Toutes les cartes Événement et Fléau associées à ce terrain sont détruites.

Fin du périple.

- ☉ Si le périple est un succès, le joueur Destinée conquiert le terrain et gagne une corne .
- ☉ Il peut utiliser l'effet de récompense du terrain qu'il vient de conquérir.

IV. CRÉPUSCULE

Jouez et activez des cartes. Actions possibles :

- ☉ jouer une carte Événement .
- ☉ activer un effet de carte du groupe.

Passer.

- ☉ jouer une carte Fléau .
- ☉ activer un effet de carte Terrain .

Passer.

Entretien des compagnons.

Le joueur Destinée doit vérifier la condition d'entretien  de chacun des compagnons de son groupe.

Nettoyez la zone de jeu.

- ☉ Les joueurs décident quoi faire des cartes qu'il leur reste en main : chaque carte peut être rangée sur le paquet Destinée ou Fléau ou dans la réserve Destinée ou Fléau.
- ☉ Les joueurs placent leur défausse sous leur paquet respectif.
- ☉ Retirez les jetons Attribut de toutes les cartes. Retirez un jeton Épuisé de chaque carte du joueur Destinée actuel et des cartes Terrain utilisées par le joueur Fléau actuel.

Échange des rôles et fin de la manche.

Les joueurs échangent leur pion Joueur Destinée ou Joueur Fléau. Une nouvelle manche débute.

VICTOIRE ET DÉFAITE

- ☉ Le premier joueur à atteindre 3 cornes  gagne immédiatement la partie.
- ☉ Si un joueur qui subit des dégâts  n'est pas en mesure de détruire le nombre de cartes requis de sa main ou de son paquet Destinée, il perd immédiatement la partie.