

# ARCADIA Quest

PETS  
KAMPAGNENBUCH





## EIN TIERISCHES PROBLEM

Vor langer Zeit kam eine junge Hexe mit großen Hoffnungen und Träumen zur Universität von Arcadia. Ihr Name war Vexia. Sie war fest davon überzeugt, dass eines Tages jedermann ihren Namen kennen würde. Sie lernte viel, arbeitete hart und saugte jegliches Wissen auf, das die Universität sie lehren konnte. Schon bald wurde sie zur Jahrgangsbesten und ein sicherer Kandidat für das Meistermagier-Programm. Doch Vexia genügte das nicht. Als sie ihre Sonderauszeichnung für besonders herausragende Leistungen erhielt, versetzte sie das gesamte Kollegium mit der Begründung einer völlig neuen Schule der Magie in Erstaunen: der Knuddelmantie.

Vexia liebte jegliches Getier. Deshalb war ihr Zimmer randvoll mit Tierchen aller Art (was auch die übermäßige Anzahl allergischer Reaktionen ihrer Mitbewohner im Studentenwohnheim erklärt). Sie hatte jedoch stets das Gefühl, dass das nicht alles sein konnte. Warum sollte sie sich mit einem flauschigen, kleinen Hamster zufriedengeben, wenn sie stattdessen einen flauschigen, RIESIGEN Hamster haben könnte? Wozu einen Wellensittich halten, der nur ein paar Worte spricht, wenn er stattdessen auch ganze Opern singen könnte. Jede freie Minute, ob bis spät in die Nacht oder am Wochenende, verbrachte sie mit Experimenten in ihrem Zimmer (was definitiv die übermäßige Anzahl von Nervenzusammenbrüchen ihrer Mitbewohner erklärt). Doch ihr großer Erfolg blieb aus.

Vexia wollte die alleinige Anerkennung für ihre Leistung. Ihre Zielstrebigkeit (und ihre Paranoia, dass jemand ihre Arbeit stehlen

würde) führte dazu, dass niemand ihre Arbeit begutachten durfte. Egal wie oft ihre Professoren anboten, ihre Arbeit zu prüfen, oder ihre Kommilitonen (die noch bei Verstand waren) ihr helfen wollten – stets lehnte sie mit leichter Herablassung ab. An ihrem großen Tag würden sie alle sehen, was sie vollbracht hatte!

Als ihr großer Tag kam, versammelten sich ihre Kommilitonen und das ganze Kollegium. Für ihre Knuddelmantie-Vorlesung erhielt sie tosenden Applaus. Allein durch die Fortschritte in der Tierheilomantie wäre ihr ein Platz in den Geschichtsbüchern gewiss. Doch dann folgte der praktische Teil ihrer Vorlesung. Vexia enthüllte einen Käfig, in dem sich eine Fledermaus befand, die kopfüber hing. Mit ihrer Abschlussdemonstration wollte sie der Fledermaus das Augenlicht schenken.

Heureka! In das erstaunte Schweigen hinein sagte Professor Hobsbawm: „Aber ... Fledermäuse sind nicht blind“, was der kürzeste Satz war, den er je geäußert hatte. So groß war sein Schock.

Vexia, ganz in ihre Beschwörung vertieft, hörte ihn nicht. Wolken zogen auf, Blitze zuckten über den Himmel und Donner grollte durch die Luft. Mit einer finalen Geste schleuderte sie eine Energieladung in Richtung der Fledermaus. Die Ladung wurde reflektiert und schoss auf Vexia zurück. Sogleich wurde sie in eine Explosion gehüllt und als sich der Rauch verflüchtigte, lag Vexia regungslos in den Trümmern. Erblindet durch ihre eigene, wahnsinnige Magie.



Die Universität ließ ihr die beste Behandlung zuteilwerden und beorderte die besten Heilantiker an Vexias Krankenbett, doch es gab keine Heilung. Der Fluch wurde durch die Knuddelmantie verursacht und es gab keinen Experten auf diesem Gebiet, der die Blindheit aufheben konnten. Aufgrund ihrer Paranoia hatte Vexia alle ihre Aufzeichnungen verschlüsselt und selbst sie konnte ihre Notizen nicht mehr lesen.

Doch das Schlimmste für Vexia war, dass sie aus dem Meistermagier-Programm ausgeschlossen wurde, da sie den praktischen Teil ihrer Prüfung nicht bestanden hatte. Sie hätte es im darauffolgenden Jahr erneut versuchen müssen.

Andere Studenten hätten vielleicht mit diesem Rückschlag leben können, doch Vexia hatte niemals auch nur eine schlechtere Note als „sehr gut“ erhalten. Ihr Versagen übermannte ihren Verstand. Sie würde es allen zeigen! Eines Tages würde sie zurückkommen, auf dass alle sich ihrem Willen beugten! Ihre Tiere würden Arcadia überrennen und jeder würde wissen, dass sie – Vexia – die mächtigste Knuddelmantikerin aller Zeiten war.

Mit dieser Drohung lief sie hinaus in den Wald hinter Arcadias Mauern und wurde jahrzehntelang nicht gesehen.

Bis jetzt.

Nach der Inferno-Krise (beziehungsweise Störung, Eskapade oder Kapriole, je nachdem, wen man fragt) benötigte Arcadia dringend eine Sanierung. Der Hohe Rat der Universität steuerte einen brandneuen Park bei, der jedoch kein gewöhnlicher Park war. Ein großer Durchbruch in der Raumzeitomantie ermöglichte es, in diesem Park durch das Herz des Waldes schlendern, ohne Arcadia und seine schützenden Mauern verlassen zu müssen. Sie nannten dieses Gebiet die Magischen Gärten.

Niemand kam auf die Idee, dass hierdurch auch Kreaturen aus dem Wald völlig problemlos nach Arcadia kommen könnten. Doch das war nicht alles.

Sie hatten auch Vexia vollkommen vergessen.

Kurz nachdem der Park eröffnet wurde, verschwanden immer mehr Tiere aus der Stadt und es gab Berichte über eine seltsame kleine Kreatur, die in der Stadt umherstreifte. Sie hatte ein Gefieder wie eine Eule und Ohren wie ein Hase. Anscheinend war es das süßeste kleine Etwas, das jemals gesichtet wurde. Merkwürdigerweise verschwanden immer genau dort, wo das Wesen gesichtet wurde, ein Hund, eine Katze, eine Schildkröte oder ein Affe, ohne Anzeichen eines Kampfes.

Die Lage spitzte sich zu und die Gilden Arcadias sprachen von einer Haustierkrise (beziehungsweise Problem, Dilemma oder brenzlichen Situation, abhängig von der Wortgewandtheit des Befragten). Die Helden wurden ausgesendet und die Stadt machte sich bereit für den Kampf gegen einen unbekanntem Feind.

Niemand dachte daran, dass Vexia hinter den Vorfällen stecken könnte, noch konnte jemand abschätzen, welche Ausmaße ihre Knuddelmantie angenommen hatte. Sie gab sich nicht länger mit der Modifikation ihrer Tiere zufrieden, vielmehr hat sie völlig neue Arten erschaffen, die sie begleiten und beschützen. Diese Kreaturen laufen in den Magischen Gärten frei umher und vermehren sich, bis eines Tages ganz Arcadia von einer flauschigen, hinreißenden Welle aus bezaubernden Tierchen überflutet wird.

Ganz Arcadia sollte sich vor Vexia und ihren Fähigkeiten in der Knuddelmantie in Acht nehmen! Muaha! Muahahhaa! MU-AHAHAHAHAHAHAHAHA!!!

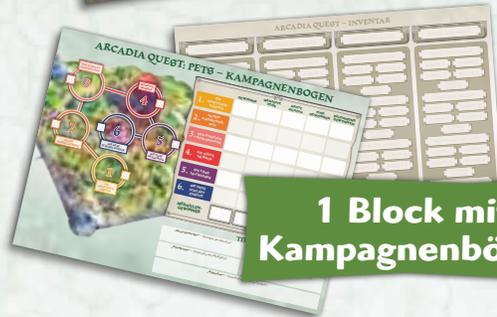


# INHALT

EINE TIERISCHES PROBLEM .....	2
SPIELMATERIAL .....	5
ÜBERBLICK .....	6
TIERCHEN ALS BEGLEITER .....	6
Tierchenkarten im Detail .....	6
Start-Tierchen .....	7
Tierchen im Spiel .....	8
Tierchen-Aktivierung .....	8
Weitere Besonderheiten .....	9
Tierchen angreifen .....	9
Stufenaufstieg von Tierchen .....	10
Lieblingstierchen und Entwicklungskarten .....	10
WILDE TIERCHEN .....	11
Wilde Tierchen zähmen .....	11
NEUE ENTWICKLUNGSKARTEN .....	11
DIE PETS-KAMPAGNE .....	12
Kampagnenübersicht .....	13
Szenario 1: Die Magischen Gärten .....	14
Szenario 2: In den Kaninchenbau .....	17
Szenario 3: Den dunklen Pfad entlang .....	20
Szenario 4: Die Hütte im Wald .....	23
Szenario 5: Die Tiere im Zwinger .....	26
Szenario 6: Die Hexe schlägt zurück .....	29
HELDEN .....	32
TIERCHEN .....	32
FEINDE .....	35
WILDE TIERCHEN IN ANDEREN KAMPAGNEN .....	16



1 Kampagnenbuch



1 Block mit  
Kampagnenbögen

## CREDITS

### AUTOREN

Eric M. Lang, Fred Perret, Guilherme Goulart und Thiago Aranha

### PRODUZENTEN

Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão, Sergio Roma, Renato Sasdelli und Paulo Shinji

### ILLUSTRATION

Andrea Cofrancesco und Nicolas Fructus

### GRAFISCHE GESTALTUNG UND LAYOUT

Mathieu Harlaut und Louise Combal

### MODELLIERER

Benjamin Maillet

### TEXTE

Eric Kelley und Harry Heckel

### SPIELREGEL

William Niebling

### HERAUSGEBER

David Preti

### TESTSPIELER

Viola Bafile, João Vitor Gonçalves, Gabriel Mendes de Almeida Antonini, Lucas Mendes de Almeida Antonini, Tiago Souza, Bruna da Silva Souza, Cã Miranda, Pedro Ivo Costa, Jaime Albornoz, Lucas Lima, Fel Barros, Carolina Negrão, William Matsuguma, Luis Francisco Baroni Coutinho, Sergio Roma, Luiz Guilherme Alvarez, Eduardo Lima, Tassi Cambetas Rega, Djibril Renato Rega, Estela Camargo, Carlos César Carvalho, Felipe Vergili und Victor Cygnus

## DEUTSCHE AUSGABE

### TEXTE & REDAKTION

Simon Blome, Christian Kox, Patrick Pütz, Sebastian Wenzlaff

### SATZ & LAYOUT

Kristina Lanert, Sebastian Wenzlaff

# SPIELMATERIAL

3 doppelseitige  
Spielplanteile



2 Heldenkarten



36 Tierchenkarten



10 Questkarten



4 Tierchentableaus



20 Monsterkarten



20 Entwicklungskarten

24 Miniaturen



16 Miniaturenbasen  
für Tierchen



2 Helden



Vexia



Euninchen



4 Hornigel



4 Korillas



12 Tierchen

# ÜBERBLICK

*Arcadia Quest: Pets* ist eine Kampagnen-Erweiterung für die beiden Grundspiele *Arcadia Quest* und *Arcadia Quest: Inferno*. Sie beinhaltet nicht nur eine neue Kampagne mit 6 Szenarien für dich und deine Mitspieler, sondern auch neue Helden, Monster, Entwicklungskarten, Spielplanteile und ganz neu: Tierchen!

Tierchen haben an mehreren Stellen Einfluss auf die Kampagne. Jede Gilde beginnt mit einem treuen Tierchen in ihren Rängen. In den Szenarien werden die Gilden auf Wilde Tierchen treffen, die einem entweder die Augen auskratzen oder die durch eine Mischung aus Charisma und Stärke sogar als hilfreiche Gefährten gewonnen werden können. Im Verlauf der Kampagne werden die Tierchen immer stärker und können mit speziellen Entwicklungskarten ausgestattet werden!

Du benötigst eines der *Arcadia-Quest*-Grundspiele, um *Pets* spielen zu können. Das Spielmaterial dieser Erweiterung kann nicht nur für die neue *Pets*-Kampagne verwendet werden, sondern auch, um andere Kampagnen oder Szenarien tierisch zu verändern und neu zu erleben.

Die folgenden Kapitel erläutern die neuen (und flauschigen) Elemente, die diese Erweiterung auf den Spieltisch bringt.

## TIERCHEN ALS BEGLEITER

Die Hexe Vexia ist verrückt nach Tierchen und weiß daher schon lange, dass sie großartige, kleine Begleiter sind. Allerdings hat sie nicht erwartet, dass die Gilden sie eines Tages gegen sie einsetzen werden. Als beschlossen wurde, dass Vexia und ihre faulen Experimente gestoppt werden müssen, haben die Gilden erkannt, dass sie einige der gut ausgebildeten Tierchen an ihrer Seite gebrauchen können. Auch wenn diese flauschigen Freunde nicht so mächtig sind wie Helden, bringen sie einzigartige Tricks und Fähigkeiten mit, die den Gilden zum Sieg verhelfen können.

## TIERCHENKARTEN IM DETAIL

Grundsätzlich sind Tierchen ähnlich beschaffen wie Helden (außer natürlich, dass sie kleiner und flauschiger sind). Auf den Tierchenkarten sind die folgenden Merkmale aufgeführt:

- A) Verteidigung:** Die Anzahl an Verteidigungswürfeln, die ein Tierchen wirft, um Wunden durch einen Angriff zu vermeiden.
- B) Stufe:** Tierchen werden über drei Stufen hinweg immer stärker (siehe Seite 10).
- C) Lebenspunkte:** Diese Zahl gibt an, bei wie vielen Wunden ein Tierchen stirbt.
- D) Name:** Der Name des Tierchens.
- E) Talent:** Dies ist das angeborene Talent des Tierchens, eine spezielle Fähigkeit, die es von anderen Tierchen unterscheidet. Talente sind dauerhaft aktiv.



## START-TIERCHEN

Die Gilde hat Zuwachs bekommen! Beim Spielaufbau erweitern alle Spieler ihr Gildentableau, indem sie ein Tierchentableau danebenlegen. Ein Tierchentableau hat Platz für zwei Tierchenkarten sowie zwei Entwicklungskarten speziell für Tierchen. Dort dürfen nur Entwicklungskarten platziert werden, die speziell für Tierchen sind (so knuffig die neuen Gefährten auch sein mögen)!

Zu Beginn der Kampagne wählt jeder Spieler nach der Auswahl der Helden ein Start-Tierchen aus. Nehmt alle Tierchenkarten der Stufe 1 und verteilt sie möglichst gleichmäßig an alle Spieler. Dann wählt jeder Spieler ein Tierchen für seine Gilde aus und legt die Tierchenkarte auf das Lieblingstierchen-Feld seines Tierchentableaus. Schließlich nimmt sich jeder die passende Miniatur und stellt sie in eine Basis seiner Gildenfarbe. Alle nicht ausgewählten Tierchenkarten kommen zurück in die Spielschachtel. (Keine Sorge, vielleicht schließen sie sich euch im Verlauf der Kampagne noch an.)



<p><b>Grom</b></p> <p>TALENT <b>5</b> <b>BERSERKER</b></p> <p>Wurf +1 Würfel bei allen Würfen, wenn du verletzt bist.</p>	<p><b>Maya</b></p> <p>TALENT <b>5</b> <b>MANA-MESTERSCHAFT</b></p> <p>Kann jede Magie-Angriffskarte 2-mal deaktivieren.</p>	<p><b>Zazu</b></p> <p>TALENT <b>4</b> <b>OPPORTUNIST</b></p> <p>Deaktiviert eine Angriffskarte beim Angriff auf einen flankierten Gegner nicht (ein Ziel mit einem weiteren Gegner in dessen Nahbereich).</p>	<p><b>Tierchen</b></p>				
<p><b>ROSTIGE KLINGE</b></p> <p>NAHKAMPF-ANGRIFF <b>3</b> <b>SCHWERT</b></p> <p>S-01</p>	<p><b>KARTE 2</b></p>	<p><b>LEBENSZUG</b></p> <p>FEINDKAMPF-ANGRIFF <b>2</b> <b>MAGIE</b></p> <p>Jeder Treffer heilt 1 Wunde des Helden.</p> <p>S-03</p>	<p><b>NOVA-STRAHL</b></p> <p>FEINDKAMPF-ANGRIFF <b>2</b> <b>MAGIE</b></p> <p>Bei ☉ kannst du einen weiteren Gegner im Nahbereich des Ziels angreifen.</p> <p>S-04</p>	<p><b>PARIERKLINGE</b></p> <p>NAHKAMPF-ANGRIFF <b>2</b> <b>SCHWERT</b></p> <p>S-02</p>	<p><b>ZWILLE</b></p> <p>FEINDKAMPF-ANGRIFF <b>2</b> <b>BOGEN</b></p> <p>S-03</p>	<p><b>Bumble</b> Tierchen - Panda</p> <p>STUFE 1 <b>WILL NUR SPIELEN</b></p> <p>Gegnerliche Helden müssen 1 Wunde erleiden, um Besitzer in Bumbles Nahbereich anzugreifen.</p>	
<p><b>KARTE 3</b></p>	<p><b>KARTE 4</b></p>	<p><b>KARTE 3</b></p>	<p><b>KARTE 4</b></p>	<p><b>KARTE 3</b></p>	<p><b>KARTE 4</b></p>	<p><b>LIEBLINGS-TIERCHEN KARTE 1</b></p>	<p><b>LIEBLINGS-TIERCHEN KARTE 2</b></p>



## TIERCHEN IM SPIEL

So sehr man sein Tierchen auch mag, Tierchen sind keine Helden. Sie sind treue Begleiter, die einem Spieler besonders hilfreich sind, wenn er sie auf dem Spielplan umherbewegt und ihre Talente geschickt einsetzt.

Zu Beginn eines Szenarios werden alle Tierchen zusammen mit den Helden im Startbereich der Gilde aufgestellt. Tierchen einer Gilde gehören nicht zu einem speziellen Helden, sondern zur gesamten Gilde: **Alle Helden** einer Gilde gelten als **Besitzer aller Tierchen** dieser Gilde.

### ■ TIERCHEN-AKTIVIERUNG

Ein Spieler kann in seinem Zug – zusätzlich zur Aktivierung eines Helden – eines seiner Tierchen aktivieren:

**Vor oder nach der Aktivierung eines seiner Helden kann ein Spieler eines der Tierchen seiner Gilde aktivieren und dessen Bewegung durchführen.**

**Tierchen führen niemals einen Angriff durch**, sie können sich ausschließlich bewegen. Ihre Bewegung funktioniert ähnlich wie die eines Helden. Ein Tierchen verfügt über 3 Bewegungspunkte, wenn es aktiviert wird. Mit einem Bewegungspunkt kann ein Tierchen:

- ◆ sich um ein Feld bewegen,
- ◆ ein Portal benutzen,
- ◆ eine Tür an einer Kante seines Feldes öffnen oder schließen.

Da Tierchen kleine, raffinierte Wesen sind, unterscheidet sich ihre Bewegung in einigen wichtigen Punkten von der eines Helden:

- ◆ Tierchen können keine Erkundungsplättchen (jedweder Art) aufnehmen.
- ◆ Tierchen können keine Höllenstein-, Grabstein- oder Drachensteinkarten in ihrem Feld aufdecken.
- ◆ Tierchen lösen keine Wächter-Reaktionen von Monstern aus.
- ◆ Tierchen „besetzen“ keine Felder und zählen nicht gegen das Limit von zwei Charakteren pro Feld. Daher können sie problemlos in oder durch ein Feld ziehen, in dem sich zwei Gegner befinden.



**Beispiel 1a:** Der Spieler der roten Gilde aktiviert Oak, bewegt ihn um ein Feld (1) und greift den Korilla an (2). Der Korilla schlägt durch seine Rückschlag-Reaktion zurück (3), wobei Oak zwei zusätzliche Verteidigungswürfel werfen darf, da sich Sheldon (die Schildkröte der roten Gilde) in seinem Nahbereich befindet.



**Beispiel 1b:** Im gleichen Zug aktiviert der Spieler Sheldon und bewegt ihn zunächst in Oaks Feld (1). Sheldon darf sich auch in das nächste Feld bewegen (2), obwohl sich dort zwei Gegner befinden. Zuletzt bewegt er sich noch weiter (3), ohne Wächter-Reaktionen auszulösen. Sheldon steht nun in Greenhoods Nahbereich, die +2 Verteidigungswürfel erhält, falls sie angegriffen wird (z. B. von Zazu).



**Beispiel 2a:** Der Spieler der roten Gilde hat noch ein Ass im Köcher. Zuerst aktiviert er seinen Drachen Puff, der sich bewegt (1), die Tür öffnet (2) und sich schließlich in das Feld mit den zwei Monstern bewegt (3).



**Beispiel 2b:** Im gleichen Zug aktiviert der Spieler Greenhood, die nun freie Schussbahn hat. Sie greift den Korilla an und bekommt Unterstützung von Puff: Jeder KRIT, den sie wirft, erzielt einen weiteren Treffer, da sich Puff im Nahbereich ihres Ziels befindet.

Falls ein Spieler in seinem Zug einen weiteren Helden aktivieren darf (z. B. durch ein Talent oder einen Trank des Extra-Zuges), darf er ebenfalls eine Tierchen-Aktivierung durchführen. Nutzt ein Spieler seinen Zug für eine Ruhephase, darf er natürlich keines seiner Tierchen aktivieren.

## ■ WEITERE BESONDERHEITEN

Wie man sich denken kann, hinterlassen Tierchen nur kleine Fußabdrücke auf dem Spielplan. Meistens ziehen sie umher, ohne andere Spielelemente zu beeinflussen oder von ihnen beeinflusst zu werden. Wichtig ist, sie zu jeder Zeit gut zu positionieren, um ihre Talente bestmöglich einsetzen zu können.

Wenn sich ein Talent eines Tierchens auf **Besitzer** bezieht, ist damit jeder Held seiner Gilde gemeint. Tierchen-Talente sind immer auf das Tierchen selbst bezogen: „Besitzer in seinem Nahbereich“ sind also alle Helden der Gilde des Tierchens, die sich im Nahbereich des Tierchens befinden.

Für Tierchen gelten außerdem folgende Besonderheiten:

- ◆ Tierchen unterbrechen niemals die Sichtlinie.
- ◆ Tierchen gelten nicht als Verbündete oder Gegner in Bezug auf das Auslösen von Helden-Talenten.
- ◆ Tierchen werden für Flankiert-Effekte nicht berücksichtigt.
- ◆ Der Nahbereich von Tierchen erlaubt nicht die Wiederbelebung von Besitzern.
- ◆ Erkundungsplättchen (jedweder Art) können niemals an Tierchen weitergegeben werden.
- ◆ Es können sich unbegrenzt viele Tierchen in einem Feld befinden. Da sie nicht gegen das Charakterlimit zählen, können trotzdem zwei Helden oder Monster dieses Feld besetzen.

## 🐾 TIERCHEN ANGREIFEN 🐾

Tierchen sind liebenswert, können aber auch lästig werden, wenn eine andere Gilde sie gegen einen selbst einsetzt. Um damit Schluss zu machen, kann man die Tierchen gegnerischer Gilden angreifen. So ein Angriff funktioniert wie ein normaler Angriff, allerdings erhält keine Gilde Münzen, wenn ein Tierchen getötet wird, noch zählt es für irgendeine SGS-Queste. (Wie könnte man eine Belohnung verlangen, wenn man Tierchen anderer Leute angreift? Wie unhöflich.)

Wenn ein Tierchen getötet wird, wird seine Figur vom Spielplan genommen und auf seine Tierchenkarte gestellt (wie bei einem Helden, außer dass es kein Todesplättchen erhält). Wenn diese Gilde eine Ruhephase einlegt, kommt das Tierchen frisch und ohne Wunden zurück, entweder in den Nahbereich eines Besitzers oder in den Startbereich der Gilde.



## LIEBLINGSTIERCHEN UND ENTWICKLUNGSKARTEN

Tierchen sind etwas Besonderes, also gibt es auch besondere Karten, die nur von ihnen verwendet werden können. Diese Tierchen-Entwicklungskarten erhält man als Questbelohnung oder sie können in der Entwicklungsphase gekauft werden.

Ein Tierchentableau bietet zwei Felder für die Tierchen einer Gilde, die sich nur in einem Punkt unterscheiden. Nur dem Lieblingstierchen (unteres Feld) können (bis zu zwei) Tierchen-Entwicklungskarten zugeordnet werden. Sobald das Lieblingstierchen mit einer solchen Karten ausgestattet ist, ist sie jederzeit aktiv und gewährt dem Lieblingstierchen besondere Fähigkeiten und Vorteile (so wie Helden von dauerhaften Entwicklungskarten profitieren). Wenn eine Gilde eine dritte Tierchen-Entwicklungskarte erhält, muss sie zuvor eine ablegen, da es nur zwei Felder dafür gibt.

Legt eine Gilde eine Ruhephase ein, kann ihr Spieler beide Tierchen vertauschen, sodass das andere zum Lieblingstierchen wird (und die Entwicklungskarten verwenden kann).

## STUFENAUFSTIEG VON TIERCHEN

Arcadias Bewohner lieben es, wenn ihre Tierchen stärker werden, und den Gilden hilft es allemal. Wenn ein Tierchen um eine Stufe aufsteigt, erhöhen sich seine Werte und manchmal wird sein Talent sogar besser.

In jeder Entwicklungsphase kann jeder Spieler Münzen ausgeben, um seine Tierchen jeweils um maximal eine Stufe aufsteigen zu lassen. Dies kostet 3 Münzen pro Tierchen. Dann ersetzt jeder Spieler die Tierchenkarten seiner aufgestiegenen Tierchen auf seinem Tableau durch die Karten der nächsthöheren Stufe.

Jedes Tierchen kann insgesamt um zwei Stufen aufsteigen, je einmal in zwei Entwicklungsphasen. Ein Tierchen der Stufe 3 kann nicht weiter aufsteigen.



**Hinweis:** Tierchen aufsteigen zu lassen, zählt nicht zu den drei Karten, die jeder Spieler in einer Entwicklungsphase kaufen kann.



**Beispiel:** Das Lieblingstierchen Puff ist mit Angsteinflößend und einem Tierischen Panzer ausgestattet.

**Wichtig:** Auf die beiden unteren Felder dürfen ausschließlich Entwicklungskarten „Nur für Tierchen“ gelegt werden.

## WILDE TIERCHEN

Überall in den Magischen Gärten werden die Helden auf Wilde Tierchen treffen, zornige, kleine Viecher, die unter Vexias Bann stehen. Sie sind zwar keine sonderlich große Bedrohung, haben aber trotzdem fiese, spitze Zähne! Gelingt es einem Helden, ein Wildes Tierchen zu zähmen, wird der Bann gebrochen, sodass es sich vielleicht seiner Gilde als treuer Begleiter anschließt.

Bei der Vorbereitung jedes Szenarios werden die Karten aller Tierchen gemischt, die noch zu keiner Gilde gehören. Nehmt dafür nur die Karten der Stufe, die gemäß der Tabelle zum aktuellen Szenario passen. Dann wird für jedes Wilde Tierchen, das auf der Szenario-Übersicht angegeben ist, eine Tierchenkarte gezogen und die entsprechende Figur in das vorgegebene Feld gestellt. Diese Tierchen erhalten keine farbige Basis, sodass sie als Wilde Tierchen erkennbar sind.

### SCENARIO.....TIERCHENKARTE

1 oder 2 .....	Stufe 1
3 oder 4 .....	Stufe 2
5 oder 6 .....	Stufe 3

Alle Wilden Tierchen funktionieren gleich, egal welches Tierchen sie darstellen. Für sie gibt es eine allgemeingültige Monsterkarte, die ihre Werte und Merkmale angibt. Wie üblich wird die Monsterkarte benutzt, die der Stufe des aktuellen Szenarios entspricht.



## WILDE TIERCHEN ZÄHMEN

Die für das Szenario gezogenen Karten werden neben dem Spielplan ausgelegt, sodass alle Spieler sehen können, welche Tierchen sie für sich gewinnen können. Je weiter sich die Spieler in der Kampagne befinden, desto stärker sind die Tierchen.

Ein Spieler kann ein Wildes Tierchen zähmen und aus Vexias Bann befreien, indem er es im Kampf besiegt. Dadurch ist das Tierchen der Gilde treu ergeben und der Spieler kann es einer Gilde hinzufügen, wenn er möchte. In diesem Fall befestigt er eine seiner farbigen Basen an dem Tierchen und legt die zugehörige Tierchenkarte auf ein freies Feld seines Tierchentableaus. (Er kann es auch sofort zu seinem Lieblingstier machen und die Karte seines bisherigen Tierchens verschieben.) Schließlich legt er alle Wundenplättchen des Tierchens ab.

Am liebsten hätte man natürlich alle Tierchen, aber jede Gilde kann nur zwei Tierchen zur gleichen Zeit haben. Erhält ein Spieler sein drittes Tierchen, muss er eines seiner bisherigen Tierchen freilassen, indem er dessen Figur vom Spielplan nimmt und die Tierchenkarte ablegt. Vielleicht trifft er es in späteren Szenarien als Wildes Tierchen wieder.

**Davonlaufen:** Wilde Tierchen sind nicht sehr vertrauensselig. Sobald ein Spieler ein Wildes Tierchen zähmt und in seine Gilde aufnimmt (besiegen reicht nicht), laufen *alle anderen* Wilden Tierchen davon. Sie werden sofort vom Spielplan entfernt und ihre ausliegenden Karten abgelegt. Das bedeutet, dass in jedem Szenario nur *ein Spieler* ein Wildes Tierchen zähmen kann.

## NEUE KARTEN

Diese Erweiterung enthält einige neue Entwicklungskarten für alle Stufen, sowohl welche für Helden als auch welche für Tierchen. Diese neuen Karten sollten vor Beginn der Kampagne mit denen des verwendeten Grundspiels zusammengemischt werden.

Außerdem gibt es neue Belohnungskarten, die durch das Erfüllen bestimmter Questen in den neuen Szenarien erlangt werden können.



## DIE PETS-KAMPAGNE

Dieses Kampagnenbuch enthält alle Regeln zum Aufbau und Spiel der 6 Szenarien von *Arcadia Quest: Pets*. Alle diese Szenarien können sowohl im Kampagnen- als auch im Episoden-Modus gespielt werden.

Die Pets-Kampagne kann sowohl mit *Arcadia Quest* als auch *Inferno* als Grundspiel gespielt werden. Daher bietet jedes Szenario zwei Spielpläne, einen für jedes Grundspiel. Die Spielplanteile dieser Erweiterung sind doppelseitig mit dem gleichen Grundriss auf jeder Seite. Eine Seite zeigt die saftigen, grünen Gärten Arcadias und die andere eine feurige und höllische Version dieser Gärten.

### KAMPAGNEN- UND EPISODEN-MODUS

Anders als die anderen Kampagnen verläuft *Pets* linear. Somit folgen die Spieler vom ersten Szenario „Die Magischen Gärten“ bis zum sechsten „Die Hexe schlägt zurück“ einem vorgegebenen Verlauf. Die Szenarien werden nacheinander absolviert, ohne dass die Spieler zwischen verschiedenen Pfaden wählen müssen.

Die Spieler können jedoch auch einfach eine Partie *Arcadia Quest: Pets* spielen, ohne gleich eine ganze Kampagne beginnen zu müssen. Dafür gibt es den Episoden-Modus, in dem die Spieler ein beliebiges Szenario aus diesem Kampagnenbuch auswählen und ihre Gilden mit Helden und Entwicklungskarten der entsprechenden Stufe zusammenstellen. Alle Details zum Episoden-Modus finden sich in der Spielregel (*Arcadia Quest – Seite 30*, *Arcadia Quest: Inferno – Seite 34*).

### WIE MAN DIESES BUCH BENUTZT

Jede Szenariobeschreibung enthält verschiedene Abschnitte, die nachfolgend genauer erläutert werden. Auf Seite 10 der Spielregel ist beschrieben, wie ein Szenario grundsätzlich aufgebaut wird.

### QUESTEN

In jedem Szenario müssen die Helden eine bestimmte Anzahl an Questen erfüllen, um siegreich zu sein. Die jeweiligen Questen werden in den Beschreibungen der Szenarien aufgelistet und sind in zwei Kategorien unterteilt: Spieler-gegen-Spieler (SGS) und Spieler-gegen-Umgebung (SGU). In SGS-Questen müssen Helden gegnerischer Gilden getötet werden. In SGU-Questen müssen besondere Monster getötet oder Aufgaben erfüllt werden. Hier ist auch angegeben, ob das Erfüllen einer Quest eine Belohnungskarte oder einen Titel gewährt. Jeder Spieler darf jede Quest nur einmal erfüllen.

### BELOHNUNGSKARTEN

In jedem Szenario gibt es eine oder mehrere Questen mit zugehörigen Belohnungskarten. In diesem Abschnitt ist angegeben, welche Karten dies sind.

### TITEL

In den meisten Szenarien gibt es eine Quest, die der Gilde, die sie erfüllt, einen Titel gewährt. Jeder Titel bietet Vorteile, die eine Gilde in nachfolgenden Szenarien nutzen kann. Dieser Abschnitt gibt an, welche Quest mit einem Titel verbunden ist, welchen Vorteil er bringt und welche folgenden Szenarien durch diesen Titel beeinflusst werden. In der Pets-Kampagne gewähren alle Titel ihrem Träger im nächsten Szenario und dem Finalen Entscheidungskampf Vorteile.

### SPEZIAL-AUFBAU

Einige Szenarien haben spezielle Aufbau-Regeln, die hier erklärt werden.

### SPEZIAL-REGELN

Jedes Szenario hat einige Spezial-Regeln, die nur in diesem Szenario gelten. Dieser Abschnitt erklärt diese Regeln detailliert und beschreibt ausführlich, was die Spieler tun müssen, um die SGU-Queste(n) zu erfüllen.

### TITEL-VORTEILE

In diesem Abschnitt gibt es genauere Informationen darüber, welche Vorteile bestimmte Titel in diesem Szenario bringen.

### SPIELPLAN-ÜBERSICHT UND LEGENDE

Hier finden sich die Informationen zum Aufbau des Spielplans mithilfe der Spielplanteile und dem Spielmaterial, das benötigt wird, um das Szenario zu spielen.

# KAMPAGNENÜBERSICHT

Diese Übersicht zeigt die Magischen Gärten Arcadias und die 6 Szenarien dieser Kampagne. Die Kampagne beginnt mit dem Szenario „Die Magischen Gärten“ und folgt der vorgegebenen Reihenfolge aller 6 Szenarien bis zum Finalen Entscheidungs-

kampf „Die Hexe schlägt zurück“. Die Spieler absolvieren alle Szenarien der Reihe nach, ohne zwischen verschiedenen Pfaden auszuwählen.



# DIE MAGISCHEN GÄRTEN

## Szenario 1

Willkommen in den Magischen Gärten! Hier gibt es Spiel und Spaß! Und jede Menge leckere Süßigkeiten! Doch hinter diesem sehr einladend wirkenden Eingang liegt der lange, beschwerliche Weg in den Tiefen Wald. Der Übergang ist kaum wahrnehmbar, weil die Raumzeitomantie äußerst subtil ist. Doch irgendwann bemerkt man ihn ganz deutlich, wenn abseits der Wege plötzlich merkwürdig veränderte Tierchen umherlaufen. Auch Monster wurden bereits in der Gegend gesichtet. Die Nachforschungen beginnen hier, wo die meisten dieser bizarren und zugleich süßen Tierchen zu finden sind.

### TITEL

Besiegt ein Spieler drei Monster, erfüllt er dadurch die Queste „Töte 3 Monster“ und erhält den Titel „Rausschmeißer“. Im nächsten Szenario und dem Finalen Entscheidungskampf verursachen seine Helden einen zusätzlichen Treffer, wenn sie beim Angriff mindestens einen KRIT würfeln.



### QUESTEN

#### SGU

- „Töte 3 Monster“. Dafür gibt es einen Titel.
- „Zähme ein Wildes Tierchen“. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

#### SGS

- Alle „Töte“-Questen der teilnehmenden Gilden: „Töte 1 Helden der gegnerischen ?-Gilde“.

### BELOHNUNGSKARTE

Tierischer Panzer

### SPEZIAL-REGELN

- Zähmt ein Held ein Wildes Tierchen, erfüllt der Spieler dadurch die Queste „Zähme ein Wildes Tierchen“ und erhält die Belohnungskarte.
- Besiegt ein Spieler drei Monster, erfüllt er dadurch die Queste „Töte 3 Monster“ und erhält den Titel „Rausschmeißer“. Das Besiegen eines Wilden Tierchens zählt dafür nicht.





	22A	
24A	4A	23A
6A	3A	8A

  
Geschlossene  
Tür 4x

  
Offene Tür 7x

  
Portal 4x

  
Ork-  
Marodeur 6x

  
Wildes  
Tierchen 4x

  
Erkundungs-  
plättchen 8x

  
Brut-  
plättchen 4x

  
Portal 4x

  
Goblin-  
Bogenschütze 6x

  
Hornigel 4x



	22B	
24B	20A	23B
18A	14B	15B



# IN DEN KANINCHENBAU

## Szenario 2

Fleht, ihr Narren! Fleht tiefer in die Gärten und findet das sagenumwobene Euninchen. Dieses hinterlistige, aber gleichzeitig bezaubernde Wesen könnte der Kopf der Tierentführerbande sein, obwohl es so ein liebenswürdiges Bündel aus Federn und Fell ist. Sollte es nicht der hinterlistige Kopf dieser Bande sein, handelt es sicherlich auf Anweisung eines hinterlistigen Gauners mit einem Herz aus Stein. Wie sonst könnte er je aufhören, diese süße, herzerwärmende, charmante Kreatur dauerhaft zu knuddeln. Die Helden müssen auf dieser gefährlichen Reise sehr tapfer sein, um sich nicht in den großen, gefühlvollen Augen zu verlieren. Schaut ... einfach ... weg! ES IST SO PUTZIG!

### TITEL

Besiegt ein Spieler einen Korilla, erfüllt er dadurch die Queste „Töte einen Korilla“ und erhält den Titel „Dschungelkönig“. Dieser Spieler kann im nächsten Szenario und dem Finalen Entscheidungskampf eine aktive Heldenkarte deaktivieren, um ein Wildes Tierchen zu aktivieren und kontrollieren (um z. B. einen gegnerischen Helden anzugreifen).

### QUESTEN

#### SGU

- „Finde Euninchen“: Sammle das Questplättchen ein. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.
- „Töte einen Korilla“. Dafür gibt es einen Titel.



### SGS

- Alle „Töte“-Questen der teilnehmenden Gilden: „Töte 1 Helden der gegnerischen ?-Gilde“.

### BELOHNUNGSKARTE

Trillerpfeife

### SPEZIAL-AUFBAU

- Mischt verdeckt ein Questplättchen (das Euninchen darstellt) mit 9 zufälligen Erkundungsplättchen zusammen und verteilt sie verdeckt auf die vorgegebenen Felder.

### SPEZIAL-REGELN

- Findet ein Spieler das Questplättchen (Euninchen), erfüllt er dadurch die Queste „Finde Euninchen“ und erhält die Belohnungskarte. Das Questplättchen wird aus dem Spiel entfernt.
- Tötet ein Spieler einen Korilla, erfüllt er dadurch die Queste „Töte einen Korilla“ und erhält den Titel „Dschungelkönig“.

### TITEL-VORTEILE

- Trägt ein Spieler den Titel „Rausschmeißer“, verursachen seine Helden einen zusätzlichen Treffer, wenn sie beim Angriff auf ein Monster mindestens einen KRIT würfeln.



24A	23A
1A	3A
4B	8B



Geschlossene  
Tür 8x



Offene Tür 3x



Erkundungs-  
plättchen 10x



Brut-  
plättchen 4x



Portal 4x



Tierschicht mit  
Speeren 2x



Ork-  
Marodeur 4x



Wildes  
Tierchen 4x



Goblin-  
Bogenschütze 6x

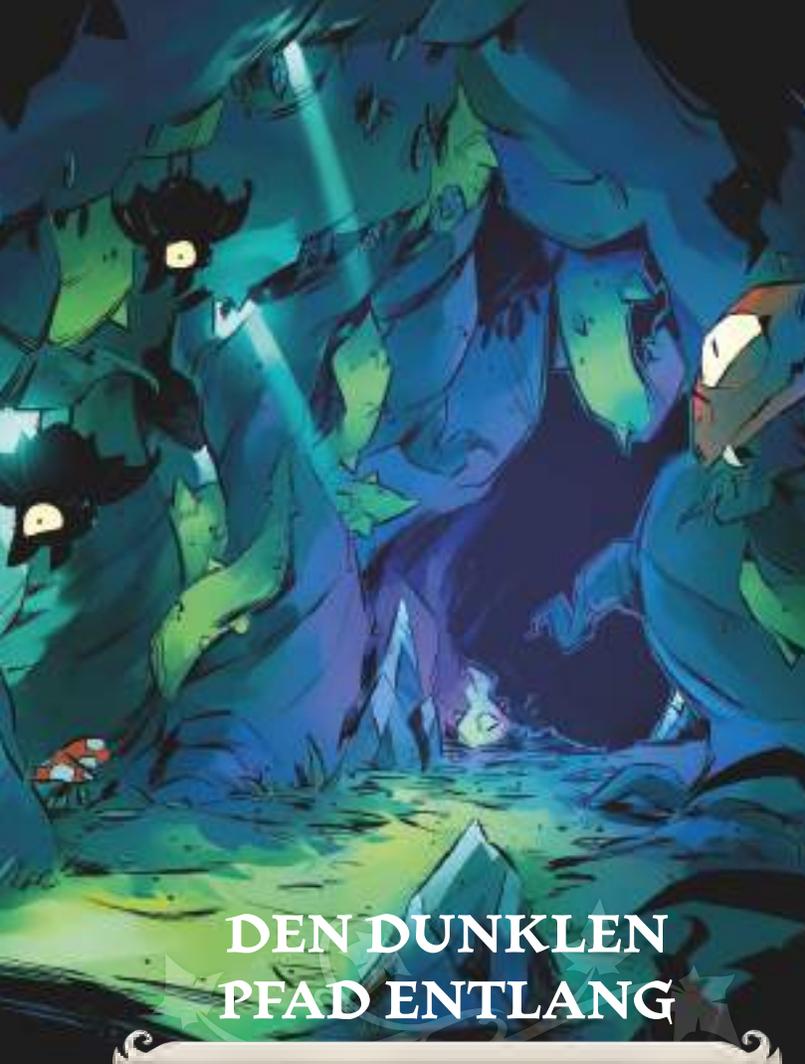


Korilla 4x



24B	23B
18B	14B
13A	19B





## DEN DUNKLEN PFAD ENTLANG

### Szenario 3

Folgt dem sonnigen Pfad! Folgt dem sonnigen Pfad! Folgt ... Moment mal! Dieser Pfad ist ganz und gar nicht sonnig! Der Waldpfad sollte ein heller, freundlicher Weg voller blühender Schönheit sein. Doch heute bewacht das hinterlistige (aber so liebenswürdige) Euninchen gemeinsam mit anderen verzauberten Tierchen den Weg. Wie kann so ein liebenswürdiges Wesen so unheimlich sein? Ist es das trübe Licht? Die kriechenden Schatten? Die gespenstische Musik? Was auch immer es ist, das Euninchen muss damit etwas zu tun haben. Die Helden müssen voranschreiten und stetige Wellen süßer Tierchen überstehen – und dabei der Niedlichkeit des Euninchens widerstehen!

#### TITEL

Erreicht ein Held, der das Questplättchen seiner Gilde bei sich trägt, mit einem seiner Tierchen eines der hervorgehobenen „!“-Felder, erfüllt der Spieler dadurch die Queste „Betritt den Waldpfad“ und erhält den Titel „Pfadfinder“. Die Helden und Tierchen dieses Spielers müssen im nächsten Szenario und dem Finalen Entscheidungskampf keine Bewegungspunkte ausgeben, um Portale zu nutzen.

#### QUESTEN

##### SGU

- „Töte Euninchen“. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.
- „Betritt den Waldpfad“: Bring einen Helden mit einer Fackel und einem Tierchen zum Waldpfad. Dafür gibt es einen Titel.

##### SGS

- Alle „Töte“-Questen der teilnehmenden Gilden: „Töte 1 Helden der gegnerischen ?-Gilde“.

#### BELOHNUNGSKARTE

Quietschie

#### SPEZIAL-AUFBAU

- Jeder Spieler wählt einen Helden seiner Gilde, der das Szenario mit einem Questplättchen (das eine Fackel darstellt) seiner Gilde beginnt.

#### SPEZIAL-REGELN

- Ein Held darf nur das Questplättchen seiner Gilde bei sich tragen.
- Wird ein Held getötet, der ein Questplättchen bei sich trägt, bleibt das Plättchen in seinem Feld liegen und kann von jedem Helden der gleichen Gilde eingesammelt werden.
- Beendet ein Held seine Aktivierung in einem „!“-Feld, während er das Questplättchen trägt und sich eines seiner Tierchen in seinem Feld befindet, erfüllt der Spieler dadurch die Queste „Betritt den Waldpfad“ und erhält den Titel „Pfadfinder“. Das Questplättchen wird aus dem Spiel entfernt.
- Der Spieler, der Euninchen tötet, erfüllt dadurch die Queste „Töte Euninchen“ und erhält die Belohnungskarte.

#### TITEL-VORTEILE

- Trägt ein Spieler den Titel „Dschungelkönig“, kann er die Heldenkarte seines aktiven Helden deaktivieren, um ein Wildes Tierchen zu aktivieren und eine Bewegung und/oder Angriff gegen einen gegnerischen Helden oder ein gegnerisches Tierchen durchzuführen.





2B		9B
4B	1A	8B
24A	7B	23A





13A		19B
14A	18B	21B
24B	20B	23B

-   
**Geschlossene Tür 9x**
-   
**Offene Tür 4x**
-   
**Portal 4x**
-   
**Höllenstein-karte 8x**
-   
**Wildes Tierchen 4x**
-   
**Höllenhund 2x**
-   
**Wampus 1x**
-   
**Hornigel 4x**
-   
**Erkundungs-plättchen 8x**
-   
**Brut-plättchen 4x**
-   
**Portal 2x**
-   
**Feuerteufel 2x**
-   
**Korilla 4x**
-   
**Euninchen 1x**
-   
**Dämonin 5x**
-   
**Harpyie 6x**



## DIE HÜTTE IM WALD

### Szenario 4

Das Böse kommt auf leisen Sohlen und lebt sicherlich in dieser mysteriösen, verborgenen Hütte. Schaut sie euch nur an, keinerlei Ästhetik. Sie erweckt den Eindruck, als hätte eine blinde Person die Baupläne ... Warte! VEXIA?? Das kann doch nicht sein! Schon aus der Ferne können die Helden das herzerreißende Winseln der entführten Tiere hören, an denen unmenschliche Tierversuche durchgeführt wurden. Wie unhöflich!

#### TITEL

Bringt ein Held ein Questplättchen (Medizin) zum „!“-Feld, erfüllt er dadurch die Queste „Verabreiche die Medizin“ und erhält den Titel „Tierarzt“. Dieser Spieler kann im nächsten Szenario und dem Finalen Entscheidungskampf jeden Trank und jede Schatztruhe für den Effekt eines Heiltranks nutzen.

#### QUESTEN

##### SGU

- „Töte Vexia“. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.
- „Verabreiche die Medizin“: Bringe ein Questplättchen zu dem hervorgehobenen Feld. Dafür gibt es einen Titel.

##### SGS

- Alle „Töte“-Questen der teilnehmenden Gilden: „Töte 1 Helden der gegnerischen ?-Gilde“.

#### BELOHNUNGSKARTE

Animalische Kräfte

#### SPEZIAL-REGELN

- Der Spieler, der Vexia tötet, erfüllt dadurch die Queste „Töte Vexia“ und erhält die Belohnungskarte.
- Betritt ein Held, der ein Questplättchen bei sich trägt, das „!“ Feld, erfüllt der Spieler dadurch die Queste „Verabreiche die Medizin“ und erhält den Titel „Tierarzt“. Das Questplättchen wird aus dem Spiel entfernt.
- Jede Gilde kann nur 1 Questplättchen zur gleichen Zeit bei sich tragen. Es darf jedoch eine beliebige Farbe haben.

#### TITEL-VORTEILE

- Trägt ein Spieler den Titel „Pfadfinder“, müssen seine Helden und Tierchen keine Bewegungspunkte ausgeben, um Portale zu nutzen.





9B	3A	7A
6A	4A	8A
24A	22A	23A

  
Geschlossene  
Tür 13x

  
Quest-  
plättchen 4x

  
Portal 8x

  
Wildes  
Tierchen 4x

  
Ork-  
Marodeur 4x

  
Vexia 1x

  
Hornigel 4x

  
Erkundungs-  
plättchen 12x

  
Brut-  
plättchen 3x

  
Tiersch mit  
Speeren 2x

  
Goblin-  
Bogenschütze 6x

  
Korilla 4x

  
Troll 1x

  
Tiersch mit  
Hammer 2x



17A	14B	16B
18A	20A	15B
24B	22B	23B

  
Geschlossene  
Tür 13x

  
Portal 8x

  
Wildes  
Tierchen 4x

  
Höllenhund 2x

  
Harpyie 6x

  
Hornigel 4x

  
Wampus 1x

  
Erkundungs-  
plättchen 12x

  
Brut-  
plättchen 3x

  
Quest-  
plättchen 4x

  
Höllenstein-  
karte 8x

  
Feuerteufel 2x

  
Korilla 4x

  
Dämonin 4x

  
Vexia 1x



## DIE TIERE IM ZWINGER

### Szenario 5

„FREEEIIHEEEIT!“ würden die Tierchen vermutlich rufen, wenn die Helden sie aus Vexias Zwingern befreien würden. Die Armen haben seit Stunden nichts gegessen und wie jeder weiß, brauchen sie ständig Futter und Aufmerksamkeit. Während Vexia sehr beschäftigt war, laufen ihre flauschigen (und schuppigen und dornigen) kleinen Untertanen frei herum und beschützen ihre Trophäen. Als wäre das nicht schlimm genug, stehen die entführten Tiere auch noch unter ihrem Bann! Sie werden also nicht einfach angelaufen kommen, wenn man ihren Namen ruft. Sie müssen mit Leckereien angelockt werden. Leider mögen Vexias Untertanen die gleichen Leckereien.

#### TITEL

Legt ein Spieler eine Futterspur zwischen einem Käfig und dem Brunnen, erfüllt er dadurch die Queste „Rette die Tiere“ und erhält den Titel „Alphatier“. Beendet eines seiner Tierchen im Finalen Entscheidungskampf seine Bewegung in einem Feld mit einem gegnerischen Helden/Tierchen oder Diener, fügt es ihnen 1 Wunde zu.

#### QUESTEN

##### SGU

- „Finde den Schlüssel“: Finde das Questplättchen. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.
- „Rette die Tiere“: Lege eine Futterspur zwischen einem Käfig und dem Brunnen. Dafür gibt es einen Titel.

#### SGS

- Alle „Töte“-Questen der teilnehmenden Gilden: „Töte 1 Helden der gegnerischen ?-Gilde“.

#### BELOHNUNGSKARTE

Wutanfall

#### SPEZIAL-AUFBAU

- Mischt verdeckt ein Questplättchen mit 7 Erkundungsplättchen zusammen und verteilt sie verdeckt auf die vorgegebenen Felder.

#### SPEZIAL-REGELN

- Betritt ein Held ein Feld, in dem sich kein Gegner befindet, kann er dort eines seiner Gildenplättchen ablegen. Es stellt einen Teil seiner Futterspur dar.
- Betritt ein Held ein Feld mit einem gegnerischen Gildenplättchen, in dem sich kein gegnerischer Held befindet, wird das Plättchen entfernt.
- Sobald ein Spieler einen durchgängigen Pfad (Futterspur) von einem gelb hervorgehobenen Feld (Käfig) zum Brunnen in der Mitte des Spielplans gelegt hat, erfüllt er dadurch die Queste „Rette die Tiere“ und erhält den Titel „Alphatier“.
- Findet ein Spieler das Questplättchen, erfüllt er dadurch die Queste „Finde den Schlüssel“ und erhält die Belohnungskarte. Das Questplättchen wird aus dem Spiel entfernt.

#### TITEL-VORTEILE

- Trägt ein Spieler den Titel „Tierarzt“, darf er jeden Trank und jede Schatztruhe wie einen Heiltrank nutzen.





24A	6A	
8A	4A	9A
	7A	23A

-   
**Geschlossene Tür 8x**
-   
**Kleine geschlossene Tür 2x**
-   
**Ork-Marodeur 4x**
-   
**Wildes Tierchen 4x**
-   
**Korilla 4x**
-   
**Tierschenschwanz mit Hammer 2x**
-   
**Tierschenschwanz mit Speeren 2x**
-   
**Erkundungspflättchen 8x**
-   
**Brutpflättchen 4x**
-   
**Portal 6x**
-   
**Goblin-Bogenschütze 6x**
-   
**Hornigel 4x**



24B	18A	
15B	20A	21B
	14A	23B



Geschlossene Tür 8x



Kleine geschlossene Tür 2x



Höllenstein-karte 8x



Feuerteufel 2x



Korilla 4x



Höllenhund 2x



Wildes Tierchen 4x



Harpyie 6x



Erkundungs-plättchen 8x



Brut-plättchen 4x



Portal 6x



Hornigel 4x



Dämonin 4x



## Finaler Entscheidungskampf

Tief im Herzen des Waldes wartet sie auf ihre Zeit! Die Gilden glaubten, dass Vexia besiegt sei, doch sie kann sich sehr gut tot stellen. Dazu müssen die Augen nur trüb werden und der Körper erschlaffen. Der erste Teil ist für Vexia einfach, der zweite Teil benötigte einige Jahrzehnte intensiven Trainings, doch ihre „zänkischen“ Kreationen halfen ihr dabei. Jetzt hat Vexia ihre gesamte Horde versammelt, um die Gilden unter einem flauschigen Tsunami zu begraben. Dies ist der finale Kampf! Doch welche Belohnung wartet auf den Sieger? Die gesamte Stadt Arcadia! Und danach die ganze Welt! Heheheheh! HAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!

### QUESTEN

#### SGU

- „Töte Vexia“.

### SPEZIAL-REGELN

- Vexia kann erst dann Wunden erleiden, wenn sich keine Hornigel, Korillas oder das Euninchen auf dem Spielplan befinden.
- Tötet ein Spieler einen Hornigel, einen Korilla oder das Euninchen darf er jedes Mal ein gegnerisches Tierchen bis zu 3 Felder weit bewegen und jedem gegnerischen Helden in dem Feld, in dem die Bewegung endet, 1 Wunde zufügen.
- Ein Spieler kann einmal pro Zug 1 Münze ausgeben, um eine durch seinen aktiven Helden ausgelöste Wächter-Reaktion zu verhindern.

### TITEL-VORTEILE

Trägt ein Spieler den Titel:

- „Rausschmeißer“, verursachen seine Helden einen zusätzlichen Treffer, wenn sie beim Angriff auf ein Monster mindestens einen KRIT würfeln.
- „Dschungelkönig“, darf er die Heldenkarte seines aktiven Helden deaktivieren, um ein Wildes Tierchen zu aktivieren und eine Bewegung und/oder Angriff gegen einen gegnerischen Helden oder ein gegnerisches Tierchen durchzuführen.
- „Pfadfinder“, müssen seine Helden und Tierchen keine Bewegungspunkte ausgeben, um Portale zu nutzen.
- „Tierarzt“, darf er jeden Trank und jede Schatztruhe wie einen Heiltrank nutzen.
- „Alphatier“, fügen seine Tierchen allen gegnerischen Helden/Tierchen und Dienern in dem Feld, in dem sie ihre Bewegung beenden, je 1 Wunde zu.





6A	23A	8A
22A	4A	3A
7A	24A	9B

-   
**Geschlossene Tür 10x**
-   
**Erkundungsplättchen 8x**
-   
**Portal 4x**
-   
**Brutplättchen 2x**
-   
**Euninchen 1x**
-   
**Hornigel 4x**
-   
**Vexia 1x**
-   
**Wildes Tierchen 4x**
-   
**Korilla 4x**
-   
**Ork-Marodeur 6x**
-   
**Troll 1x**
-   
**Tiermensch mit Hammer 2x**
-   
**Goblin-Bogenschütze 4x**



18A	23B	15B
22B	20A	14B
16B	24B	17A



Geschlossene  
Tür 10x



Erkundungs-  
plättchen 8x



Portal 4x



Brut-  
plättchen 2x



Euninchen  
1x



Hornigel 4x



Vexia 1x



Höllenstein-  
karte 8x



Wildes  
Tierchen 4x



Korilla 4x



Harpyie 4x



Höllenhund 2x



Dämonin 6x



Wampus 1x

## HELDEN

### GREENHOOD



**„Du hast diesen Wald im Stich gelassen! Oder vielleicht ein Dorf? Einen Obststand?“**

Greenhood fühlte sich durch ihren Cousin Greensleeves inspiriert, nachdem dieser half, Graf Zahn zu beseitigen. Wenn ihr Cousin einen solchen Bösewicht stoppen konnte, musste sie etwas ähnlich Tolles tun. Sie lief von zu Hause fort, um Ruhm und Glück zu suchen. Unglücklicherweise erlitt sie auf einer Reise Schiffbruch und strandete auf einer Insel. Doch statt sie zu verlassen, blieb sie und trainierte unablässig. Ihr Bogen und Geschick sicherten ihr Überleben. Seit ihrer Rettung ist sie entschlossen, ihre grüne Mütze zu tragen und alles zu retten, was auch nur annähernd eine Rettung gebrauchen könnte: ihre Heimat, ihren Wald, Arcadia ... Greensleeves hingegen ist sich nicht sicher, ob er mehr über ihr Strebertum oder ihren Modegeschmack verärgert sein soll. Welcher Bogenschütze trägt schon eine grüne Mütze?

### OAK



**„Ich ... bin ... Oak! Höre ... meine ... Worte!“**

Oak war lange Zeit ein Wächter des Waldes und lebte in völliger Abgeschiedenheit. Aus seiner Sicht redet er nur so langsam, damit ihn die Bäume verstehen können. Aber in Wahrheit war er schon immer ein langsamer Sprecher. Als Kind brauchte er für jedes Wort mehrere Minuten. Eines Tages kam Vexia zu ihm, um die Wege des Waldes zu ergünden. Doch zeigte sie für seine Vorträge wenig Geduld und wurde so von einer idealistischen Baum-Beschützerin zu einer unbeherrschten und sehr unhöflichen Frau. Sie wollte einfach, dass Oak seine Sätze beendet, sie flehte ihn regelrecht an. Vexia hat nie verstanden, dass Erkenntnis Zeit braucht. So zog sie schließlich nach einer Lehrstunde beleidigt ab, die gerade einmal ein paar Tage gedauert hatte. Oak hat nie begriffen, was sie zum Bösen getrieben hatte, doch fühlte er sich mitverantwortlich für Vexias Perversionen der Natur. Nun hat Oak den Wald verlassen, um sich ihr entgegenzustellen – langsam.

## TIERE

### PUFF



Puff ist ein sehr junger Feuerdrache. Noch sprüht er nur Funken, doch wenn er einmal wütend wird, kann er durchaus die Gegner seiner Besitzer in Brand setzen. Dieses kleine Knallbonbon lässt jedes Herz erwärmen.

### PADFEET



Padfeet ist ein wilder Wolfswelpen. Er sieht zwar klein und knuffig aus, doch in seinem Herzen ist er der Alphawolf. Er beherrscht sein markerschütterndes Geheul bis zur Perfektion und weiß es sehr genau einzusetzen. Manch ein Monster verliert bei dem durchdringenden Klang von Padfeets Geheul all seine Kraft und Angriffslust.

### BUMBLE



Bumble ist der niedlichste kleine Panda, den es gibt. Jeder, der kaltherzig genug ist, Bumbles Freunde anzugreifen, nachdem er einmal in sein süßes Gesicht geblickt hat, wird von so großen Schuldgefühlen geplagt, dass es wehtut. So manch einer ist durch diese Qualen gestorben.

### ROAR



Mit Roar wird es nie ruhig im Dschungel. Er ist ein stolzes Tier, von seiner goldenen Mähne bis zu seinem flauschigen Schwanz. Sein mächtiges Brüllen ermutigt seine Besitzer und entfacht ihre Tapferkeit für eine glorreiche Schlacht. Auf sie mit Gebrüll!

### TICKLES



Tickles ist ein zappeliges Frettchen. Er kriecht in jeden Winkel und jede Ritze, die er findet, und verschwindet schon mal für ein paar Tage. Seine Stärke liegt darin, in die Rüstung seiner Feinde zu kriechen und seine erbarmungslose Kitzelattacke zu starten! Es ist ganz schön schwierig, sich auf einen Angriff zu konzentrieren, wenn man kichernd auf dem Boden liegt.



### MIAU



Miau ist ein cleveres Straßenkätzchen, das sich durch pures Glück in den zwielichtigen Gegenden Arcadias durchschlägt. Manche Leute hätten sie gerne als Glücksbringer, in der Hoffnung, dass das Glück auf sie abfährt. Es ist nicht einfach, Katzen zu zähmen, doch wenn du Miau an deiner Seite behältst, wird auch das Glück auf deiner Seite sein.

### MOONPIE



Manche Tiere sind bezaubernd, andere sind BEZAUBERND. Moonpie gehört zur zweiten Kategorie. Sie möchte mit jedem, dem sie begegnet, Freundschaft schließen, selbst mit den blutrünstigsten Feinden. Ihre Freunde anzugreifen, statt ihr Freundschaftsangebot anzunehmen, fordert seinen Tribut und kann sehr erschöpfend sein.

### ✦ SHELDON ✦



Sheldon die Schildkröte ist ein harter Brocken. Er ist nicht das niedrigste Tier (nach üblichen Standards), aber das kümmert ihn nicht. Er hat eine harte Schale, oder besser gesagt, einen robusten Panzer, mit dem er manchen heftigen Schlag abwehren kann. Sich hintern seinem Panzer zu verstecken, ist keine Schande. In der Ruhe liegt die Kraft.

### ✦ NEWTON ✦



Newton das Chamäleon ist ein Meister der Tarnung. Das mag zwar auch auf andere Chamäleons zutreffen, aber Newton ist anders. Er ist so gut, dass seine Besitzer durchaus einige seiner Tricks erlernen können, um sich an Gegnern vorbeizuschleichen.

### ✦ ACE ✦



Ace ist ein aufgeweckter Hundewelpen. Er hilft seinen Besitzern gewissenhaft und hört aufs Wort. Am liebsten apportiert er Dinge. Außerdem ist er besonders gut im Aufspüren von Tränken und anderen Leckereien. Er schafft es sogar, eine Schatztruhe zu ziehen, die doppelt so groß ist wie er.

### ✦ TALLON ✦



Tallon ist ein gutmütiger Dinosaurier (wenn man einen kleinen, blutrünstigen Haufen aus Klauen und Zähnen als gutmütig bezeichnen kann). Sobald er Blut wittert, lassen ihn seine Urinstinkte schlitzeln und beißen. Gib also Acht, wenn er um dich herumschleicht.

### ✦ BARNABY ✦



Barnaby ist ein sehr temperamentvoller kleiner Affe, der völlig ausflippen kann. Sein liebster Angriff ist ... unhygienisch, um es nett auszudrücken. Nun ja, er schleudert seine Affenhäufchen auf seine Ziele. Das tut ihnen zwar nicht weh, aber es verwirrt sie für gewöhnlich so sehr, dass sie ihre Deckung fallen lassen.



## FEINDE

### KORILLA



Der Korilla ist ein hinreißender Berg purer Muskeln und Vexias größter Erfolg. Dieses Biest beschützt sein Revier und ist sehr aufbrausend, genau wie seine Herrin. Wenn sich seine aufgestaute Wut entlädt, passiert es schon einmal, dass Dinge (oder Helden) durch die Gegend geschleudert werden. Diese Biester sind die unaufhaltsamen Schläger der Magischen Gärten.

### HORNIGEL



Was könnte knuddeliger sein als ein fliegendes, stechendes Insekt gekreuzt mit einem stacheligen Nagetier? Ok ... vergessen wir das. Kreuzt man den Stachel einer Hornisse mit den Stacheln eines Igels, betritt man eine Welt des Schmerzes! Die Dornen und Stacheln dieser Monstrositäten sind so scharf, dass sie sogar die härteste Rüstung durchstoßen können.

### EUNINCHEN



Vexias erste Kreation und immer noch ihr Liebling: Das Euninchen. Es mag nicht der bedrohlichste Killer im Wald sein, aber dieses unermüdliche kleine Biest ist unerbittlich und zu putzig, um es in Worte zu fassen. Das ist sowohl sein Überlebensrezept als auch seine Waffe gegen Vexias Feinde. Es ist so putzig, dass man tatsächlich physische Schmerzen erleidet, wenn man versucht, ihm wehzutun.

### VEXIA



*„Ich möchte es knuddeln und streicheln ... und ihm ein paar Dornen verpassen!“*

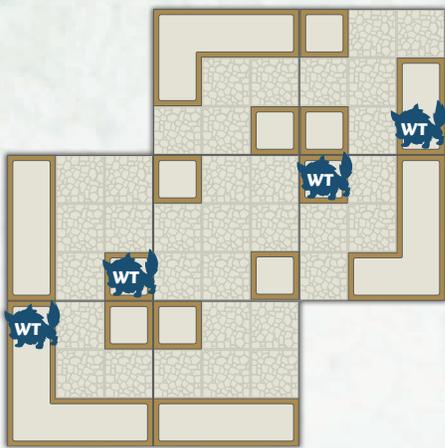
Manche würden Vexia eine „verrückte Katzenlady“ nennen, doch das ist noch zu harmlos. Die Natur bietet so viele Möglichkeiten für ihre flauschigen (und schuppigen, haarigen und dornigen) kleinen Freunde! Warum sollte sie sich an die ermüdende Geschwindigkeit der Evolution halten? Doch niemand kann abschätzen, ob Vexia ihre erschaffenen Wesen wirklich unter Kontrolle behalten kann. Seit sie bei einem Unfall in der Universität erblindet ist, hat sich ihre Erinnerung daran, was „putzig“ ist, stark verändert (oder ihre Definition von „putzig“ ist etwas abgedreht). Vexia bezeichnet sich selbst als Tierhexe und man sollte nicht versuchen, ihren kleinen Freunden etwas anzutun. Sie mag zwar blind sein, aber zaubern kann sie trotzdem!

# WILDE TIERCHEN IN ANDEREN KAMPAGNEN

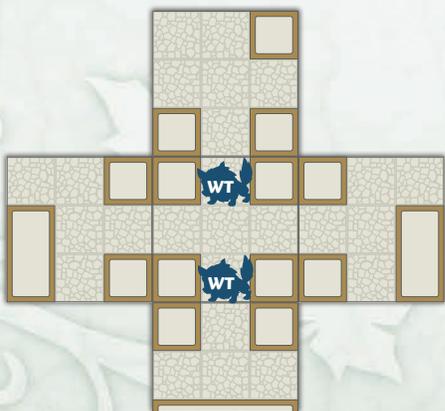
Pets kann problemlos in jede andere Arcadia-Quest-Kampagne integriert werden. Die folgenden Diagramme zeigen die Felder, in denen bei der Vorbereitung Wilde Tierchen platziert werden.

## ARCADIA QUEST

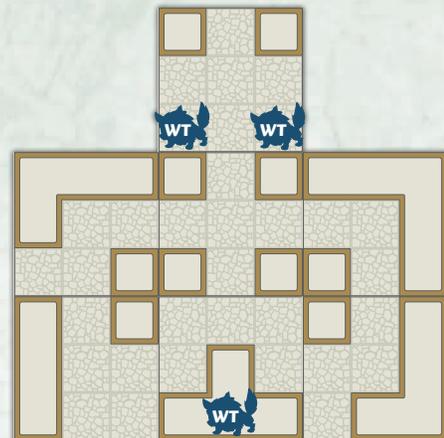
### DISTRIKT DER HÄMMER



### ARENA DER GLEISSENDEN SONNE



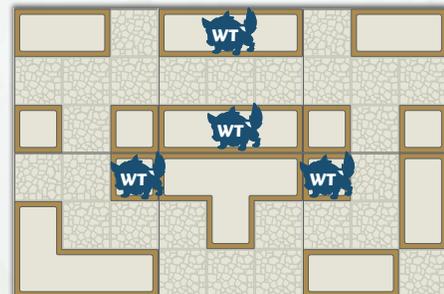
### DAS MOND-TOR



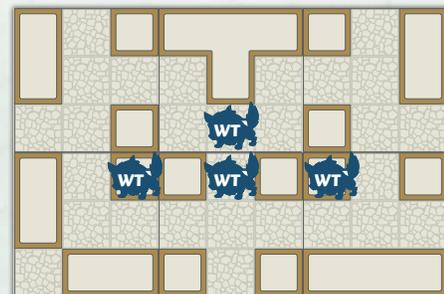
### DER ADLERHORST



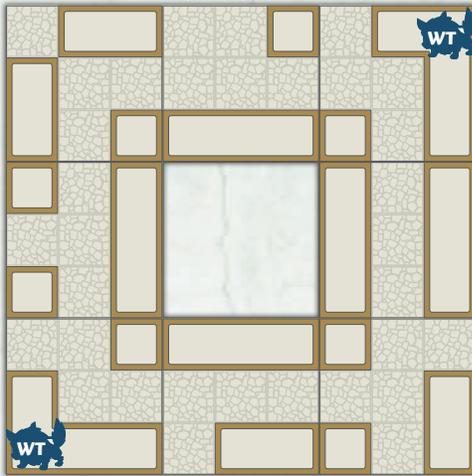
### DAS HERRENHAUS



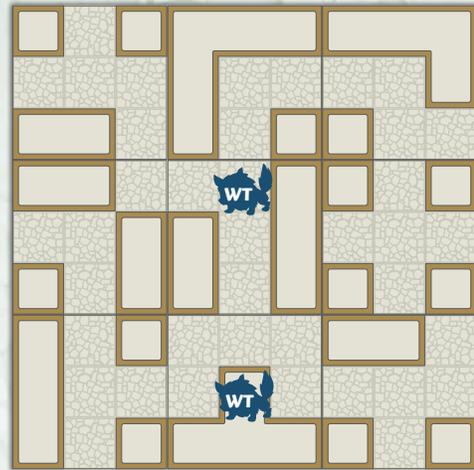
### DER ORKBAU



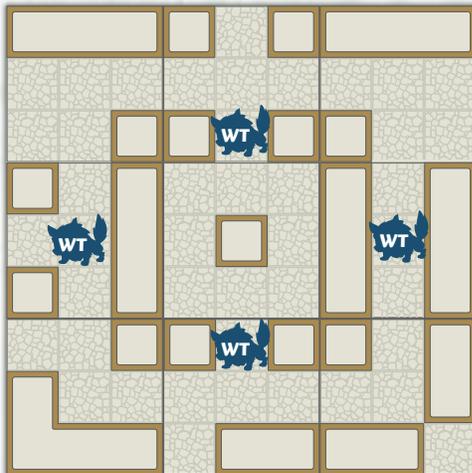
### DISTRIKT DER ALCHEMISTEN



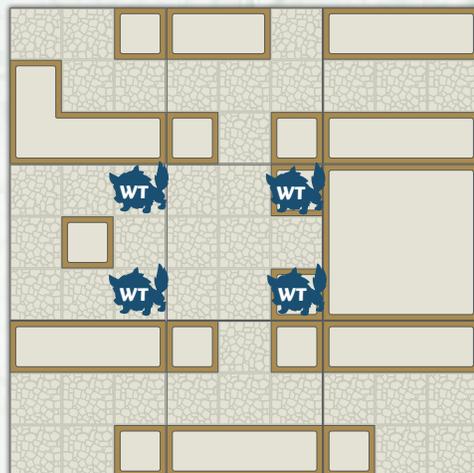
### IMMERSCHATTEN-DISTRIKT



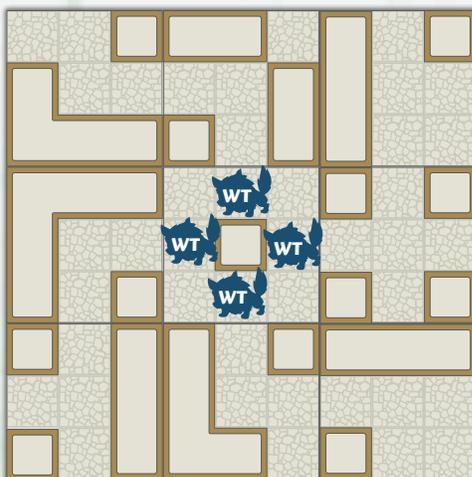
### PLATZ DER MORGENRÖTE



### DER TEMPEL DES AUFGEHENDEN ZWIELICHTS

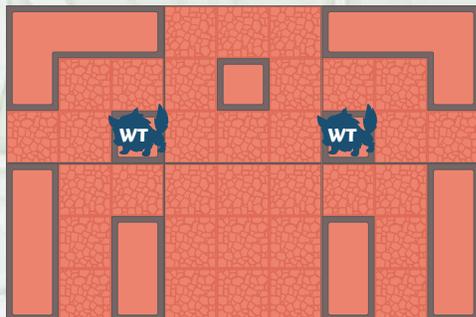


### PLATZ DER UNIVERSITÄT

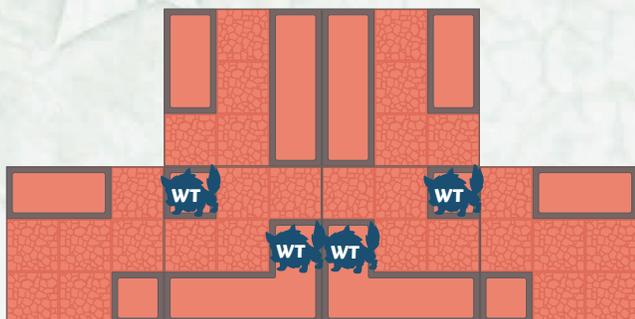


# ARCADIA QUEST: INFERNO

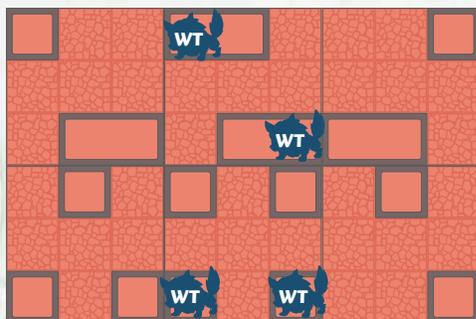
## DIE PFORTE ZUR HÖLLE



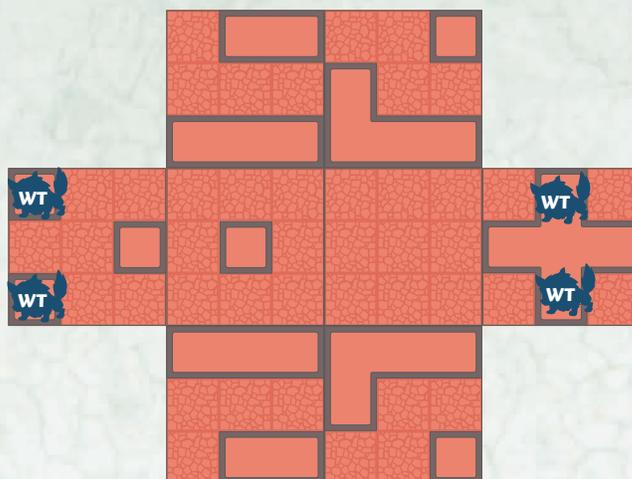
## DER FLUSS DER TOTEN



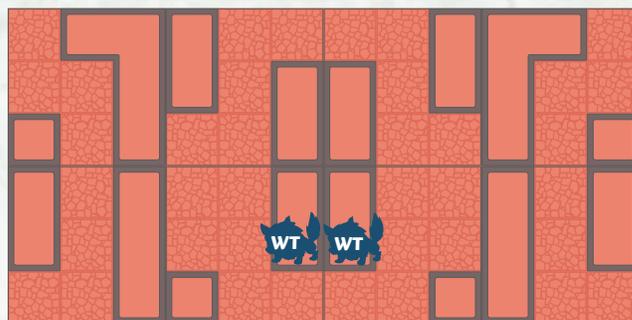
## IN DER DUNKELHEIT



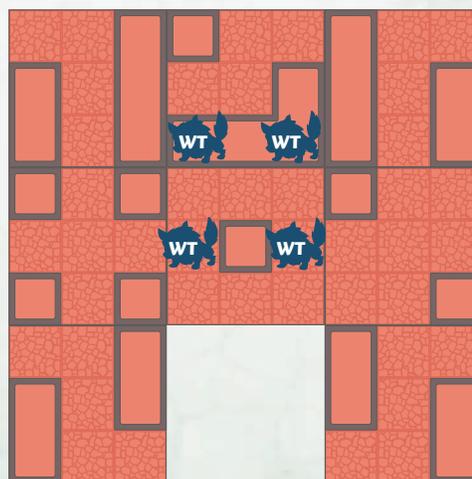
## DIE GEFANGENE



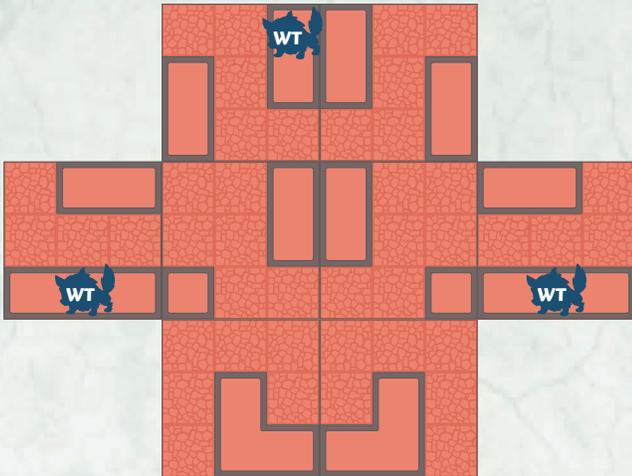
## DIE PARADE



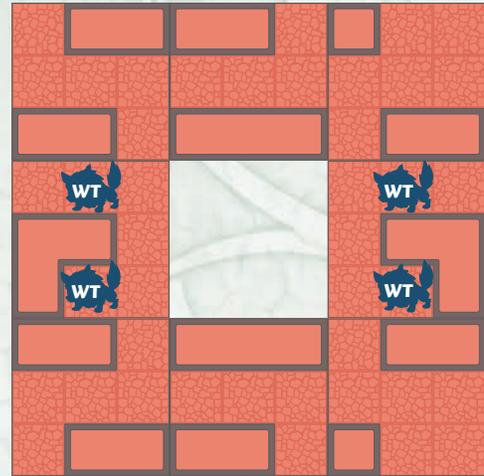
## DER VERDORBENE BRUNNEN



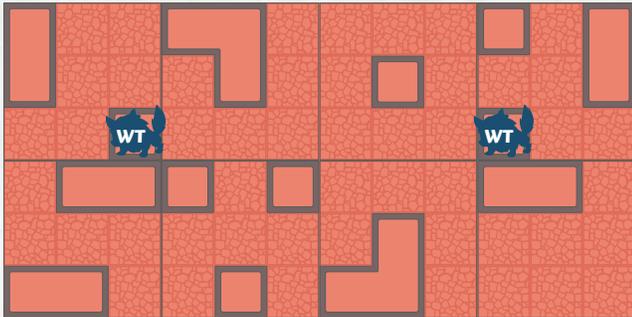
### DIE HÖLLISCHE TAVERNE



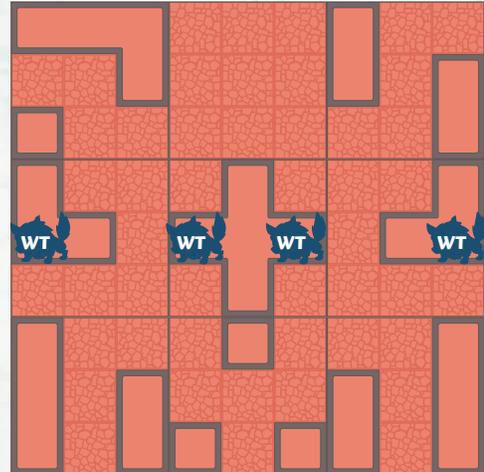
### DER SOG DER GEPEINIGTEN SEELEN



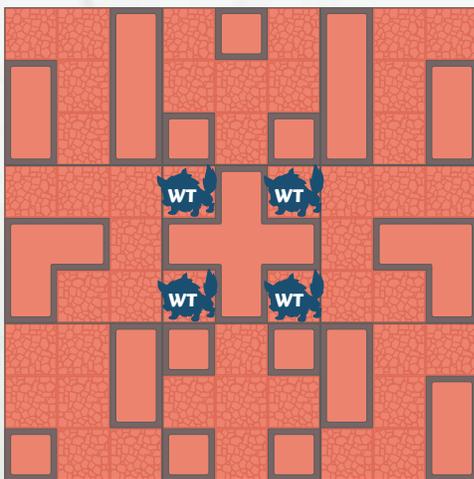
### IN TEUFELS KÜCHE



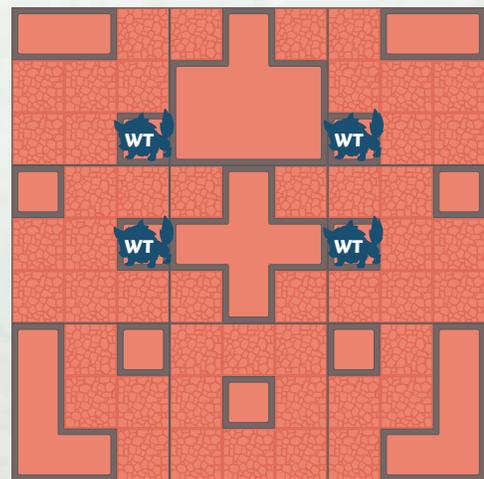
### DER ENTWEICHTE TEMPEL



### MINISTERIUM FÜR QUAL UND PEIN

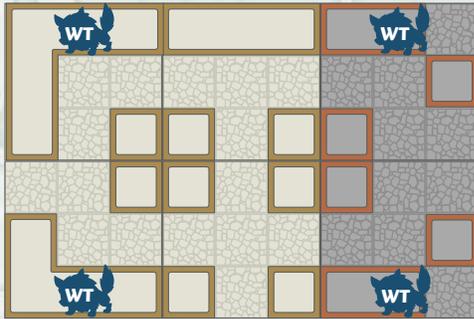


### NEKROPOLIS

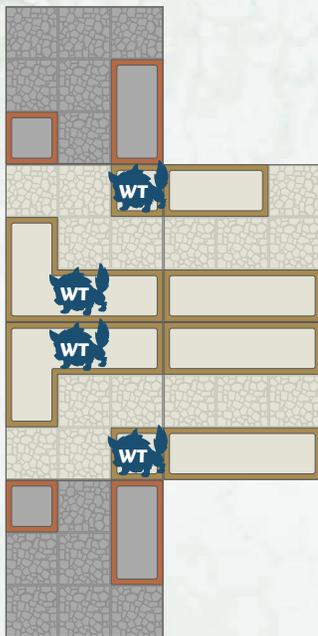


# JENSEITS DER GRUFT

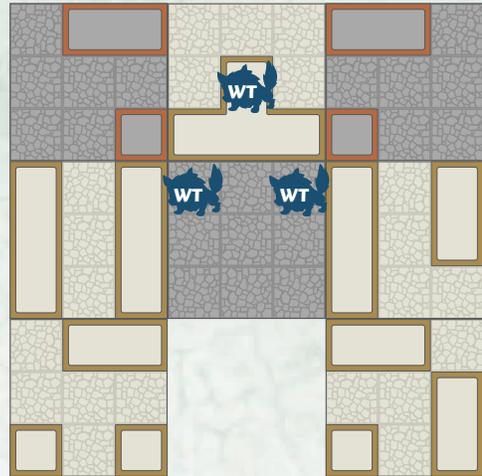
## VERFLUCHTE KASERNEN



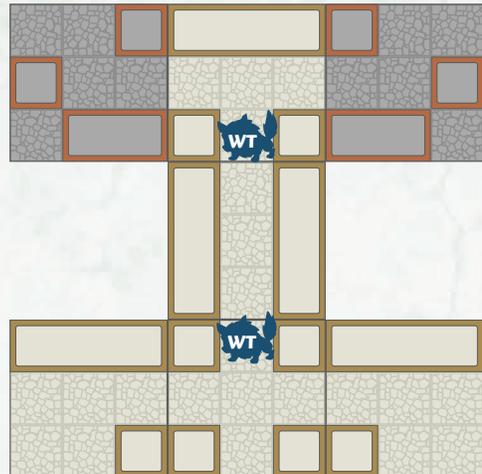
## SCHLACHTHOF



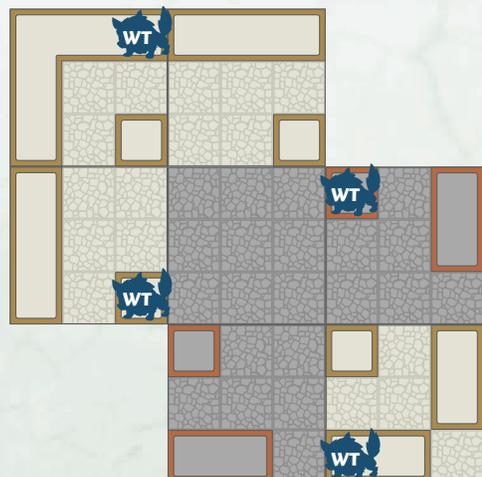
## KRYPTEN



## BRÜCKE DER VERDAMMTEN

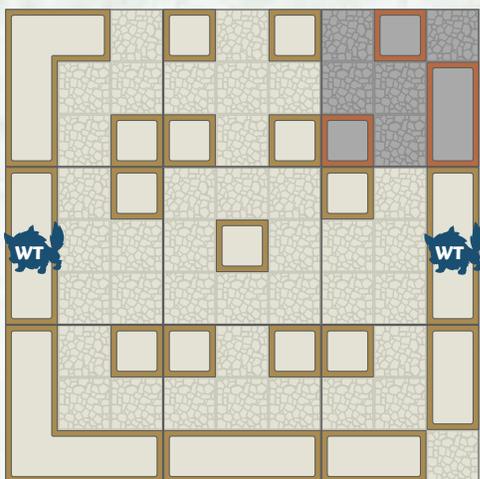


## DER FRIEDHOF

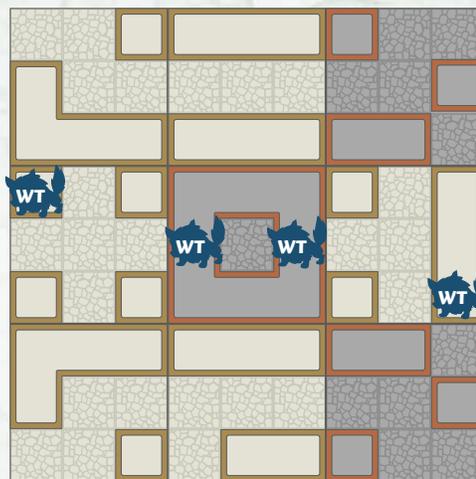




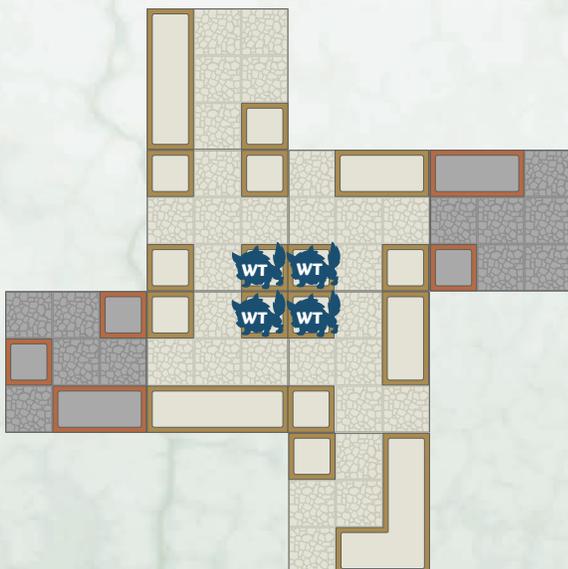
**SCHWARZER SCHREIN**



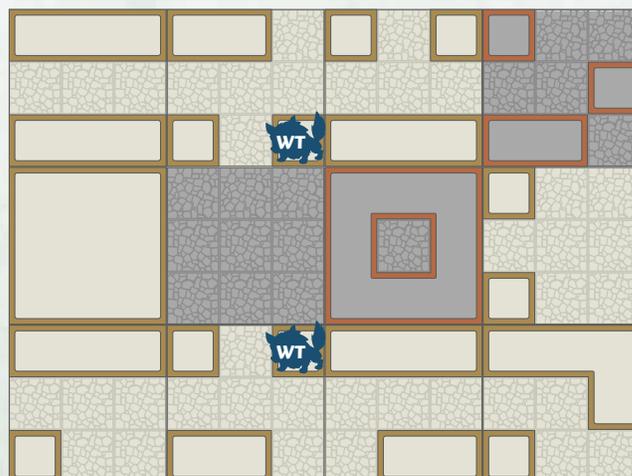
**GEHEIMES LABORATORIUM**



**MÜHLE DER SEELEN**



**DAS UNHEILIGE MAUSOLEUM**



# ARCADIA QUEST: PETS – KAMPAGNENBOGEN

	GEWINNER	WENIGSTE TODE	MEISTE MÜNZEN	TITEL GEWONNEN	BELOHNUNG GEWONNEN
1. DIE MAGISCHEN GÄRTEN					
2. IN DEN KANINCHENBAU					
3. DEN DUNKLEN PFAD ENTLANG					
4. DIE HÜTTE IM WALD					
5. DIE TIERE IM ZWINGER					
6. DIE HEXE SCHLÄGT ZURÜCK					
MEDAILLEN-GEWINNER					



## TITEL

„Rausschmeißer“ – Besiegte die Monster!

„Dschungelkönig“ – Besiegte einen Korilla!

„Pfadfinder“ – Entdeckte den Waldpfad!

„Tierarzt“ – Brachte den Tieren die Medizin!

„Alphatier“ – Verhalf den Tieren zur Freiheit!

# ARCADIA QUEST – INVENTAR

NAME DER GILDE

NAME DES HELDEN

KARTE 1

KARTE 2

KARTE 3

KARTE 4

TODESFLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1

KARTE 2

KARTE 3

KARTE 4

TODESFLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1

KARTE 2

KARTE 3

KARTE 4

TODESFLUCH

TIERCHEN

LIEBLINGSTIERCHEN

KARTE 1

KARTE 2

GESPART? JA  NEIN

NAME DER GILDE

NAME DES HELDEN

KARTE 1

KARTE 2

KARTE 3

KARTE 4

TODESFLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1

KARTE 2

KARTE 3

KARTE 4

TODESFLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1

KARTE 2

KARTE 3

KARTE 4

TODESFLUCH

TIERCHEN

LIEBLINGSTIERCHEN

KARTE 1

KARTE 2

GESPART? JA  NEIN

NAME DER GILDE

NAME DES HELDEN

KARTE 1

KARTE 2

KARTE 3

KARTE 4

TODESFLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1

KARTE 2

KARTE 3

KARTE 4

TODESFLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1

KARTE 2

KARTE 3

KARTE 4

TODESFLUCH

TIERCHEN

LIEBLINGSTIERCHEN

KARTE 1

KARTE 2

GESPART? JA  NEIN

NAME DER GILDE

NAME DES HELDEN

KARTE 1

KARTE 2

KARTE 3

KARTE 4

TODESFLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1

KARTE 2

KARTE 3

KARTE 4

TODESFLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1

KARTE 2

KARTE 3

KARTE 4

TODESFLUCH

TIERCHEN

LIEBLINGSTIERCHEN

KARTE 1

KARTE 2

GESPART? JA  NEIN

# PETS – KAMPAGNENÜBERSICHT

