

ARCADIA Quest

KAMPAGNENBUCH



Dieses Buch enthält alle Regeln zum Aufbau und Spiel der 11 Szenarien von Arcadia Quest. Diese Szenarien können im Kampagnen- und im Episoden-Modus gespielt werden.

KAMPAGNEN- UND EPISODEN-MODUS

Die Arcadia-Quest-Kampagne ist in drei Phasen unterteilt: der Äußere Kreis, der Innere Kreis und der Finale Entscheidungskampf. Im Laufe einer Kampagne werden nur sechs der 11 Szenarien gespielt, so dass jede Kampagne unterschiedlich verlaufen und verschiedene Szenarien bieten wird.

Äußerer Kreis – Von den sechs Szenarien des Äußeren Kreises müssen drei abgeschlossen werden, bevor die Spieler in den Inneren Kreis vordringen können.

Innerer Kreis – Von den vier Szenarien des Inneren Kreises müssen zwei abgeschlossen werden, bevor es dann zum Finalen Entscheidungskampf geht.

Finaler Entscheidungskampf – Alle Kampagnen enden mit dem Szenario des Finalen Entscheidungskampfes.

Zu Beginn der Kampagne einigen sich die Spieler darauf, welches Szenario sie zuerst spielen möchten (Erstspielern empfehlen wir, mit dem „Distrikt der Hämmer“-Szenario zu beginnen). Danach entscheidet der Gewinner, welches Szenario im Anschluss gespielt wird.

Die Spieler können jedoch auch einfach eine Partie Arcadia Quest spielen, ohne gleich eine ganze Kampagne beginnen zu müssen. Hierfür ziehen die Spieler ihre Helden, bauen ein Szenario auf und spielen im Episoden-Modus.

Im Episoden-Modus wählen die Spieler ein beliebiges Szenario aus dem Kampagnenbuch und erstellen ihre Gilde mit Helden und Entwicklungskarten der entsprechenden Stufe. Nähere Informationen zum Episoden-Modus finden sich in der Spielregel auf Seite 30.

WIE BENUTZT MAN DIESES BUCH?

Jede Szenariobeschreibung enthält verschiedene Abschnitte, die nachfolgend genauer beschrieben werden. Auf Seite 10 der Spielregel finden sich detaillierte Informationen zum grundsätzlichen Aufbau eines Szenarios.

VERBINDUNGEN ZU VORHERIGEN SZENARIEN

In einigen Szenarien gibt es Verbindungen zu Titeln, die in vorherigen Szenarien erlangt werden konnten. Sollte dies der Fall sein, wird in diesem Abschnitt angegeben, welche Titel in diesem Szenario hilfreich sein können.

VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

Die meisten Szenarien haben Titel-Verbindungen zu späteren Szenarien. In diesem Abschnitt wird entsprechend aufgelistet, in welchen Szenarien man durch Titel aus diesem Szenario profitieren kann.

TITEL

In den meisten Szenarien gibt es eine Belohnung für die Gilde, welche die Queste mit einem Titel abschließt. Jeder Titel bietet Vorteile, welche eine Gilde in nachfolgenden Szenarien nutzen kann. Dieser Abschnitt gibt an, welche Queste mit einem Titel verbunden ist, welchen Vorteil dieser bringt und welche folgenden Szenarien durch diesen Titel beeinflusst werden.

QUESTEN

In jedem Szenario müssen einige Questen absolviert werden, um es zu gewinnen. Die entsprechenden Questkarten werden in diesem Abschnitt aufgelistet und in zwei Gruppen unterteilt: Spieler-gegen-Spieler (SGS) und Spieler-gegen-Umgebung (SGU). In SGS-Questen müssen Helden gegnerischer Gilden besiegt werden, in SGU-Questen müssen Monster besiegt oder bestimmte Aufgaben erfüllt werden. Hier ist auch angegeben, ob es für das Absolvieren einer Queste eine Belohnungskarte oder einen Titel für den erfolgreichen Spieler gibt.

BELOHNUNGSKARTEN

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

SPEZIAL-AUFBAU

Einige Szenarien haben spezielle Aufbau-Regeln, welche 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 erreichen müssen, um die SGU-Queste(n) zu absolvieren.

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

Die Karte zeigt die Stadt Arcadia und die Übersicht der 11 verfügbaren Szenarien dieser Kampagne. Sie sind unterteilt in sechs Szenarien des Äußeren Kreises, vier Szenarien des Inneren Kreises und den Finalen Entscheidungskampf im Zentrum der Stadt.

Für jedes Szenario ist die relative Schwierigkeit und Komplexität angegeben (einfach, mittel oder schwer).

Um die Beziehung der Titel zu bestimmten Szenarien darzustellen, ist jeder Titel mit einem Symbol versehen. Die in einem Szenario zu vergebenden Titel sind über dem Namen dargestellt und die Titel, welche in dem entsprechenden Szenario einen Vorteil bringen, sind unter dem Szenarionamen aufgelistet. So lässt sich sehr einfach erkennen, wie die Szenarien miteinander verknüpft sind.





DISTRIKT DER HÄMMER

Äußerer Kreis

Einst erklangen hier die Geräusche von lodernden Essen und Hämmern, die auf Ambosse schlugen, doch seit der Eroberung durch Graf Zahn ist der Distrikt der Hämmer verstummt. Nicht, weil die Diener des Grafen keine Waffen bräuchten, vielmehr verstehen sie nicht, wie das Schmiedehandwerk funktioniert. Altzwergisch ist phonetisch niedergelegt und wer es wagt, einen zwergischen Akzent zu artikulieren, bringt sich in Gefahr, wenn er denn kein wahrer Zwerg ist. Der Speichel allein kann den Ofen zum Erlöschen bringen, wenn es nicht richtig gemacht wird. Und doch verbringen die Monster jeden Tag viele Stunden damit, die Gebrauchsanleitungen dieser Geräte zu entschlüsseln, um selbst in der Lage zu sein, mächtige Waffen zu erschaffen. Sie haben sogar zwei der größten Hämmer, die jemals gefertigt wurden, als großartige Beispiele für diese Handwerkskunst. Wenn sie diese doch bloß rückentwickeln könnten ... oder wüssten, was „rückentwickeln“ bedeutet ...

VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

In diesem Szenario kann man keinen Titel erlangen.

QUESTEN

SGU

- „Finde die verlorenen Waffen“: Sammle 1 Questplättchen ein. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.
- „Töte 3 Monster“.

SGS

- „Töte Blau“: Töte 1 Helden der gegnerischen blauen Gilde.
- „Töte Rot“: Töte 1 Helden der gegnerischen roten Gilde.
- „Töte Grün“: Töte 1 Helden der gegnerischen grünen Gilde.
- „Töte Orange“: Töte 1 Helden der gegnerischen orange-farbenen Gilde.

BELOHNUNGSKARTEN

Schädelspalter (2x)

SPEZIAL-AUFBAU

- In diesem Szenario werden alle Ork-Figuren (inklusive Schwerträgern) eingesetzt, um Ork-Marodeure darzustellen.

SPEZIAL-REGELN

- Sammelt ein Spieler das rote oder blaue Questplättchen ein, hat er sofort die Queste „Finde die verlorenen Waffen“ abgeschlossen und tauscht das Plättchen gegen eine der zwei Belohnungskarten. Maximal zwei Spieler können diese Queste erfüllen und eine Belohnungskarte bekommen.
- Tötet ein Spieler 3 Monster, hat er damit die Queste „Töte 3 Monster“ erfüllt. Tötet ein Spieler seinen ersten Ork oder Goblin, legt er eines seiner Gildenplättchen auf das 1er-Feld der Questkarte. Tötet er weitere Monster, wird das Plättchen weitergeschoben, bis es auf dem 3er-Feld liegt. In diesem Moment hat der Spieler die Queste erfüllt.





8A	4B
7A	3B 6A
2A	9A



Geschlossene Tür 8x



Questplättchen 2x



Portal 4x



Offene Tür 2x



Erkundungsplättchen 12x



Ork-Marodeur 8x



Kleine geschlossene Tür 4x



Brutplättchen 4x



Goblin-Bogenschütze 6x

ARENA DER GLEISSENDEN SONNE

Äußerer Kreis

Die Arena der Gleißenden Sonne ist noch immer geschmückt mit allen großen Kämpfen, die dort jemals stattgefunden haben. Es war die größte Ehre für einen Krieger, seinen Triumph in Form eines Flachreliefs in der Arena verewigt zu sehen. Der mächtige Minotaur Brüllbulle hat es sich nun zur Aufgabe gemacht, all diese Kämpfe nachzustellen und selbst zu gewinnen. Doch die Arena ist voll mit Kampfabbildungen und diese alle nachzustellen und angemessene Gegner zu finden, würde Jahrzehnte dauern. So versucht er, alles in einer großen Schlacht zu erledigen, und die Gilden schicken ihm dazu schon freiwillig die Besten der Besten, so dass sich auch die Talentsuche als nicht so problematisch darstellt. Was gibt es Besseres, als sich mit den besten Kämpfern der Menschheit zu messen?

VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

In diesem Szenario kann man keinen Titel erlangen.

QUESTEN

SGU

- „König der Arena“: Beende 5-mal einen Zug mit einem Helden auf demselben Questplättchen oder 1-mal auf jedem Questplättchen. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.
- „Töte den Minotauren“.

SGS

- „Töte Blau“: Töte 1 Helden der gegnerischen blauen Gilde.
- „Töte Rot“: Töte 1 Helden der gegnerischen roten Gilde.
- „Töte Grün“: Töte 1 Helden der gegnerischen grünen Gilde.
- „Töte Orange“: Töte 1 Helden der gegnerischen orange-farbenen Gilde.



BELOHNUNGSKARTEN

Schild der Seelen (2x)

SPEZIAL-AUFBAU

- Benutzt in diesem Szenario die „Brüllbulle“-Karte anstelle einer normalen Minotauren-Monsterkarte.
- In diesem Szenario werden alle Ork-Figuren (inklusive Schwerträgern) eingesetzt, um Ork-Marodeure darzustellen.

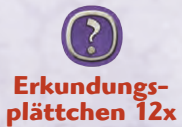
SPEZIAL-REGELN

- Beendet ein Held seine Aktivierung in einem Feld mit einem der vier Questplättchen, in dem sich kein Gegner befindet, legt er eines seiner Gildenplättchen darauf. Legt ein Spieler sein fünftes Gildenplättchen auf einem einzelnen Questplättchen ab oder hat er je 1 auf den insgesamt vier Questplättchen abgelegt, hat er die Queste „König der Arena“ erfolgreich absolviert. Die ersten beiden Spieler, die diese Queste absolvieren, erhalten eine Belohnungskarte.

Anmerkung: Es ist nicht möglich, diese Questplättchen vom Spielplan zu entfernen.

- Tötet ein Spieler Brüllbulle, hat er die Queste „Töte den Minotauren“ erfüllt.

	6B	
8B	1A	4B
	3A	





DAS MOND-TOR

Äußerer Kreis

Die Erbauung des Mond-Tores geht der Gründung Arcadias um viele Jahrhunderte voraus. Es wurde direkt auf der Grenze zwischen Tag und Nacht erbaut, als die Himmel noch statisch waren. Warum es genau erbaut wurde, weiß heute niemand mehr. Selbst die Elfen haben es vergessen. Doch als der Gute König David der Ältere eine Stelle suchte, um Arcadia zu erbauen, war dies ein guter Platz, um zu beginnen. Hey, ein offenes Tor! Was sollte man daran nicht mögen? Die Gerüchte ob der magischen Kräfte dieses Tores ließen sich bis heute nicht bestätigen. Wirkliche Sorgen macht im Gegenteil die Tatsache, dass dies der Weg ist, über den die Monster am einfachsten ihren Nachschub bekommen können.

VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

Distrikt der Alchemisten
Immerschatten-Distrikt

TITEL

Der erste Spieler, der auf das rote oder grüne Questplättchen zieht, absolviert damit die „Schließ das Tor“-Queste und ist nun der „Wächter des Tores“. Dieser Spieler kontrolliert die Brutplättchen in den Szenarien „Distrikt der Alchemisten“ und „Immerschatten-Distrikt“. In diesen Szenarien bestimmt der „Wächter des Tores“ anstelle der Würfel, ob bei der Brut ein Monster aus dem Spiel entfernt oder auf welches Brutplättchen es gestellt wird.

QUESTEN

SGU

- „Schließ das Tor“: Ziehe auf das rote oder grüne Questplättchen, um dabei zu helfen, das Tor zu schließen (entferne 1 Brutplättchen). Dafür gibt es einen Titel.
- „Töte Ork-Hauptmann“: Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

SGS

- „Töte Blau“: Töte 1 Helden der gegnerischen blauen Gilde.
- „Töte Rot“: Töte 1 Helden der gegnerischen roten Gilde.
- „Töte Grün“: Töte 1 Helden der gegnerischen grünen Gilde.
- „Töte Orange“: Töte 1 Helden der gegnerischen orangefarbenen Gilde.



BELOHNUNGSKARTEN

Klinge des Hauptmanns (2x)

SPEZIAL-AUFBAU

- Verseht die Ork-Hauptmänner mit violettfarbenen Basen, um sie von den Ork-Marodeuren zu unterscheiden.

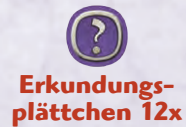
SPEZIAL-REGELN

- Betritt ein Held ein Feld mit dem grünen oder roten Questplättchen, auf welchem sich kein Gegner befindet, absolviert er damit die „Schließ das Tor“-Queste. Er wählt sofort eines der Brutplättchen und entfernt es vom Spielplan. Darüber hinaus erhält der erste Spieler, der diese Queste absolviert, den Titel „Wächter des Tores“. Die Queste „Schließ das Tor“ ist weiterhin erfüllbar, allerdings kann der Titel nicht erneut erworben werden.

Anmerkung: Es ist nicht möglich, diese Questplättchen vom Spielplan zu entfernen.

- Tötet ein Spieler einen der Ork-Hauptmänner, erfüllt er damit die Queste „Töte Ork-Hauptmann“ und erhält dafür eine Belohnungskarte. Der Ork-Hauptmann wird nicht auf das Brut-Tableau gelegt, sondern wandert direkt in die Spiel-schachtel, so dass maximal zwei Spieler diese Queste absolvieren und die Belohnung bekommen können.

	5A	
8A	1A	2A
9A	7B	6A





DER ADLERHORST

Äußerer Kreis

Neben all den großen Triumphen, die Arcadia feiern konnte, gibt es nur einen großen Schandfleck in der Stadt: die alte Adlerkolonie. Da Arcadia immer größer wurde, mussten immer mehr Waren und Briefe transportiert werden. Und so kam es dazu, dass der eh schon überfüllte Adlerhorst bald mehr Adler beherbergte, als Stangen zum Sitzen existierten. Sollen wir über den Gestank reden? Aus Höflichkeit sollten wir das nicht tun. Der neue Adlerhorst ist daher ein großes, luftig gebautes Gebäude. Es hätte alle Adler beherbergen können und noch mehr Platz gehabt. Dummerweise kam es am Tag vor der offiziellen Eröffnung zur Invasion, so dass die Adler, die zur Eröffnung einziehen sollten, immer noch in ihren Käfigen sitzen. Sie sind auch weiterhin eingesperrt, während die Tiermenschen versuchen, ihnen orkische Adressen beizubringen.

VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

Platz der Universität
Immerschatten-Distrikt

TITEL

Sammelt ein Spieler einen Adler ein (rotes, grünes, blaues oder orangefarbenes Questplättchen) und bringt ihn zum blauen Portal, erfüllt der Spieler damit die „Rette die Adler“-Queste, wird zum „Herr der Adler“ ernannt und hat dadurch Zugriff auf besondere Portale in den Szenarien „Platz der Universität“ und „Immerschatten-Distrikt“. In diesen Szenarien gibt es zwei

unterschiedliche Arten von Portalen. Die blauen können von allen Spielern genutzt werden, die roten Portale stehen nur den Spielern zur Verfügung, die den Titel „Herr der Adler“ tragen.

QUESTEN

SGU

- „Rette die Adler“: Nimm 1 Questplättchen auf und bringe es zu einem blauen Portal. Dafür gibt es einen Titel.
- „Töte Tiermensch mit Hammer“: Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

SGS

- „Töte Blau“: Töte 1 Helden der gegnerischen blauen Gilde.
- „Töte Rot“: Töte 1 Helden der gegnerischen roten Gilde.
- „Töte Grün“: Töte 1 Helden der gegnerischen grünen Gilde.
- „Töte Orange“: Töte 1 Helden der gegnerischen orangefarbenen Gilde.



BELOHNUNGSKARTEN

Speer des Tiermenschen (2x)

SPEZIAL-AUFBAU

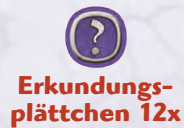
- Verseht die Ork-Hauptmänner mit violettfarbenen Basen, um sie von den Ork-Marodeuren zu unterscheiden.

SPEZIAL-REGELN

- Nimmt ein Spieler einen Adler auf (rotes, grünes, blaues oder orangefarbenes Questplättchen), muss er ihn zu einem blauen Portal bringen. Jeder Spieler darf nur 1 Plättchen aufnehmen. Sobald der Held, der das Plättchen trägt, das Feld mit dem Portal betritt und sich kein Gegner auf diesem Feld befindet, legt er das Questplättchen ab und erfüllt damit die Queste „Rette die Adler“.
- Tötet ein Held einen Tiermenschen mit Hammer, hat er damit die Queste „Töte Tiermensch mit Hammer“ erfüllt und bekommt eine Belohnungskarte. Der Tiermensch mit dem Hammer wird nicht auf das Brut-Tableau gestellt, sondern wandert direkt in die Spielschachtel zurück, so dass maximal zwei Spieler diese Queste erfüllen und die Belohnung bekommen können.



7A	3B	8B
5A	6B	9A



DAS HERRENHAUS

Äußerer Kreis



Wenn es etwas gibt, das Trolle über alles lieben, dann ist es reichhaltiges Essen und eine umfangreiche Speisekarte. So verwundert es eigentlich nicht, dass Schmetterling, der Chef de Cuisine unter den Trollen, diese Residenz zu seiner Bleibe erkoren hat. Mit der großen Küche und dem fast endlosen Kellerverlies kann er seinen großen Vorrat an exquisiten Speisen, den früheren Adligen Arcadias, erhalten (wobei man diskutieren könnte, wie exquisit diese jetzt noch sind, wegen der Gefangenschaft und so ...). Das Herrenhaus, wie es genannt wurde, ist mittlerweile eines der feinsten Restaurants Arcadias. Die Gäste reservieren bereits Wochen im Voraus, nicht nur wegen des fantastischen Essens, sondern wegen Schmetterlings berühmter Tiraden.

VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

Distrikt der Alchemisten
Platz der Morgenröte

TITEL

Tötet ein Spieler Schmetterling, erfüllt er sofort die Queste „Töte den Troll“ und wird dadurch der „Troll-Jäger“ und hat somit als Einziger Zugang zu Schmetterlings Verstecken in den Szenarien „Distrikt der Alchemisten“ und „Platz der Morgenröte“. In diesen Verstecken finden sich besondere Schätze des Trolls.

QUESTEN

SGU

- „Töte den Troll“: Dafür gibt es einen Titel.
- „Rette die Adligen“: Sammle ein rotes, grünes, blaues oder orangefarbenes Questplättchen ein. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

SGS

- „Töte Blau“: Töte 1 Helden der gegnerischen blauen Gilde.
- „Töte Rot“: Töte 1 Helden der gegnerischen roten Gilde.
- „Töte Grün“: Töte 1 Helden der gegnerischen grünen Gilde.
- „Töte Orange“: Töte 1 Helden der gegnerischen orangefarbenen Gilde.

BELOHNUNGSKARTEN

Herz von Angelis (2x)

SPEZIAL-AUFBAU

- Verseht die Ork-Hauptmänner mit violettfarbenen Basen, um sie von den Ork-Marodeuren zu unterscheiden.
- Benutzt in diesem Szenario die „Schmetterling“-Karte anstelle einer normalen Troll-Monsterkarte.

SPEZIAL-REGELN

- Tötet ein Held Schmetterling, hat er damit die Queste „Töte den Troll“ erfüllt. (Schmetterling kommt in die Spielschachtel.)
- Nimmt ein Spieler das rote, grüne, blaue oder orangefarbene Questplättchen auf, erfüllt er sofort die Queste „Rette die Adligen“ und tauscht das Plättchen gegen eine Belohnungskarte. Jeder Spieler darf nur 1 Plättchen aufnehmen. Es ist für alle Spieler möglich, diese Queste zu erfüllen, aber nur die ersten beiden erhalten eine Belohnungskarte.





8B	2B	4B
6A	7B	5B



Geschlossene Tür 9x



Kleine geschlossene Tür 4x



Brutplättchen 4x



Portal 2x



Portal 3x



Erkundungsplättchen 12x



Questplättchen 4x



Ork-Marodeur 5x



Goblin-Bogenschütze 4x



Ork-Hauptmann 2x



Tiersmensch mit Hammer 2x



Troll 1x



DER ORKBAU

Äußerer Kreis

So gerne Orks auch in Häusern leben (so viel schöner als Höhlen!), muss man doch sagen, dass die Menschen nicht viel von Gestaltung verstehen. Offene Höfe und luftige Passagen sind ja schön und gut, aber sie wirken schrecklich idyllisch, selbst in der ewigen Nacht des Graf Zahn. So scheuten die Orks weder Kosten noch Mühen, um den einen oder anderen grauenvollen Blutstein aufzustellen! Diese mächtigen Artefakte verströmen ein schummriges Glühen und verströmen im gesamten Distrikt einen Pesthauch, der einem wahrlich den Atem verschlägt und einem jeden Grüngesicht ein Lächeln auf die Lippen zaubert.

VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

Platz der Morgenröte
Platz der Universität

TITEL

Zerstört ein Spieler einen der magischen Steine, erfüllt er damit die Queste „Zerstöre einen Stein“, wird zum „Blutstein-Brecher“ und hat dadurch den Vorteil, in den folgenden Szenarien „Platz der Morgenröte“ und „Platz der Universität“ nur von schwächeren Orks angegriffen zu werden. Die Spieler, die diesen Titel nicht tragen, werden hingegen von normalen Orks angegriffen.

QUESTEN

SGU

- „Zerstöre einen Stein“: Dafür gibt es einen Titel.
- „Töte Ork-Hauptmann“: Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

SGS

- „Töte Blau“: Töte 1 Helden der gegnerischen blauen Gilde.
- „Töte Rot“: Töte 1 Helden der gegnerischen roten Gilde.
- „Töte Grün“: Töte 1 Helden der gegnerischen grünen Gilde.
- „Töte Orange“: Töte 1 Helden der gegnerischen orange-farbenen Gilde.

BELOHNUNGSKARTEN

Grünhaut-Bann (2x)

SPEZIAL-AUFBAU

- Verseht die Ork-Hauptmänner mit violett-farbenen Basen, um sie von den Ork-Marodeuren zu unterscheiden.

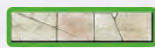
SPEZIAL-REGELN

- Tötet ein Spieler einen der Ork-Hauptmänner, erfüllt er damit die Queste „Töte Ork-Hauptmann“ und erhält dafür eine Belohnungskarte. Der Ork-Hauptmann wird nicht auf das Brut-Tableau gelegt, sondern wandert direkt in die Spielschachtel, so dass maximal zwei Spieler diese Queste absolvieren und die Belohnung bekommen können.
- Betritt ein Held ein Feld, auf dem sich kein Gegner, aber eines der vier Questplättchen befindet, zerstört der Spieler damit den magischen Stein, legt das Plättchen in die Spielschachtel und erfüllt somit die Queste „Zerstöre einen Stein“. Jeder Spieler kann nur einen Stein zerstören.





4B	7B	8B
5B	1A	3A



Offene
Tür 1x



Geschlossene
Tür 8x



Portal 4x



Erkundungs-
plättchen 12x



Kleine geschlos-
sene Tür 4x



Brut-
plättchen 3x



Quest-
plättchen 4x



Goblin-
Bogenschütze 6x



Ork-
Marodeur 6x



Thiermensch mit
Hammer 2x



Thiermensch mit
Speeren 2x



Ork-
Hauptmann 2x



DISTRIKT DER ALCHEMISTEN

Innerer Kreis

Der weltbekannte Distrikt der Alchemisten ist ein Stadtteil voller magischer Läden und Werkstätten, wo sich allerhand Artefakte, Talismane, Tränke und Waffen finden lassen. So ist es keine Überraschung, dass dort die Schwestern der Lust und die des Schmerzes residieren. Was repräsentiert Schmerz und Lust besser als die magischen Künste? Es bereitet wahre Lust, ein mächtiges magisches Artefakt großen Wertes zu kreieren. Und was den Schmerz betrifft, nun, manchmal explodieren diese Dinger. Das passiert auch wesentlich öfter, als man denken mag, vor allem wenn man auf Orks und Goblins als Assistenten zurückgreifen muss. Letztens untersuchte der Orden der Schwestern ein paar magische Gegenstände, die in einem großen, geheimen Lager entdeckt wurden. Die gute Nachricht: Sie wissen nicht, dass es Bomben sind. Die schlechte Nachricht: Sie wissen nicht, dass es Bomben sind!!

VERBINDUNGEN ZU VORHERIGEN SZENARIEN

Das Mond-Tor
Das Herrenhaus

VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

Der Tempel des Aufgehenden Zwielfichts

TITEL

Sammelt ein Spieler die Bombe seiner Farbe ein (Questplättchen), erfüllt er die Queste „Berge die Bombe“ und wird zum „Wächter des Feuers“. Dadurch ist der Spieler nicht von den Effekten der Fallen und Schätze im Szenario „Der Tempel des Aufgehenden Zwielfichts“ betroffen.

QUESTEN

SGU

- „Berge die Bombe“: Sammle das Questplättchen deiner Gildefarbe ein. Dafür gibt es einen Titel.
- „Töte eine Schwester“: Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

SGS

- „Töte Blau“: Töte 1 Helden der gegnerischen blauen Gilde.
- „Töte Rot“: Töte 1 Helden der gegnerischen roten Gilde.
- „Töte Grün“: Töte 1 Helden der gegnerischen grünen Gilde.
- „Töte Orange“: Töte 1 Helden der gegnerischen orangefarbenen Gilde.

BELOHNUNGSKARTEN

Bombe (2x)

SPEZIAL-AUFBAU

- Trennt die grünen, orangefarbenen, blauen und roten Questplättchen voneinander und platziert sie jeweils gegenüber des Startbereichs der entsprechenden Gilde (siehe rechts).
- Hat ein Spieler im Szenario „Das Herrenhaus“ den Troll Schmetterling getötet und trägt somit den Titel „Troll-Jäger“, wählt er eine der Schmetterling-Belohnungskarten und legt sie in den mit „Troll-Versteck“ gekennzeichneten Bereich.
- In diesem Szenario werden alle Ork-Figuren (inklusive Schwerträgern) eingesetzt, um Ork-Marodeure darzustellen.

SPEZIAL-REGELN

- Ist ein aktiver Held auf einem Feld ohne Gegner, auf dem sich das Questplättchen seiner Gildefarbe befindet, nimmt er dieses auf und erfüllt damit die Queste „Berge die Bombe“.
- Tötet ein Held die Schwester des Schmerzes oder die Schwester der Lust, erfüllt er damit die Queste „Töte eine Schwester“ und bekommt dafür eine Belohnungskarte. Die Schwester wird nicht auf das Brut-Tableau gelegt, sondern wandert direkt in die Spielschachtel, so dass maximal zwei Spieler die Queste erfüllen und eine Belohnung bekommen können.

TITEL-VORTEILE

- Ist ein Spieler „Wächter des Tores“ (weil er im Szenario „Das Mond-Tor“ half, das Tor zu schließen), kontrolliert er die Brutplättchen. Anstatt zu würfeln, entscheidet nun der Wächter, ob ein Monster aus dem Spiel genommen oder auf ein freies Brutplättchen seiner Wahl gestellt wird.
- Ist ein Spieler „Troll-Jäger“ (da er im Szenario „Das Herrenhaus“ Schmetterling getötet hat), kann er als Einziger die Tür zum Troll-Versteck öffnen, es betreten und die darin befindliche Belohnungskarte an sich zu nehmen.



Geschlossene Tür 10x



Erkundungsplättchen 12x



Brutplättchen 4x



Ork-Marodeur 8x



Goblin-Bogenschütze 4x



Tiermensch mit Speeren 2x



Verschlussene Tür 1x



Portal 4x



Questplättchen 4x



Tiermensch mit Hammer 2x



Schwester der Lust 1x



Schwester des Schmerzes 1x

PLATZ DER MORGENRÖTE

Innerer Kreis

Der Platz der Morgenröte wurde für öffentliche Hinrichtungen gebaut. Glücklicherweise wurde er selten genutzt, selbst zu Zeiten, als in Arcadia noch das Todesurteil vollstreckt wurde. In heutigen Tagen ist „lebenslänglich an den Rücken eines Riesen gekettet“ eine viel effektivere Abschreckung (obwohl niemand die Riesen dazu befragt hat). Unter Graf Zahns Herrschaft steht der Platz kurz vor seiner ersten öffentlichen Hinrichtung seit Jahrhunderten – die letzten Anführer des Widerstands werden gerade zum Platz geführt!

VERBINDUNGEN ZU VORHERIGEN SZENARIEN

Das Herrenhaus
Der Orkbau

VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

Der Tempel des Aufgehenden Zwielichts

TITEL

Nimmt und eskortiert ein Spieler ein Mitglied des Widerstands (orangefarbenes oder blaues Questplättchen), erfüllt er die Queste „Hilf dem Widerstand“ und wird damit „Rebellen-Anführer“. Der Widerstand wird die 2 Orks töten, die sich in der Nähe seines Startbereichs im Szenario „Der Tempel des Aufgehenden Zwielichts“ befinden.



QUESTEN

SGU

- „Hilf dem Widerstand“: Nimm das blaue oder orangefarbene Questplättchen und bring es zu der markierten Fläche (siehe Spielplan-Übersicht). Dafür gibt es einen Titel.
- „Töte Graf Zahn“: Ziehe auf ein Feld mit dem roten oder blauen Questplättchen, um Graf Zahns Schatten zu beschwören und zu töten. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

SGS

- „Töte Blau“: Töte 1 Helden der gegnerischen blauen Gilde.
- „Töte Rot“: Töte 1 Helden der gegnerischen roten Gilde.
- „Töte Grün“: Töte 1 Helden der gegnerischen grünen Gilde.
- „Töte Orange“: Töte 1 Helden der gegnerischen orangefarbenen Gilde.

BELOHNUNGSKARTE

Blutkrone (1x)

SPEZIAL-AUFBAU

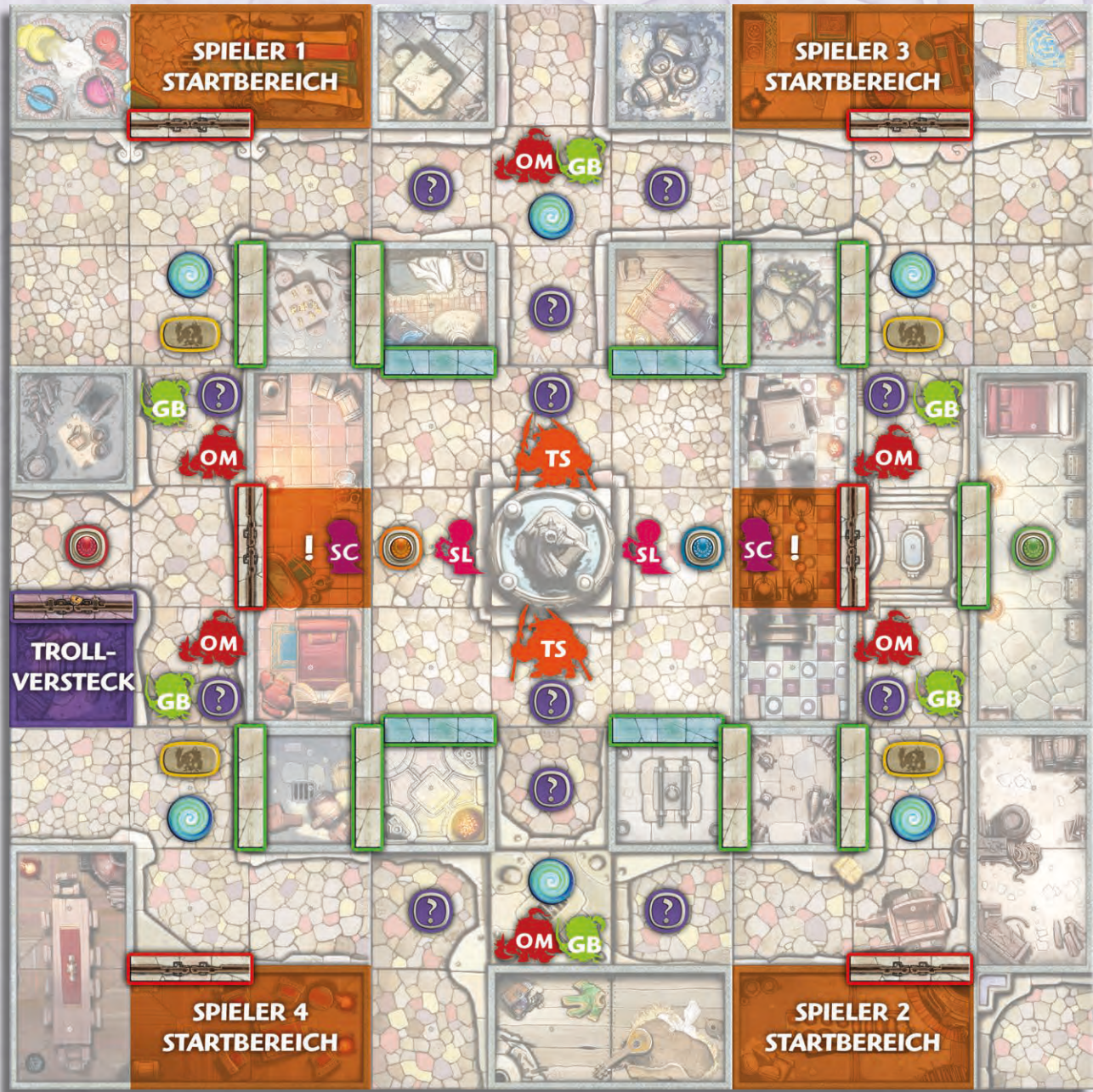
- Hat ein Spieler im Szenario „Das Herrenhaus“ den Troll Schmetterling getötet und trägt somit den Titel „Troll-Jäger“, wählt er eine der Schmetterling-Belohnungskarten und legt sie in den mit „Troll-Versteck“ gekennzeichneten Bereich.
- Stellt Graf Zahns Figur in der Nähe des Spielplans bereit.

SPEZIAL-REGELN

- Nimmt ein Held ein Mitglied des Widerstands (blaues oder orangefarbenes Questplättchen) auf, muss er es zu einem der „!“-Felder eskortieren. Steht er in einem solchen Feld, während sich dort kein Gegner befindet, erfüllt er damit die Queste „Hilf dem Widerstand“. Das Plättchen wird aus dem Spiel entfernt.
- Betritt ein Held ein Feld mit dem roten oder grünen Questplättchen, wird dieses Plättchen sofort entfernt und ein spezieller Brutwurf durchgeführt, um zu sehen, wo Graf Zahns Schatten erscheint. Gibt es das erwüfelte Brutplättchen, wird seine Figur dorthin gestellt, andernfalls bleibt er neben dem Spielplan stehen. Der Spieler, der Graf Zahn ausschaltet, erfüllt die Queste „Töte Graf Zahn“ und bekommt die Belohnungskarte.*)

TITEL-VORTEILE

- Ist ein Spieler „Troll-Jäger“ (da er im Szenario „Das Herrenhaus“ Schmetterling getötet hat), kann er als Einziger die Tür zum Troll-Versteck öffnen, es betreten und die darin befindliche Belohnungskarte an sich zu nehmen.
- Jeder Spieler, der den Titel „Blutstein-Brecher“ trägt (da er im Szenario „Der Orkbau“ einen Blutstein zerstört hat), trifft in diesem Szenario auf schwächere Orks. Begibt sich ein Held in einen Kampf mit einem Ork, wird die Monsterkarte der Stufen 2–3 und nicht die der Stufen 4–5 verwendet.



9A	1A	7A
3A	4A	2B
6A	8B	5B


Geschlossene
Tür 7x


Kleine offene
Tür 4x


Brut-
plättchen 4x

 GB

 OM

 TS

Goblin-
Bogenschütze 6x

Ork-
Marodeur 6x

Tierschütze mit
Speeren 2x


Offene
Tür 9x


Verschlossene
Tür 1x


Portal 6x


 SL

 SC

 GZ

 
Quest-
plättchen 2x

 
Quest-
plättchen 2x


Erkundungs-
plättchen 12x

Schwester
der Lust 2x

Schwester des
Schmerzes 2x

Graf
Zahn(*) 1x

PLATZ DER UNIVERSITÄT

Innerer Kreis

Abgesehen vom Mond-Tor ist der Distrikt rund um Arcadias Universität der älteste der Stadt. Er galt als der Platz der Erleuchtung und des Wissens, und viele Menschen behaupten, dass sich dies gar auf die Gebäude ausgewirkt haben soll (obwohl über die Hypothese des kognitiven Granits noch sehr intensiv diskutiert wird). Die riesige Sammlung von Folianten, Büchern und Pergamenten ist für Graf Zahn so interessant, dass er einige seiner Schergen abgeordnet hat, um sich diese Werke genauer anzuschauen. (Und wenn simple Gebäude etwas lernen können, dann ist vielleicht auch bei Minotauern und Trollen noch Hoffnung. ... Nein, wahrscheinlich nicht.)

VERBINDUNGEN ZU VORHERIGEN SZENARIEN

Der Adlerhorst
Der Orkbau

VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

Der Tempel des Aufgehenden Zwilichts

TITEL

Der erste Spieler, der zwei Folianten (Questplättchen) einsammelt, erfüllt die Queste „Finde die Folianten“ und wird „Meister des Wissens“. Er kann im Szenario „Der Tempel des Aufgehenden Zwilichts“ bestimmen, welche Erkundungsplättchen wo platziert werden. Dabei muss sich der Spieler trotzdem an den Szenario-Aufbau halten.

QUESTEN

SGU

- „Finde die Folianten“: Sammle 2 Questplättchen ein (rot, grün, blau oder orange): Dafür gibt es einen Titel.
- „Töte den Troll“: Dafür gibt es eine Belohnungskarte.
- „Töte den Minotauern“: Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

SGS

- „Töte Blau“: Töte 1 Helden der gegnerischen blauen Gilde.
- „Töte Rot“: Töte 1 Helden der gegnerischen roten Gilde.
- „Töte Grün“: Töte 1 Helden der gegnerischen grünen Gilde.
- „Töte Orange“: Töte 1 Helden der gegnerischen orange-farbenen Gilde.

BELOHNUNGSKARTEN

Foliant der Erleuchtung (2x)

SPEZIAL-AUFBAU

- Mischt verdeckt die 8 Erkundungsplättchen mit dem blauen und dem orangefarbenen Questplättchen zusammen und legt sie verdeckt auf die angegebenen Felder.
- Trägt ein Spieler den Titel „Herr der Adler“ (da er im Szenario „Der Adlerhorst“ einen Adler gerettet hat), werden 4 rote Portale wie auf der Spielplan-Übersicht angegeben platziert.
- In diesem Szenario werden alle Ork-Figuren (inklusive Schwerträgern) eingesetzt, um Ork-Marodeure darzustellen.

SPEZIAL-REGELN

- Hat ein Held zu einem Zeitpunkt 2 der 4 Questplättchen (rot, blau, grün oder orange), erfüllt er damit die Queste „Finde die Folianten“ und wird dadurch „Meister des Wissens“. Die Plättchen sind jedoch weiterhin im Spiel, so dass auch andere Spieler diese Queste erfüllen können, indem sie den Träger der Folianten besiegen. Der Titel wird jedoch nur an den ersten Spieler vergeben.
- Tötet ein Spieler den Troll, erfüllt er sofort die Queste „Töte den Troll“ und bekommt eine Belohnungskarte.
- Tötet ein Spieler den Minotauern, erfüllt er sofort die Queste „Töte den Minotauern“ und bekommt eine Belohnungskarte.



TITEL-VORTEILE

- Nur Spieler, die den Titel „Herr der Adler“ tragen (da sie im Szenario „Der Adlerhorst“ einen Adler gerettet haben), können die roten Portale nutzen. Die blauen Portale stehen allen Spielern zur Verfügung.
- Jeder Spieler, der den Titel „Blutstein-Brecher“ trägt (da er im Szenario „Der Orkbau“ einen Blutstein zerstört hat) trifft in diesem Szenario auf schwächere Orks. Begibt sich ein Held in einen Kampf mit einem Ork, wird die Monsterkarte der Stufen 2–3 und nicht die der Stufen 4–5 verwendet.





6A	5B	9A
2A	4A	1A
3A	8A	7A

- 
 Erkundungsplättchen 8x
- 
 Brutplättchen 4x
- 
 Offene Tür 6x
- 
 Portal 4x
- 
 Portal 4x
- 
 Questplättchen 2x
- 
 Questplättchen 2x
- 
 Geschlossene Tür 10x
- 
 Schwester der Lust 2x
- 
 Schwester des Schmerzes 2x
- 
 Ork-Marodeur 8x
- 
 Goblin-Bogenschütze 6x
- 
 Tiermensch mit Speeren 2x
- 
 Tiermensch mit Hammer 2x
- 
 Minotaur 1x
- 
 Troll 1x



IMMERSCHATTEN-DISTRIKT

Innerer Kreis

Arcadias heimliche, inoffizielle Regierung herrschte einst von den dunklen Gassen des Immerschatten-Distrikts aus. Doch während sich der König von Arcadia nie besonders um die Königin der Bettler und den König der Diebe scherte (da sie Ordnung in die kriminelle Szene brachten), duldet Graf Zahn keinesfalls jemanden neben sich. Obwohl er „eins mit der Nacht“ ist, haben ihm die beiden ganz schön zu schaffen gemacht. Es bedurfte eines Teils der Seele von Graf Zahn sowie des unschlagbaren Orientierungssinns der Minotauren, um die Gossenherrscher schließlich aus ihren Verstecken zu scheuchen. Doch anstatt sie zu exekutieren, wäre es Graf Zahn lieber, die beiden würden sich ihm als neue, mächtige Vampir-Anhänger anschließen.

VERBINDUNGEN ZU VORHERIGEN SZENARIEN

Das Mond-Tor
Der Adlerhorst

VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

Der Tempel des Aufgehenden Zwielihts

TITEL

Tötet ein Spieler die Seele von Graf Zahn, erfüllt er sofort die Queste „Töte Graf Zahn“ und wird zum „Seelengeschmiedeten“. Er bekommt keine Todesflüche, wenn er in dem Szenario „Tempel des Aufgehenden Zwielihts“ stirbt.

QUESTEN

SGU

- „Töte Graf Zahn“: Dafür gibt es einen Titel.
- „Rette die Gossenherrscher“: Finde das rote oder grüne Questplättchen und eskortiere es in deinen Startbereich. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

SGS

- „Töte Blau“: Töte 1 Helden der gegnerischen blauen Gilde.
- „Töte Rot“: Töte 1 Helden der gegnerischen roten Gilde.
- „Töte Grün“: Töte 1 Helden der gegnerischen grünen Gilde.
- „Töte Orange“: Töte 1 Helden der gegnerischen orange-farbenen Gilde.

BELOHNUNGSKARTEN

Meuchelmörder-Umhang (2x)

SPEZIAL-AUFBAU

- Mische die 8 Erkundungsplättchen mit den 4 Questplättchen zusammen und legt sie verdeckt auf die angegebenen Felder.
- Trägt ein Spieler den Titel „Herr der Adler“ (da er im Szenario „Der Adlerhorst“ einen Adler gerettet hat), werden 4 rote Portale wie auf der Spielplan-Übersicht angegeben platziert.
- In diesem Szenario werden alle Ork-Figuren (inklusive Schwerträgern) eingesetzt, um Ork-Marodeure darzustellen.

SPEZIAL-REGELN

- Tötet ein Held die Seele von Graf Zahn, erfüllt er die Queste „Töte Graf Zahn“ und erhält den Titel-Bonus für das letzte Szenario „Der Tempel des Aufgehenden Zwielihts“.
- Findet ein Held das rote Questplättchen (Königin der Bettler) oder das grüne Questplättchen (König der Diebe) und bringt es zu einem Feld in seinem Startbereich, auf dem sich kein Gegner befindet, erfüllt der Spieler sofort die Queste „Rette die Gossenherrscher“. Er entfernt das Plättchen aus dem Spiel und bekommt eine Belohnungskarte. Maximal zwei Spieler können diese Queste erfüllen und die Belohnung bekommen. Derselbe Spieler kann nicht beide Questplättchen entfernen.
- Findet ein Spieler das blaue oder orangefarbene Questplättchen, wird es sofort durch eine Schwester der Lust ersetzt. Diese führt sofort einen Angriff gegen den Helden durch, der das Plättchen gefunden hat. (*)

TITEL-VORTEILE

- Ist ein Spieler „Wächter des Tores“ (weil er im Szenario „Das Mond-Tor“ half, das Tor zu schließen), kontrolliert er die Brutplättchen. Anstatt zu würfeln, entscheidet nun der Wächter, ob ein Monster aus dem Spiel genommen oder auf ein freies Brutplättchen seiner Wahl gestellt wird.
- Nur Spieler, die den Titel „Herr der Adler“ tragen (da sie im Szenario „Der Adlerhorst“ einen Adler gerettet haben), können die roten Portale nutzen. Die blauen Portale stehen allen Spielern zur Verfügung.



4B	2A	6A
5B	9B	1A
3A	7B	8B



Geschlossene Tür 6x



Offene Tür 12x



Kleine geschlossene Tür 1x



Kleine offene Tür 1x



Questplättchen 4x



Erkundungsplättchen 8x



Portal 4x



Portal 4x



Brutplättchen 5x



Ork-Marodeur 8x



Tiernensch mit Hammer 2x



Graf Zahn 1x



Goblin-Bogenschütze 2x



Minotaur 1x



Schwester des Schmerzes 2x



Tiernensch mit Speeren 2x



Troll 1x



Schwester der Lust^(*) 2x



DER TEMPEL DES AUF- GEHENDEN ZWIELICHTS

Finaler Entscheidungskampf

Hoch über der übrigen Stadt steht der Tempel des Aufgehenden Zwielichts, das wichtigste Gebäude Arcadias. Die dem Gebäude inwohnende Magie strahlt über das gesamte Land hinaus. Es ist kein Wunder, dass jeder, der den hohen Altar kontrolliert (und eine profunde magische Ausbildung hat), über Tag und Nacht, Licht und Dunkelheit, Anfang und Ende herrscht. Seine goldene Kuppel ist ein Signalfeuer, welches am Tage mit der Sonne konkurriert und in der Nacht wie ein heller Stern erstrahlt. Touristen aus dem gesamten Reich kommen, um die beeindruckende Konstruktion und Architektur zu betrachten (und um den Souvenirladen zu besuchen). Das Szenario „Der Tempel des Aufgehenden Zwielichts“ hat nur eine Queste, das weder Belohnungen noch Titel bietet. Tötet ein Spieler Graf Zahn, endet das Szenario.

VERBINDUNGEN ZU VORHERIGEN SZENARIEN

Distrikt der Alchemisten
Platz der Morgenröte
Platz der Universität
Immerschatten-Distrikt

QUESTE

SGU

- „Töte Graf Zahn“.

SPEZIAL-REGELN

- Das Szenario „Der Tempel des Aufgehenden Zwielichts“ hat nur eine Queste, sie bietet weder Belohnungen noch Titel. Tötet ein Spieler Graf Zahn, endet das Szenario und die Kampagne.

- Der Tempel ist durch eine magische Barriere geschützt, die jeden davon abhält, in den Tempel einzudringen. Die Vordertüren sind verschlossen und die roten Portale können nicht benutzt werden. Sobald ein Spieler 6 Münzen eingesammelt hat, können seine Helden durch die Tür gehen oder ein rotes Portal benutzen (die Tür ist weiterhin verschlossen, kann aber von jenem Spieler durchschritten werden, als wäre sie offen). Hat eine Gilde einmal 6 Münzen (inklusive Schatzplättchen) gesammelt, können die Helden dieser Gilde die magische Barriere ignorieren, selbst wenn ihr im Laufe des Szenarios Münzen verloren gehen.
- Neben ihren normalen Auswirkungen haben die Erkundungsplättchen „Falle“ und „Schatzkiste“ in diesem Szenario einen weiteren Effekt: Fallen töten sofort den Helden, der sich darauf begeben hat. Schatzkisten verursachen Schaden entsprechend ihres Münzwertes, wenn sie das erste Mal aufgedeckt werden.
- Stirbt ein Held, bekommt er wie üblich ein Todesplättchen. Zusätzlich erhält er Todesfluchkarten entsprechend seiner Todesplättchen (inklusive des eben erhaltenen). Der Spieler muss die Todesfluchkarte mit dem höchsten Wert behalten. Der Held darf weiterhin nur 1 Todesfluchkarte haben.
- In diesem Szenario kommen weder Brutplättchen noch das Brut-Tableau zum Einsatz. Wenn ein Monster stirbt, wandert es zurück in die Spielschachtel und ist aus dem Spiel.
- In diesem Szenario werden alle Ork-Figuren (inklusive Schwerträgern) eingesetzt, um Ork-Marodeure darzustellen.

TITEL-VORTEILE

- Ist ein Spieler „Wächter des Feuers“ (da er im Szenario „Distrikt der Alchemisten“ eine Bombe geborgen hat), sind seine Helden nicht von den Zusatzeffekten der Fallen und Schatzkisten betroffen.
- Ist ein Spieler „Rebellen-Anführer“ (da er im Szenario „Platz der Morgenröte“ die Anführer des Widerstands eskortiert hat), wird der Widerstand in diesem Szenario die zwei Orks in der Nähe des Startbereichs des entsprechenden Spielers töten und die zwei Münzen an den Spieler geben.
- Trägt ein Spieler den Titel „Meister des Wissens“ (da er im Szenario „Platz der Universität“ zwei Folianten eingesammelt hat), darf er 12 von den 14 Erkundungsplättchen auswählen und nach seiner Wahl platzieren. Die Plättchen müssen trotzdem gemäß der Spielplan-Übersicht ausgelegt werden.
- Ist ein Spieler der „Seelengeschmiedete“ (weil er im Szenario „Immerschatten-Distrikt“ die Seele von Graf Zahn besiegt hat), bekommt er keinen Todesfluch, wenn er stirbt.



6A	8B	2B
4A	5A	1B
9A	3A	7A



Geschlossene Tür 4x



Erkundungsplättchen 12x



Goblin-Bogenschütze 6x



Schwester des Schmerzes 2x



Schwester der Lust 2x



Kleine offene Tür 2x



Portal 4x



Ork-Marodeur 8x



Troll 1x



Graf Zahn 1x



Verschlussene Tür 1x



Portal 4x



Tierrnensch mit Speeren 2x



Tierrnensch mit Hammer 2x



Minotaur 1x

ARCADIA QUEST KAMPAGNENBOGEN



	GEWINNER	WENIGSTE TODE	MEISTE MÜNZEN	BELOHUNG GEWONNEN	TITEL GEWONNEN
DISTRIKT DER HÄMMER					
ARENA DER GLEISSENDEN SONNE					
DAS MOND-TOR					
DER ADLERHORST					
DAS HERRENHAUS					
DER ORKBAU					
DISTRIKT DER ALCHEMISTEN					
PLATZ DER UNIVERSITÄT					
PLATZ DER MORGENRÖTE					
IMMERSCHATTEN-DISTRIKT					
DER TEMPEL DES AUFGEHENDEN ZWIELICHTS					
MEDAILLEN-GEWINNER					
TITEL – ÄUSSERER ZIRKEL	TITEL – INNERER ZIRKEL				
„Wächter des Tores“ – Sicherte das Tor!	„Wächter des Feuers“ – Entschärfte die Bombe!				
„Herr der Adler“ – Rettete die Adler!	„Rebellen-Anführer“ – Rettete den Widerstand!				
„Troll-Jäger“ – Tötete den Troll!	„Meister des Wissens“ – Sicherte zwei Follanten!				
„Blutstein-Brecher“ – Zerstörte den Stein!	„Seelengeschmiedeter“ – Zerstörte die Seele Graf Zahns!				

ARCADIA QUEST INVENTAR

 NAME DER GILDE

 NAME DER GILDE

 NAME DER GILDE

 NAME DER GILDE

NAME DES HELDEN

KARTE 1	KARTE 2
KARTE 3	KARTE 4

TODES-FLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1	KARTE 2
KARTE 3	KARTE 4

TODES-FLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1	KARTE 2
KARTE 3	KARTE 4

TODES-FLUCH

GESPART ? JA ■ NEIN ■

NAME DES HELDEN

KARTE 1	KARTE 2
KARTE 3	KARTE 4

TODES-FLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1	KARTE 2
KARTE 3	KARTE 4

TODES-FLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1	KARTE 2
KARTE 3	KARTE 4

TODES-FLUCH

GESPART ? JA ■ NEIN ■

NAME DES HELDEN

KARTE 1	KARTE 2
KARTE 3	KARTE 4

TODES-FLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1	KARTE 2
KARTE 3	KARTE 4

TODES-FLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1	KARTE 2
KARTE 3	KARTE 4

TODES-FLUCH

GESPART ? JA ■ NEIN ■

NAME DES HELDEN

KARTE 1	KARTE 2
KARTE 3	KARTE 4

TODES-FLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1	KARTE 2
KARTE 3	KARTE 4

TODES-FLUCH

NAME DES HELDEN

KARTE 1	KARTE 2
KARTE 3	KARTE 4

TODES-FLUCH

GESPART ? JA ■ NEIN ■



ARENA DER
GLEISS. SONNE
EINFACH

DISTRIKT
DER HÄMMER
EINFACH

●
DAS MOND.
TOR
MITTEL

◎
IMMERSCHATTEN.
DISTRIKT
◆ ● SCHWER

✕
DISTRIKT DER
ALCHEMISTEN
▲ ● EINFACH

DER TEMPEL DES AUF.
GEHEND. ZWIELICHTS
★ ◎ ✕ ★

★
PLATZ DER
MORGENRÖTE
▲ ◆ MITTEL

★
PLATZ DER
UNIVERSITÄT
◆ ◆ MITTEL

◆
DER ADLER.
HORST
MITTEL

▲
DAS HER.
RENHAUS
SCHWER

◆
DER ORKBAU
SCHWER