

ARCADIA Quest

SPIELREGEL



DIE LEGENDE VON ARCADIA

In der Zeit vor der Menschheit lebten die ersten Wesen in Harmonie. Tag und Nacht waren feste Größen, abhängig davon, wo man sich auf der Welt befand, nicht von so etwas wie Uhrzeiten. Die Sonne tauchte die Wälder in warme Töne und die Blondelfen tanzten zwischen den Bäumen in ihrem Reich des ewigen Lichts.

Der Mond strich mit silbrigen Strahlen über die Nachtberge. Gerade ausreichend Licht für die Brenn-es Orks (Ork-Reißzähne machen es schwer, „brünett“ auszusprechen), um ihrer bevorzugten Beschäftigung nachzugehen und marodierend durch die Lande zu ziehen.

Beide Völker waren glücklich in ihren Reichen – und alles war in Ordnung mit der Welt!

Doch das Gleichgewicht langweilte die Götter. Um ein wenig Abwechslung in die Welt zu bringen, erschufen sie die Menschen. Menschen waren seltsam. Sie verstanden es, zu tanzen UND zu marodieren! Darüber hinaus waren sie auch nicht mit den Wäldern und Höhlen zufrieden und begannen stattdessen, „Häuser“, „Dörfer“ und sogar „Städte“ zu bauen. Und sie vermissten die Abwechslung in ihrem Leben in der großen Ebene zwischen Tag und Nacht. Sie konnten entweder in der Nähe der Wälder leben und hatten dort Tag oder in der Nähe der Berge, um Nacht zu haben. Einige lebten an beiden Orten, aber das Pendeln in den Abendstunden war furchtbar.

Doch König David der Ältere hatte die Lösung! Er gründete die riesige Stadt Arcadia und dort, im Tempel des Aufgehenden Zwielfichts, erschufen die Menschen mit mächtiger Magie die laufende Zeit! Sonne und Mond standen nicht mehr still. Sie bewegten sich über den Himmel und die Nacht wurde zum Tag und der Tag wurde zur Nacht und die Menschheit frohlockte! Denn alles war in Ordnung mit der Welt!

...

Nun, nicht wirklich, denn die Elfen und Orks waren nicht glücklich.

Tanzen in der Nacht sorgte für Beulen am Kopf und blutige Nasen. Genauso war es für die Orks unmöglich, in der prallen Mittagssonne zu marodieren. Außerdem waren nun die Schlafenszeiten eine feste Größe. Hast du einmal versucht, einen Ork pünktlich in sein Bett zu schicken? Das ist keine leichte Aufgabe.

So wurde Arcadia belagert. Daher gründete König David der Ältere die Großen Gilden, um sich der Bedrohung zu stellen und die tanzenden und marodierenden Elfen und Orks (naja ... die einen das eine und die anderen das andere ...) zu bekämpfen. Und alles war in Ordnung mit der Welt!



...

Nun gut, eigentlich dauerten die Kriege mehrere Jahre (jetzt, da die Menschen die Jahre entdeckt und den Kalender entwickelt hatten), doch die Gilden setzten sich durch und der Gute König David der Ältere etablierte die Sonnengarde, eine loyale Gruppe großer Helden Arcadias, welche die Gilden beschützte und ihm als seine königliche Garde diente. Und JETZT war alles in Ordnung mit der Welt!

...

Viele, viele Jahre vergingen und die Elfen und Orks gewöhnten sich so langsam an die neuen Zeiten, an Tag und Nacht, Jahreszeiten, Jahre (obwohl der erste Herbst für die Blondelfen geradezu traumatisch war, da sie zum ersten Mal Laub fallen sahen). Die Großen Gilden erhielten den Frieden und weiteten ihre Tätigkeiten auf den Handel, die Industrie und die Wissenschaft aus. Tatsächlich waren Rivalitäten an der Tagesordnung, weil die einzelnen Gilden um die Gunst des Königs rangen.

Die Gilden konkurrierten auf allen Ebenen miteinander: Besitz, arkanes Wissen, politischer Einfluss, neue Erfindungen, die köstlichsten Speisen und die besten Fitnessübungen ... alles wurde zum Wettbewerb. Doch der Wettstreit war sehr sinnvoll und die Gilden florierten, und so entwickelte sich Arcadia. Und alles war in Ordnung mit der Welt!

...

Und während mit der Welt alles in Ordnung war, war sie das absolut nicht für Graf Zahn (dessen Name zu dieser Zeit noch alles andere als unheilvoll war). Als Vampir und Erschaffer erster Güte liebte er die ewige Nacht in seinem einsamen Schloss, hoch in den Mitternachtsbergen. Er hätte weiterhin leise umherschleichen, grübeln und in Stille schwelgen können ... doch jetzt hat selbst er, der MÄCHTIGE Graf Zahn, eine Schlafenszeit. Unakzeptabel!

Doch die Gilden waren stark (abgesehen von ihren ständigen Streitereien) und die Sonnengarde gar noch stärker. Sie zu besiegen, wäre keine ganz leichte Aufgabe. Und so brütete Graf Zahn. Und dachte. Und schmiedete Pläne. Im Laufe der Jahrhunderte heuerte er Spione, Söldner und Meuchelmörder an. Er entwickelte konspirative Ideen, Intrigen und traf geheime Absprachen. Auch vor Trickbetrügereien schreckte er nicht zurück, so hinterlistig war er.

Arcadia hat sich viele Feinde gemacht, indem es Sonne und Mond in Bewegung versetzt hatte. Und obwohl es bereits Tausende von Jahren her war, hatten die Orks nicht vergessen, wie es war, frei von der Tyrannei der Sonne marodieren zu können. Die Trolle konnten ihre kulinarischen Künste nicht an Menschen ausprobieren, die unter dem Schutz der Gilden standen. Und die Goblins, nun, sie hasten schon immer die Nachtruhe.

Graf Zahn berief ein dunkles Konzil ein. Dort stellte er den Orks, Goblins, Trollen und Minotauern seine Pläne vor und alle stimmten zu: Arcadia musste fallen.

Also setzte Graf Zahn seinen finsternen Plan in die Tat um: Er sendete seine Meuchelmörder aus und seine Schergen säten Zwietracht im ganzen Land. Ungeschützte Siedlungen, entfernte Außenposten und wandernde Karawanen waren die bevorzugten Ziele. Er verursachte überall außerhalb Arcadias Ärger und füllte Verliese und Höhlen mit Schätzen und Beute für gierige Helden, die sie zu plündern wagten!

Die Gilden stellten sich diesen Bedrohungen und plünderten die Verliese innerhalb eines Jahres. Wie konnten sie da widerstehen? Diese vielen Schätze, dieses vergessene Wissen! Nicht zu vergessen die Möglichkeit, damit bei den konkurrierenden Gilden angeben zu können! Ihre Rivalitäten wurden immer schlimmer und ihre Beutezüge waren die Tavernengespräche von Horizont zu Horizont und darüber hinaus!

Aber sie waren erschöpft, ausgemergelt. Daher sendete der Gute König David der Jüngere die Sonnengarde aus, um sie zu unterstützen.

Genau dann, als die Sonnengarde nicht vor Ort war, schlugen die Horden von Graf Zahn zu! Sie belagerten die geschwächte Stadt und sie



fiel in nur wenigen Stunden. Der Gute König David der Jüngere und die Anführer der Gilden konnten entkommen, doch Arcadia war gefallen! Mit dem Tempel des Aufgehenden Zwiellichts unter seiner Kontrolle hielt Graf Zahn den Himmel an und seitdem beherrscht der Mond den ewigen Nachthimmel. Und seitdem ist alles in Ordnung mit der Welt!

Nun, nein, eigentlich ist es dieser Tage ziemlich furchtbar!

Es ist nun einige Jahre her, seit die Horde über Arcadia herfiel und sich die ewige Nacht herabsenkte. Die Gilden dachten, die Monster würden einfach einmal über Arcadia hinwegmarodieren und sich danach in die Berge zurückziehen. Doch das passierte nicht.

Es stellte sich heraus, dass die Monster Häuser mögen! Schließlich sind sie viel bequemer als ihre Höhlen. Außerdem muss man nicht lange pendeln, bis man einen Ort zum Marodieren findet! Sie etablierten jede Menge Geschäfte und Unternehmungen (die natürlich alle was mit Plündern zu tun haben), alle in Reichweite ihrer neuen Behausungen. Am Wochenende überfallen sie ihre Nachbarn, oder wenn sie ein bisschen hungrig sind, überfallen sie einfach ein paar Marktstände für ein bisschen Gebäck und Kebab. Ihr „Marodieren & Tauschen“-System ist ziemlich zivilisiert und die Monster würden es hassen, Arcadia verlassen zu müssen.

Doch dies sind nicht die Häuser der Monster und die ewige Nacht wird älter. Es ist nicht alles in Ordnung mit der Welt.

Da die Sonnengarde zerschlagen wurde und sich der Gute König David der Jüngere im Exil befindet, haben die Gilden einen neuen Plan ausgearbeitet: Sie werden keine Mühen scheuen, um ihre versprengten Helden einzuberufen und Arcadia zurückzuerobern! Darüber hinaus wird die Gilde, die diese Aufgabe erfüllt und das Gleichgewicht zwischen Tag und Nacht wiederherstellt, den Platz der neuen Sonnengarde einnehmen! Wir reden über das Recht, damit zu prahlen! Eine epische Schlacht, das größte Abenteuer aller Zeiten! Noch nie stand so viel auf dem Spiel!

Der Wettstreit hat begonnen, der Ruf ist ausgesandt. Es ist Zeit, sich der Queste von Arcadia anzuschließen!

INHALT

DIE LEGENDE VON ARCADIA	2	BELOHNUNGSMÜNZEN	23
SPIELMATERIAL	5	ENTWICKLUNGSPHASE	24
SPIELÜBERBLICK	7	Todesflüche	24
AUFBAU DER GILDEN	7	Entwicklungen	24
Helden wählen	7	Vorwärts!	24
Für Fortgeschrittene: Helden draften	7	ERKUNDUNGSPLÄTTCHEN	25
Beschaffenheit eines Helden	8	ENTWICKLUNGSKARTEN	25
Startausrüstung	8	Beschaffenheit und Aufbau	26
KAMPAGNE FÜR ARCADIA	9	Angriffskarten	26
SZENARIOAUFBAU	10	Unterstützungskarten	26
DER SPIELPLAN	13	Dauerhafte Karten	26
Wichtige Begriffe	13	Spezialeffekte	26
Charakter	13	Zusätzliche Verteidigung	26
Verbündeter	13	Zusätzliche Lebenspunkte	26
Gegner	13	Wiederholungswürfe	27
Nahbereich	13	Betäuben	27
DER SPIELERZUG	14	Bomben	27
Heldenaktivierung	14	Held deaktivieren	27
Bewegung	14	Selbstopferung	27
Angriff	15	KAMPAGNE	28
Voll besetzte und blockierte Felder	15	Titel	28
Sichtlinie	16	Der Kampagnenbogen	28
Ruhephase	18	Kampagnenfinale	29
Karten reaktivieren	18	Optional: Episodenmodus	30
Ausrüstung neu ordnen	18	HELDEN	31
Helden wiederbeleben	18	DER FEIND	33
DIE MONSTER	18	INDEX	35
Monsteraktivierung	18	CREDITS	35
Wächter-Reaktion	19	REGELÜBERSICHT	36
Rückschlag-Reaktion	20		
Monster-Attacke	20		
Beschaffenheit eines Monsters	21		
Overkill	21		
Monsterklassen	22		
Monsterbrut	23		
QUESTEN	23		
Bonus des Ersten	23		
Belohnungskarten	23		
Ein Szenario gewinnen	23		



SPIELMATERIAL



1 Regelheft

1 Kampagnenbuch



1 Block Kampagnenbogen



12 Heldenkarten



4 Gildentableaus



42 Monsterkarten



161 Entwicklungskarten



21 Questkarten



24 Todesfluchkarten



9 doppelseitige Spielplanteile



22 Türplättchen



5 Brutplättchen



1 Brut-Tableau



18 Erkundungsplättchen



100 Gildenplättchen



70 Münzen



24 Todesplättchen



60 Wundenplättchen



8 Angriffswürfel



6 Verteidigungswürfel



8 Portalplättchen

37 Miniaturen



12 Helden



1 Graf Zahn

2 Schwestern der Lust

2 Schwestern d. Schmerzes

6 Goblin-Bogenschützen



8 Ork-Marodeure

1 Troll



2 Tiermenschen mit Hammer

2 Tiermenschen mit Speeren

1 Minotaur



15 Figurenbasen

SPIELÜBERBLICK

Arcadia Quest ist ein Kampagnen-Spiel für 2 bis 4 Spieler, in welchem jeder Spieler eine Gilde mit drei einzigartigen Helden kontrolliert. Diese Gilden konkurrieren miteinander und versuchen die Herausforderungen im Spiel zu überwinden, um eine Reihe von Szenarien zu bestehen, die schlussendlich zum Sieg über den Vampir Graf Zahn führen.

Die Spieler können sich den Pfad durch die Szenarien selbst aussuchen und sich dabei durch sechs von elf Szenarien spielen. Das bedeutet, dass man die Kampagne mehrfach mit unterschiedlicher Zusammenstellung der Szenarien spielen kann. Die Errungenschaften aus einem Szenario bieten den Spielern entscheidende strategische Vorteile, um die nachfolgenden Szenarien zu bestehen.

Im Laufe eines Szenarios lässt ein Spieler seine drei Helden gegen die Helden der gegnerischen Gilden antreten und gegen die gefährlichen Monster, welche die einst so noble Stadt Arcadia heimsuchen. Dabei kann jede Gilde siegreich sein, indem sie Questen erfüllt, Gegner tötet und Schätze hebt. So können sich die Helden weiterentwickeln und zusätzliche mächtige Gegenstände und Waffen erlangen. Im Laufe der Kampagne müssen sich die Helden rüsten, wenn sie auch nur eine kleine Chance haben wollen, im Endkampf gegen Graf Zahn und seine Schergen zu bestehen!

GILDEN'AUFBAU

Zu Beginn einer neuen Arcadia-Quest-Kampagne erschaffen die Spieler ihre Gilden. Es gibt vier unterschiedliche Gilden, aus denen man wählen kann: Orange (Löwe), Blau (Adler), Rot (Fuchs) und Grün (Panda). Jeder Spieler bekommt das entsprechende Gildentableau, welches ihm ermöglicht, seine Helden und die passenden Gildenplättchen zu sortieren, und welches genutzt wird, um die Aktionen der Gilde anzuzeigen.



HELDEN WÄHLEN

Die Spieler müssen nun die drei Helden wählen, mit welchen sie ihre Gilde während der Kampagne verteidigen wollen. Dies ist ein wichtiger Moment in der Vorbereitung, da die Zusammenstellung der Heldengruppe entscheidend sein kann, um die kommenden Abenteuer zu bestehen. Die Spieler schauen sich alle Heldenkarten an und jeder sucht sich drei für seine Gilde heraus.

FÜR FORTGESCHRITTENE: HELDEN DRAFTEN

Sobald sich die Spieler mit dem Spiel und den Fähigkeiten der Helden vertraut gemacht haben, wollen sie ihre Helden vielleicht etwas „geordneter“ zusammenstellen. Sind sich die Spieler einig, können sie ihre Helden nach der „Draft“-Methode zusammenstellen. Alle Heldenkarten werden gemischt und zu gleichen Teilen an die Spieler verteilt (es ist kein Problem, wenn ein Spieler eine Karte mehr bekommt). Die Spieler schauen ihre Heldenkarten an, suchen sich eine aus und legen sie verdeckt vor sich ab. Die restlichen Karten geben sie nun an ihren linken Nachbarn weiter. Aus diesen Karten wählen die Spieler nun einen weiteren Helden und legen ihn verdeckt ab. Die Karten werden schließlich ein letztes Mal weitergegeben. Die übrigen Heldenkarten werden aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Die Spieler legen nun ihre Helden offen auf die entsprechenden Helden-Felder ihres Gildentableaus (die Reihenfolge ist dabei egal). Sie nehmen sich dann die entsprechenden Miniaturen und stecken sie in die Basen ihrer jeweiligen Gildenfarbe, damit sie leicht zu erkennen sind (die drei violettfarbenen Basen sind für spezielle Monster gedacht). Dies sind die drei Helden, welche ihre Gilde durch die gesamte Kampagne hindurch verteidigen werden, es ist nicht möglich die Helden zu tauschen, bis eine neue Kampagne beginnt.

BESCHAFFENHEIT EINES HELDEN

Jeder Held in Arcadia Quest ist einzigartig und mit besonderen Eigenschaften und speziellen Fähigkeiten ausgestattet. Dies sollten die Spieler bei der Auswahl ihrer Helden beachten. Auf den Heldenkarten sind die folgenden Charakteristika aufgeführt:

- A) Verteidigung** – Die Anzahl Verteidigungswürfel, die ein Held werfen kann, um Schaden durch einen Angriff zu vermeiden.
- B) Lebenspunkte** – Diese Zahl gibt an, wie viele Wunden ein Held einstecken kann, bevor er ausgeschaltet ist.
- C) Name** – Der Name des Helden.
- D) Talent** – Dies ist die natürliche Begabung des Helden, eine spezielle Fähigkeit, die ihn von anderen Helden unterscheidet. Diese Fähigkeiten sind dauerhaft aktiv und wirken gemäß ihrer Beschreibung.



STARTAUSRÜSTUNG

Bevor eine Kampagne beginnt, erhalten die Gilden je fünf Entwicklungskarten als Startausrüstung. Nehmt den Stapel der Startkarten und verteilt an jeden Spieler je eine Karte der folgenden Typen: Rostige Klinge, Parierklinge, Zwillie, Lebensentzug und Nova-Strahl. Jeder Spieler kann die fünf Karten nach Belieben auf seine drei Helden verteilen.

Auf dem Gildentableau stehen jedem Helden die vier Felder unterhalb seiner Heldenkarte zur Verfügung. Jeder Held kann nur auf diese vier Karten zugreifen, nicht auf alle Karten im Inventar seiner Gilde.

Beispiel: Der Spieler der blauen Gilde hat sich für die Helden Grom, Maya und Zazu entschieden. Er gibt die Rostige Klinge an Grom, den Lebensentzug und den Nova-Strahl an Maya und die Parierklinge sowie die Zwillie an Zazu.



KAMPAGNE FÜR ARCADIA

Um den bösen Vampir Graf Zahn zu besiegen, müssen sich die Helden erst einmal aus den Randgebieten in das Herz Arcadias bewegen. Je weiter sie voranschreiten, desto stärker werden sie und desto mehr schwächen sie die Macht des Vampirgrafen. Sie müssen also erst einmal einige Abenteuer bestehen, bevor sie dem Vampir entgegentreten können.

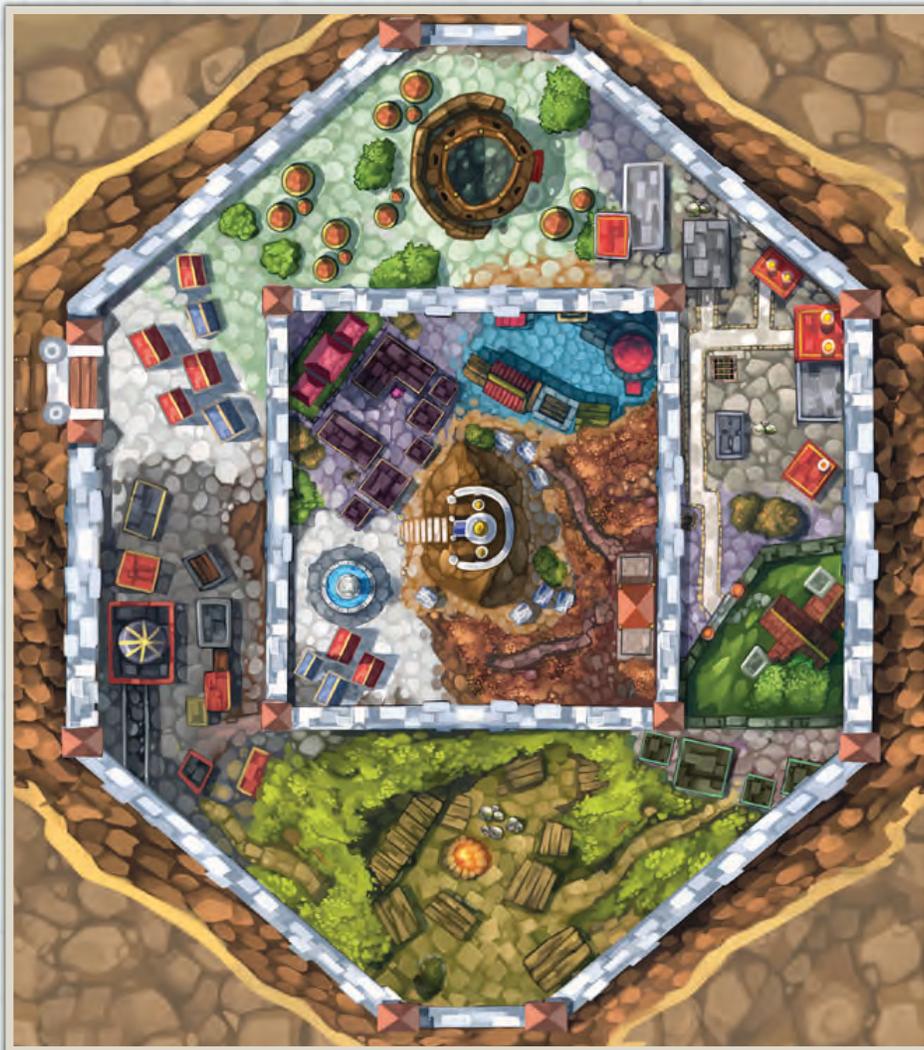
Die Arcadia-Quest-Kampagne, welche im Kampagnen-Buch dargestellt ist, unterteilt sich in drei Abschnitte: der Äußere Kreis, der Innere Kreis und der Finale Entscheidungskampf. Eine Kampagne besteht immer aus sechs von elf Szenarien, so dass jede neue Kampagne einen ganz anderen Verlauf nimmt und den Spielern in jedem Spiel vollkommen neue Abenteuer bevorstehen.

Äußerer Kreis – Dies sind die Gebiete außerhalb der Stadtmauern. Von den sechs unterschiedlichen Szenarien für den Äußeren Kreis müssen drei bestanden werden, bevor sich die Spieler in den Inneren Kreis begeben können.

Innere Kreis – Dies ist die gut bewachte Zitadelle Arcadias, innerhalb der zweiten Stadtmauer. Von den vier Szenarien des Inneren Kreises müssen die Spieler zwei bestehen, bevor sie zum Finalen Entscheidungskampf übergehen können.

Finaler Entscheidungskampf – Im Zentrum der Stadt befindet sich der Tempel des Aufgehenden Zwielfichts. Alle Kampagnen enden hier mit dem Finalen Entscheidungskampf.

Zu Beginn einer Kampagne wählen die Spieler gemeinsam das StartszENARIO aus dem Äußeren Kreis (für Anfänger empfehlen wir das „Distrikt der Hämmer“-Szenario). Danach entscheidet der Gewinner, welches Szenario als nächstes gespielt wird.



SZENARIOAUFBAU

Im Kampagnenbuch finden sich detaillierte Beschreibungen aller Szenarien, die Teil einer Kampagne sein können. Nachdem ein Szenario ausgewählt wurde, muss es aufgebaut werden. Die Beschreibung enthält genaue Angaben, welches Spielmaterial in welcher Menge benötigt wird. Um sicherzugehen, dass ihr nichts überseht, solltet ihr zunächst das gesamte benötigte Spielmaterial aus der Schachtel holen, bevor ihr den Spielplan aufbaut.

1. Spielplanteile – Jede Seite eines Spielplanteils ist mit einer Identifikationsnummer versehen. Sucht die im Szenario angegebenen Spielplanteile heraus und platziert sie, wie in dem Plan des Szenarios vorgegeben.



2. Türen – Platziert die Türplättchen, wie auf dem Szenarioplan vorgegeben. Achtet darauf, dass einige Türen geöffnet und andere geschlossen auf dem Spielplan platziert werden.



In einigen Szenarios werden kleine Türen benötigt, da es einfacher ist, zwei davon in einer Ecke zu platzieren. Sie funktionieren aber exakt so wie die großen Türen.



3. Portale – Platziert die Portalplättchen wie vorgegeben auf den Spielplanteilen. Es gibt zwei farblich unterschiedliche Seiten auf jedem Plättchen, legt sie exakt so herum, wie auf dem Szenarioplan angezeigt.



4. Questplättchen – In den meisten Szenarien werden Questplättchen benötigt. Nehmt die in der Szenariobeschreibung angegebenen Questplättchen und legt sie mit der farbigen Seite nach oben auf die entsprechenden Felder der Spielplanteile. Legt die überzähligen Questplättchen zurück in die Spielschachtel.



5. Erkundungsplättchen – Nachdem ihr die überzähligen Questplättchen beiseitegelegt habt, mischt verdeckt die 14 Erkundungsplättchen. Die Beschreibung gibt vor, wie viele Erkundungsplättchen in einem Szenario zum Einsatz kommen. Wählt zufällig die entsprechende Anzahl Plättchen und platziert sie verdeckt auf den Spielplanteilen. Die überzähligen Plättchen werden verdeckt zurück in die Schachtel gelegt, so dass niemand weiß, welche Plättchen sich im Spiel befinden.



6. Brutplättchen – Mischt verdeckt die fünf Brutplättchen. Wählt die im Szenario angegebene Menge an Plättchen und platziert sie wie angegeben auf den Spielplanteilen. Legt überzählige Plättchen zurück in die Schachtel und dreht die Plättchen auf den Spielplanteilen um.



7. Monster – Für jedes Szenario ist die Art und Menge der Monster angegeben, denen man dort begegnen kann. Nehmt die entsprechenden Monsterfiguren und stellt sie gemäß den Angaben auf die Spielplanteile. Legt dann die zugehörigen Monsterkarten neben den Spielplan, so dass alle Spieler sie sehen können.



Wichtig: Jede Monster-Art verfügt über bis zu vier unterschiedliche Karten. Sie zeigen die Monster und deren Werte für die jeweilige Stufe des Szenarios. Nutzt für die Monster nur die Karten, die der Stufe des Szenarios entsprechen. Alle Monsterkarten der 1. Stufe sollten beispielsweise eingesetzt werden, wenn ihr das erste Szenario der Kampagne spielt, im dritten Szenario solltet ihr die Monster der dritten Stufe (Kartenmarkierung 2-3) verwenden.

8. Questkarten – Um ein Szenario zu gewinnen, müssen die Spieler die auf den Questkarten des Szenarios angegebenen Taten vollbringen. Nehmt die Questkarten, die in dem Szenario angegeben sind, und legt sie neben den Spielplan, so dass alle Spieler sie lesen können. Die Beschreibung des Szenarios kann einer Queste eine oder zwei Belohnungskarten zuordnen. Diese Belohnungskarten sollten dann zur entsprechenden Questkarte gelegt werden. Es gibt zwei Kategorien von Questen: Spieler-gegen-Spieler (SGS) und Spieler-gegen-Umgebung (SGU). Legt nur die SGS-Questkarten aus, die zu den an der Partie teilnehmenden Gilden passen.



9. Brut-Tableau – Legt das Brut-Tableau neben den Spielplan.



10. Gemeinsamer Bereich – Im gemeinsamen Bereich neben dem Spielplan werden die Wundenplättchen, Todesplättchen und Münzen sowie die Angriffs- und Verteidigungswürfel bereitgelegt.



11. Startbereiche der Helden – Auf dem Szenarioplan sind die Startbereiche der Helden jeder Gilde angegeben. Jeder Spieler bekommt zufällig einen Startbereich zugewiesen. Nehmt ein Gildeplättchen jeder Gilde in die Hand oder werft sie in einen Beutel. Je ein verdeckt gezogenes Plättchen wird neben einen Startbereich gelegt. Dies wird daraufhin der Startbereich der entsprechenden Gilde. Die Spieler setzen sich entsprechend dieser Zuteilung um den Spielplan. Jeder Spieler stellt dann seine Heldenfiguren auf die angegebenen Felder seines Startbereichs, ganz wie es ihm beliebt (bis zu zwei Figuren dürfen auf einem Feld stehen). Im Drei-Spieler-Spiel wird der Startbereich von Spieler 4 nicht genutzt und im Zwei-Spieler-Spiel bleiben die Startbereiche von Spieler 3 und 4 ungenutzt.



Seid ihr mit dem Aufbau fertig, sollte der Spielplan ungefähr so aussehen wie im Beispiel unten. Ihr könnt nun euer Abenteuer beginnen!



DER SPIELPLAN

Arcadia Quest wird auf einem Spielplan gespielt, der sich entsprechend des Szenarioplans aus mehreren Spielplanteilen zusammensetzt. Diese Spielplanteile stellen die Gebäude und Straßen Arcadias dar. Jedes Spielplanteil ist in neun Felder unterteilt. Diese Felder sind genau in der Mitte mit einem Punkt versehen. Auf jedem Feld können maximal zwei Charaktere stehen.

Einige Felder sind durch Mauern abgetrennt. Dies sorgt dafür, dass die Bewegung und die Sichtlinie unterbrochen werden. Diese blockierenden Elemente sind anhand ihrer grauen, rauen Textur zu erkennen. Die Spielplanteile zeigen weitere dekorative Elemente, welche keine Relevanz für die Regeln haben, aber die Atmosphäre des Spiels unterstützen.



WICHTIGE BEGRIFFE

CHARAKTER

Ein Held oder ein Monster.

VERBÜNDETER

Für einen Helden ist dies ein anderer Held derselben Gilde. Für ein Monster ist dies ein anderes Monster.

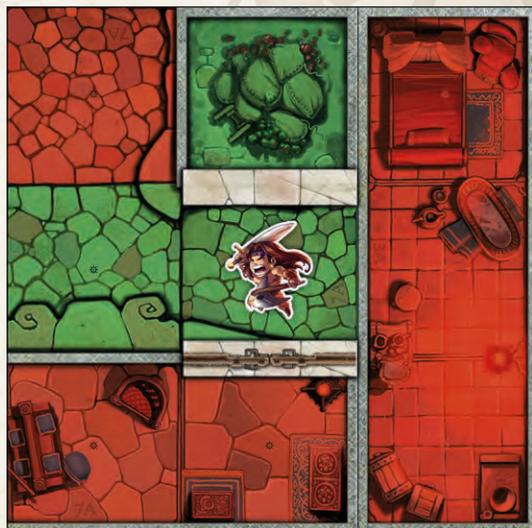
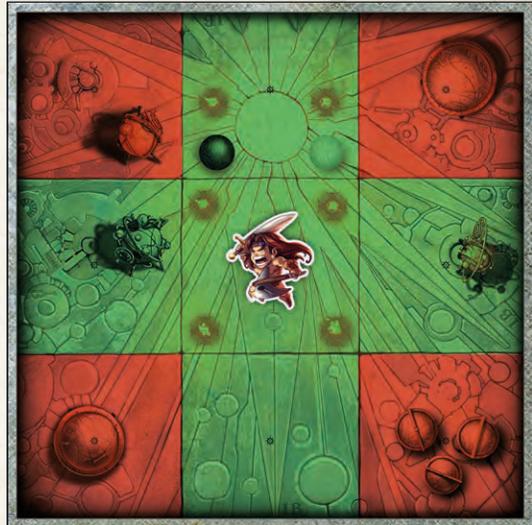
GEGNER

Für einen Helden ist dies ein Held einer anderen Gilde oder ein Monster. Für ein Monster ist dies ein Held.

NAHBEREICH

Einige Regeln und Karten in diesem Spiel beziehen sich auf den **Nahbereich** eines Charakters. Etwas ist im Nahbereich, wenn es sich auf dem gleichen Feld oder auf einem der vier (nicht diagonal) benachbarten Feldern befindet.

- Ein Feld, das diagonal angrenzt, ist **nicht** im Nahbereich.
- Blockiert eine Mauer oder eine geschlossene Tür die Verbindung zwischen zwei Feldern, sind diese **nicht** im Nahbereich.



Beispiel: Die grünen Felder und die darauf stehenden Charaktere sind für Grom im Nahbereich, die roten Felder sind es nicht.

DER SPIELERZUG

Eine Partie Arcadia Quest wird in einer Reihe aufeinanderfolgender Spieler-Züge im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler macht seinen Zug, danach ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe und so weiter. Dies wird fortgesetzt, bis ein Spieler das Szenario gewinnt und damit die Partie beendet.

Der Spieler, der ein Szenario beginnt, ist der linke Nachbar des Spielers, der das vorherige Szenario gewonnen hat. Zu Beginn einer Kampagne wird der erste Spieler zufällig bestimmt.

Ist ein Spieler an der Reihe, hat er die Wahl zwischen zwei Aktionen:

- ◆ **AKTIVIEREN** eines Helden.
- ◆ **RUHEPHASE** für die Gilde.

Ein Spieler kann nur die eine oder die andere Aktion ausführen, nie beide Aktionen innerhalb eines Zuges.

HELDENAKTIVIERUNG

Ein Spieler wählt einen Helden aus, den er aktivieren möchte (es ist erlaubt, einen Helden mehrfach in Folge zu aktivieren). Dieser Held ist nun „aktiv“ und kann in beliebiger Reihenfolge seine **Bewegung** und einen **Angriff** durchführen. Die Bewegung kann nicht durch einen Angriff unterbrochen werden, die Bewegung muss vollständig vor oder nach dem Angriff durchgeführt werden. Der Held kann auch nur einen Angriff oder nur eine Bewegung durchführen.

Anmerkung: Ermöglicht es eine besondere Fähigkeit einem Spieler, in seinem Zug einen weiteren Helden zu aktivieren, so muss dies ein anderer Held sein.

■ BEWEGUNG

Alle Helden verfügen über **3 Bewegungspunkte**, wenn sie aktiviert werden. Mit seiner Bewegung bewegt sich ein Held über den Spielplan. Mit einem Bewegungspunkt kann ein Held:

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

Der Charakter muss seine Bewegungspunkte nicht vollständig aufbrauchen, allerdings verfallen ungenutzte Punkte am Ende des Zuges.

Bewegung um ein Feld

Sich um ein Feld zu bewegen, bedeutet, die aktive Figur von ihrem aktuellen Feld auf ein benachbartes Feld zu ziehen. **Diagonale Bewegungen sind nicht gestattet.** Mauern und geschlossene Türen blockieren die Bewegung zwischen zwei Feldern.

Portale

Portale ermöglichen Charakteren die schnelle Bewegung über den Spielplan. Charaktere, die sich auf einem Feld mit einem Portal befinden, können mit einem Bewegungspunkt auf ein Feld mit einem Portalplättchen gleicher Farbe ziehen. Ist das Zielfeld *blockiert*, kann der Charakter das Portal nicht benutzen. Ist das Feld *voll besetzt*, kann das Portal genutzt werden, allerdings muss der Charakter die Möglichkeit haben, seine Bewegung in einem benachbarten Feld zu beenden. (Siehe nächste Seite für Details zu blockierten und voll besetzten Feldern.) Die Nutzung eines Portals löst **keine Wächter-Reaktion** eines Monsters im Nahbereich aus.

Türen

Türen können für einen Bewegungspunkt geöffnet oder geschlossen werden. Das Türplättchen wird entsprechend gewendet. Die Tür muss sich an der Kante des Feldes des aktiven Charakters befinden. Geschlossene Türen funktionieren wie Mauern und blockieren sowohl die Bewegung als auch die Sichtlinie.

Beispiel: Grom zeigt drei mögliche Bewegungen:



Grün: 1) Um ein Feld bewegen.
2) Durch die offene Tür bewegen.
3) Mittels Portal auf das andere Portalfeld ziehen.

Rot: 1) Um ein Feld bewegen.
2) Die geschlossene Tür öffnen.
3) Durch die soeben geöffnete Tür gehen.

Blau: 1) Die geschlossene Tür öffnen.
2) Durch die geöffnete Tür gehen.
3) Die Tür schließen.

VOLL BESETZTE UND BLOCKIERTE FELDER

Auf einem Feld können maximal zwei Charaktere stehen. Ein Feld mit nur einem Charakter gilt immer noch als frei: Andere Charaktere können sowohl auf das Feld ziehen und dort stehenbleiben als auch hindurchschießen.

Voll besetzt – Ein Feld mit zwei Charakteren ist voll besetzt und ein Charakter kann seine Bewegung dort nicht beenden. Ist einer der dort stehenden Charaktere ein Verbündeter, kann ein Charakter durch das Feld ziehen und auch die Sichtlinie ist für einen solchen Charakter nicht blockiert.

Blockiert – Ein Feld mit zwei Gegnern des aktiven Charakters ist blockiert. Das bedeutet, dass dieses Feld nicht durchquert werden kann und auch die Sichtlinie für den aktiven Charakter blockiert ist.



Beispiel: In diesem Beispiel ist Grom (Held der blauen Gilde) der aktive Charakter. Die grünen Felder sind frei, die gelben sind voll besetzt und die roten Felder sind blockiert.

■ ANGRIFF

Der aktive Held kann versuchen, einen Gegner seiner Wahl anzugreifen. Dies kann ein gegnerischer Held oder ein Monster sein. Es gibt unterschiedliche Angriffsmöglichkeiten, die sich der Held während des Spiels aneignet. Um einen Angriff durchzuführen, führt der Spieler die folgenden Schritte durch:

Angriffskarte auswählen

Der Spieler wählt eine noch nicht deaktivierte Angriffskarte aus dem Inventar des aktiven Helden aus.

Ziel bestätigen

Der Spieler sucht sich sein Ziel aus und prüft, ob er mit der gewählten Angriffskarte das Ziel treffen kann. Es gibt zwei unterschiedliche Angriffsarten: Nahkampf und Fernkampf. Die Art des Angriffs ist auf der gewählten Karte abgebildet.



Nahkampf – Ein Nahkampfangriff kann nur gegen einen Gegner auf einem Feld im Nahbereich des aktiven Charakters durchgeführt werden (siehe *Nahbereich* auf Seite 13).



Fernkampf – Ein Fernkampfangriff kann gegen einen Gegner auf einem beliebigen Feld auf dem Spielplan durchgeführt werden, solange der aktive Charakter eine ununterbrochene Sichtlinie zum Zielfeld hat (siehe *Sichtlinie* auf Seite 16). Die Reichweite spielt keine Rolle.

Angriffskarte deaktivieren

Um eine Angriffsaktion durchzuführen, muss der Spieler die gewünschte Karte deaktivieren, indem er ein Gildenplättchen auf die Karte legt. Dies deaktiviert die Karte und zeigt an, dass sie bereits genutzt wurde. Eine deaktivierte Karte kann nicht für einen weiteren Angriff genutzt werden, bis sie reaktiviert wird.

Angriffswürfel

Der angreifende Spieler nimmt sich so viele schwarze Angriffswürfel, wie auf der gewählten Angriffskarte angegeben ist. Bekommt er durch weitere Karten Bonuswürfel, werden diese ebenfalls den Angriffswürfeln hinzugefügt.

Verteidigungswürfel

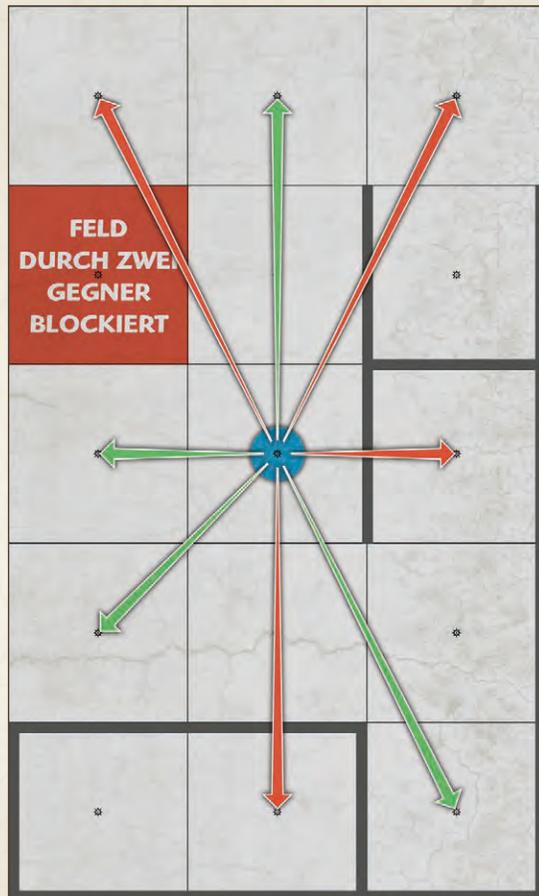
Ist auf der Karte des angegriffenen Charakters ein Verteidigungswert angegeben, nimmt der ihn kontrollierende Spieler Verteidigungswürfel entsprechend dieses Verteidigungswerts. Wird ein Held angegriffen, der über Karten mit weiteren Verteidigungsboni verfügt, werden entsprechend viele Verteidigungswürfel hinzugefügt. Dabei ist irrelevant, ob eine Karte mit Verteidigungsbonus deaktiviert ist oder nicht, solche Boni erhält ein Held immer!



SICHTLINIE

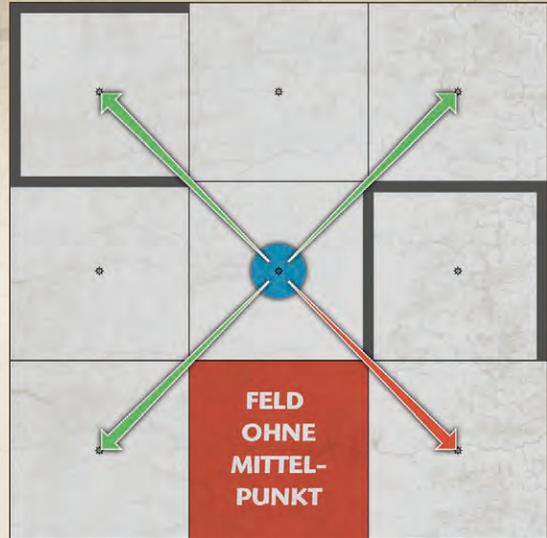
Für einen Fernkampfangriff muss zunächst überprüft werden, ob der aktive Charakter eine durchgängige Sichtlinie (SL) zu seinem Ziel hat. Es gibt keinerlei Einschränkungen, was die Entfernung betrifft, das einzige Kriterium ist die freie Sichtlinie zum Ziel.

Um die Sichtlinie zu prüfen, wird eine virtuelle Linie zwischen dem Mittelpunkt des Feldes des aktiven Charakters zum Mittelpunkt des Zielfeldes gezogen. Sie gilt als frei, wenn sie nicht von Mauern, geschlossenen Türen oder blockierten Feldern unterbrochen wird (siehe Seite 15).

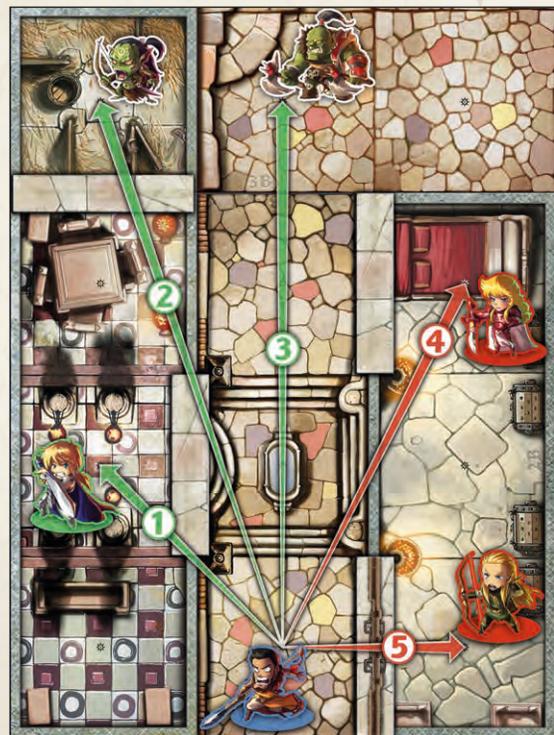


Die Sichtlinie ist ebenfalls frei, wenn sie nur die Ecke eines blockierten Feldes streift (also im 45°-Winkel durch einen Kreuzungspunkt zwischen vier Feldern hindurchführt, von denen nur eines blockiert ist). Sind jedoch **beide** Felder blockiert, zwischen denen die SL im 45°-Winkel hindurchführt, ist auch die Sichtlinie blockiert.

Die Sichtlinie wird auch von der Grenze des Spielplans unterbrochen. Sie kann nicht über/durch einen Bereich führen, der nicht Teil des Spielplans ist.



Beispiele: Zazu möchte gerne seine Zwillie benutzen, um einen Fernkampfangriff durchzuführen:



- 1) Er hat eine SL zu Johan durch die offene Tür, auch wenn sie die Ecke der Mauer neben dem Durchgang streift.
- 2) Er hat eine SL zu dem Goblin, auch wenn diese ebenfalls die Ecke der Mauer neben dem Durchgang streift.
- 3) Er hat eine SL zu dem Ork in gerader Linie über die offene Straße. Die Entfernung ist dabei irrelevant.

- 4) Er hat keine SL zu Diva, da sie durch die Mauer unterbrochen wird.
- 5) Er hat keine SL zu Greensleeves, da sie durch die geschlossene Tür unterbrochen wird.



- 1) Er hat keine Sichtlinie zum Ork, da die beiden gegnerischen Helden ein Feld blockieren und somit gemeinsam mit der Mauer die Sichtlinie unterbrechen.
- 2) Er hat eine Sichtlinie durch die offene Tür. Das Feld mit Diva und Grom blockiert nicht die Sicht, da Grom ein Verbündeter ist, somit ist das Feld für Zazu nur voll besetzt und nicht blockiert.



- 1) Er hat eine direkte Sichtlinie zu den Orks, da das zentrale Feld nur voll besetzt und das Feld mit Greensleeves noch frei ist.
- 2) Er hat keine Sichtlinie zum Tiermenschen mit Hammer, da das Feld mit Scarlet und dem Goblin für ihn blockiert ist.

Würfel werfen

Die Angriffs- und die Verteidigungswürfel werden geworfen, um das Ergebnis des Angriffs zu bestimmen. Welche Symbole für einen erfolgreichen Angriff stehen, hängt von der Art des Angriffs ab:



Ein erfolgreicher Treffer bei einem Nahkampfangriff.



Ein erfolgreicher Treffer bei einem Fernkampfangriff.



Ein erfolgreicher Block bei einem Verteidigungswurf.



Ein kritischer Erfolg (KRIT), der bei jeder Art von Würfelwurf als Erfolg zählt (Treffer und Block).

Neben dem eigentlichen Erfolg an sich ermöglicht es der kritische Erfolg (KRIT), einen zusätzlichen Würfel zu werfen und das Ergebnis zum Gesamtergebnis hinzuzuzählen. Ist dies wieder ein KRIT, wird noch ein zusätzlicher Würfel geworfen usw. Manchmal lösen KRITs besondere Effekte aus, die auf der benutzten Karte angegeben sind.

Beispiel 1: Grom wirft 3 Würfel für seine Rostige Klinge und erhält und . Da es ein Nahkampfangriff ist, bedeutet dies 2 Misserfolge und 1 Erfolg. Er wirft einen weiteren Würfel für den KRIT und erhält für ein Gesamtergebnis von 2 Treffern!

Beispiel 2: Zazu wirft 2 Angriffswürfel für seine Zwille und erhält und . Da es ein Fernkampfangriff ist, sind dies bereits 2 Treffer. Für den KRIT wirft er einen zusätzlichen Würfel und erhält wieder ! Dies ist ein weiterer Treffer und erneut ein zusätzlicher Würfel, der nach dem Wurf zeigt, einen Fehlschlag. Somit kommt Zazu auf 3 Treffer.

Beispiel 3: Wisp wird angegriffen. Normalerweise hat er eine Verteidigung von 2, aber die Parierklinge gibt ihm +1 auf Verteidigung (auch wenn die Karte gerade deaktiviert ist), insgesamt also Verteidigung 3. Er wirft 3 Verteidigungswürfel und erhält , , und blockt damit 2 Treffer. Durch den KRIT darf er einen zusätzlichen Würfel werfen und erhält . Es bleibt also bei 2 geblockten Treffern.

Angriffsergebnisse

Nachdem alle Würfel geworfen wurden, werden die Blocks von den Treffern abgezogen. Jeder erfolgreiche Block hebt einen erfolgreichen Treffer auf. Sind jetzt noch Treffer übrig, erleidet der angegriffene Charakter pro Treffer eine Wunde. Legt entsprechend viele Wundenplättchen auf die Heldenkarte oder im Falle eines Monsters neben die Figur.

Beispiel: Zazu greift Wisp an und erzielt dabei 3 Treffer, während Wisp mit seiner Verteidigung 2 Treffer blockt. Durch den Angriff erleidet Wisp daher 1 Wunde (3 Treffer - 2 Blocks = 1 Wunde).

Spezialeffekte

Einige Karten bewirken spezielle Effekte. Diese werden entsprechend der Angabe auf der jeweiligen Karte eingesetzt. Einige wirken immer, wenn die Karte deaktiviert wird, andere benötigen besondere Auslöser wie das Würfeln eines KRIT oder das Verursachen einer Wunde. Der Zeitpunkt, in dem diese speziellen Effekte wirken, kann entscheidend sein. Wenn es nicht anders beschrieben wird, wirken diese Effekte in dem Moment, in dem sie ausgelöst werden. Sollten zwei Effekte gleichzeitig ausgelöst werden, entscheidet der kontrollierende Spieler, in welcher Reihenfolge sie stattfinden.

Beispiel: Hat ein Spieler bei einem Angriff mit einem Nova-Strahl einen KRIT gewürfelt, kann der Strahl auch gegen einen zweiten Gegner im Nahbereich des eigentlichen Ziels eingesetzt werden. Beide Ziele erhalten den vollen Schaden, der durch den Angriffswurf erzielt wird.

Unabhängig von der Anzahl an Zielen, die ein Angriff hat, wird immer nur ein Angriffswurf durchgeführt, welcher dann auf alle Ziele angewendet wird. Verändern besondere Effekte die Anzahl der zu werfenden Würfel gegen ein bestimmtes Ziel, wird die Menge der Würfel nur durch das erste Ziel bestimmt und nicht durch die weiteren Ziele beeinflusst.

Tötungen und Belohnungen

Ein Charakter stirbt, sobald er so viele Wunden erlitten hat, wie er über Lebenspunkte verfügt. Ein getötetes Monster wird vom Spielplan genommen und auf das erste leere Feld des Brut-Tableaus gestellt, ein getöteter Held wird auf seine Heldenkarte gestellt.

Tötet ein Held ein Monster, bekommt seine Gilde sofort die Menge Münzen, die auf der Monsterkarte abgebildet ist. Tötet er einen anderen Helden, bekommt die Gilde 1 Münze. Stirbt der Held durch einen anderen Auslöser, wie beispielsweise eine Falle, bekommen alle anderen Gilden 1 Münze.

Die Ehre für das Töten eines Helden bekommt der Charakter, der die letzte Wunde verursacht und damit den Charakter vom Spielplan nimmt. Es spielt dabei keine Rolle, dass möglicherweise ein anderer Held mehr Wunden verursacht hat, die Ehre gehört dem Helden, der den finalen Schlag durchführt!

Wenn ein Held getötet wird, werden seine Erkundungsplättchen (inklusive Questplättchen) auf dem Feld abgelegt, auf dem er zuletzt stand, und können wie üblich von anderen Helden aufgenommen werden. Wurde ein Held durch einen gegnerischen Helden ausgeschaltet, kann dieser sofort eines der Plättchen des getöteten Helden an sich nehmen und es auf seiner Heldenkarte ablegen (egal wo er steht). Jedes Mal wenn ein Held stirbt, wird ein Todesplättchen auf seine Heldenkarte gelegt, um anzuzeigen, wie oft er bereits getötet wurde. Todesplättchen können bis zur nächsten Entwicklungsphase weder verschoben noch entfernt werden.

RUHEPHASE

Der Spieler hat die Möglichkeit, auf die Aktivierung eines Helden zu verzichten und stattdessen eine Ruhephase einzulegen. Wenn eine Gilde ruht, werden die Helden nicht aktiviert, sie können sich weder bewegen noch angreifen oder irgendeine Aktion durchführen. Die Helden ruhen und bereiten sich auf die Fortsetzung ihrer Queste vor. In der Ruhephase kann der Spieler diese Schritte beliebig durchführen:

■ KARTEN REAKTIVIEREN

Alle Gildenplättchen auf sämtlichen Karten auf dem Gildentableau werden entfernt, um die Karten zu reaktivieren. Die Karten können somit in einem der folgenden Spieler-Züge erneut eingesetzt werden.

■ AUSRÜSTUNG NEU ORDNEN

Der Spieler kann seine Karten beliebig auf seinem Tableau und zwischen seinen Helden reorganisieren. Todesfluchkarten dürfen jedoch nicht an andere Helden gegeben werden.

Erkundungsplättchen können ebenfalls weitergegeben werden, Questplättchen jedoch nicht. Sie verbleiben bei dem Helden, der sie ursprünglich aufgesammelt hat.

■ HELDEN WIEDERBELEBEN

Helden, die getötet wurden, können wiederbelebt werden und somit in die Partie zurückkehren. Entferne alle Wundenplättchen und stelle die Spielfigur(en) zurück auf den Spielplan. Jede Figur kann entweder in den Startbereich der Gilde oder in den Nahbereich eines verbündeten Helden gesetzt werden.

DIE MONSTER

MONSTER-AKTIVIERUNG

Es gibt keine „Monster-Spielzüge“ in diesem Spiel. Die Monster, die durch die Straßen und Häuser Arcadias streifen, sind passive Gegner in den Szenarien. Sie werden die Helden nicht aktiv jagen, aber alles tun, um sich gegen die Angriffe der Helden zur Wehr zu setzen und ihnen das Fortschreiten zu erschweren. Monster werden nur als Reaktion auf die Aktion eines Helden aktiviert. Die Kontrolle über ein aktiviertes Monster hat stets der Spieler zur Rechten des aktiven Spielers.

■ WÄCHTER-REAKTION

Alle im Spiel befindlichen Monster bewachen die Felder, die sich in ihrem Nahbereich befinden (siehe *Nahbereich* auf Seite 13), und greifen Helden an, die innerhalb dieses Nahbereichs eine Bewegung oder einen Angriff durchführen.

Ein Held, der sich im Nahbereich eines Monsters befindet, wird solange nicht von diesem behelligt, bis er sich bewegt oder angreift.

Wächter-Reaktion ausgelöst durch Bewegung

Wenn ein Held auf einem Feld im Nahbereich eines Monsters steht und sich um ein Feld bewegt, wird die Wächter-Reaktion dieses Monsters ausgelöst: Das Monster führt sofort einen Angriff mit seinen auf der Monsterkarte angegebenen Möglichkeiten durch. Das Monster bewegt sich nicht, es greift nur an. In den Nahbereich eines Monsters vorzudringen, löst keine Wächter-Reaktion aus. Nur wenn ein Held sich **von einem Feld innerhalb des Nahbereichs** zu einem anderen Feld bewegt, kommt es zu einer Wächter-Reaktion.

Sobald eine Helden-Bewegung die Wächter-Reaktion eines oder mehrerer Monster auslöst, übernimmt der Spieler zur Rechten des aktiven Spielers die Kontrolle über die Monster und führt deren Angriffe gegen den Helden aus, **bevor** dieser seine Bewegung durchführt. Nach den Angriffen kann sich der Held wie geplant bewegen. Es müssen erst alle Wächter-Reaktionen durchgeführt werden, bevor die Bewegung ausgeführt wird.

Es ist möglich, dass innerhalb eines Zuges mehrere Wächter-Reaktionen bei verschiedenen oder auch bei ein und demselben Monster ausgelöst werden, wenn der Held mehrere Felder verlässt, die von Monstern bewacht werden. **Wichtig:** Die Nutzung eines Portals und das Öffnen/Schließen einer Tür lösen keine Wächter-Reaktionen aus.

Beispiel: Grom bewegt sich etwas unachtsam über den Spielplan und löst dadurch die Wächter-Reaktion einiger Monster aus.

1) Mit dem ersten Schritt löst er die Wächter-Reaktion des Orks aus, da er sich aus dessen Nahbereich entfernt. Der Troll reagiert nicht, da er durch eine geschlossene Tür isoliert ist. Durch die Annäherung an den Goblin wird zunächst keine Wächter-Reaktion ausgelöst.



2) Mit dem zweiten Schritt wird keine Wächter-Reaktion des Orks ausgelöst, allerdings die des Goblins.



3) Mit seinem dritten Schritt löst Grom die Wächter-Reaktion des Goblins und die des Tiermenschen mit Hammer aus. Er kassiert daher zwei Attacken gleichzeitig.



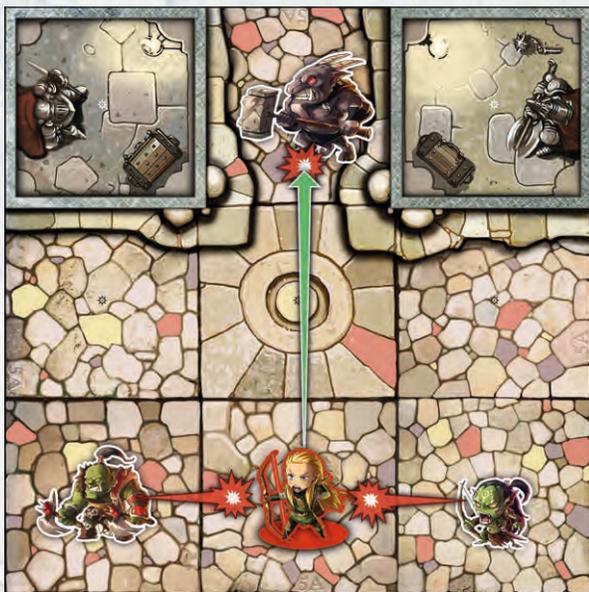
Sollte sich Grom von seinem jetzigen Feld wegbewegen, würde er erneut die Wächter-Reaktion des Goblins auslösen.

Anmerkung: Einige Spezialeffekte bewirken, dass eine Figur auf ein bestimmtes Feld gestellt werden soll. Da es sich hierbei nicht um eine Bewegung handelt, wird keine Wächter-Reaktion ausgelöst.

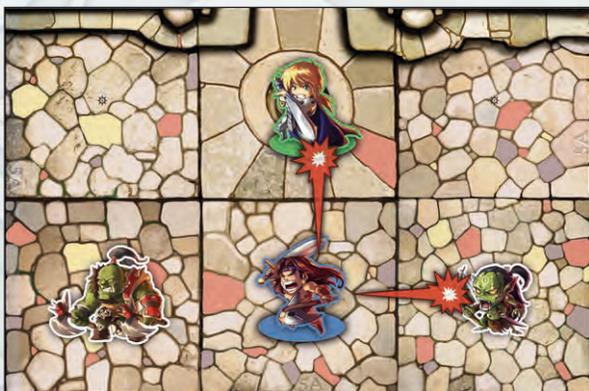
Wächter-Reaktion ausgelöst durch Angriff

Wenn ein Held einen Angriff durchführt, der sich nicht gegen eines der Monster in seinem Nahbereich richtet, löst er die Wächter-Reaktion aller Monster im Nahbereich aus. Immer dann, wenn der Held ein Monster aus der Distanz oder einen gegnerischen Helden angreift, wird dadurch die Wächter-Reaktion der Monster in seinem Nahbereich ausgelöst.

In diesem Fall werden **nach dem Angriff des Helden** die Angriffe der Monster in dessen Nahbereich durchgeführt. Greift der Held ein Monster im Nahbereich an, weicht er möglichen Reaktionen aus, so dass keinerlei Wächter-Reaktionen ausgelöst werden.



Beispiel 1: Greensleeves macht einen Fernkampfangriff auf den Tiemenschen mit Hammer. Da es sich um ein Monster außerhalb seines Nahbereichs handelt, löst dies die Wächter-Reaktion des Orks und des Goblins aus, die ihn angreifen, sobald er seinen Angriff durchgeführt hat.



Beispiel 2: Grom greift Johan und den Goblin mit seiner Spezialfertigkeit Rundumschlag an. Da dieser Angriff auch gegen ein Monster im Nahbereich gerichtet ist, löst er keinerlei Wächter-Reaktionen aus.



■ RÜCKSCHLAG-REAKTION

Ein Monster anzugreifen, ist immer riskant, da es einen solchen Angriff nicht einfach so hinnehmen wird. Der Angriff auf ein Monster ruft eine Rückschlag-Reaktion hervor. Greift ein Held ein Monster an (auch wenn der Angriff daneben geht), wird dieses Monster aktiviert und es schlägt zurück. Der Unterschied zu einer Wächter-Reaktion ist, dass sich das Monster bei einer Rückschlag-Reaktion zuvor bewegen darf. Der Spieler rechts vom aktiven Spieler übernimmt die Kontrolle über das Monster und entscheidet, wie es vorgehen wird.

Nachdem der Held seinen Angriff durchgeführt hat, kann das Monster zunächst seine Bewegung durchführen (bis zur maximalen Bewegungsreichweite, wie auf der Monsterkarte angegeben) und danach versuchen, den Helden anzugreifen (nach dem Angriff ist keinerlei Bewegung mehr möglich). Ein Monster kann in der Bewegung, genau wie ein Held, Türen öffnen, Portale benutzen oder sich einfach nur ein paar Felder bewegen. Der Spieler, welcher das Monster kontrolliert, muss es nicht bewegen oder gar den Angriff durchführen, doch sollte er sich für einen Angriff entscheiden, muss der aktive Held das primäre Ziel sein (siehe Beispiel auf Seite 22).

Greift ein Held mehrere Monster zugleich an, wird nur eines dieser Monster aktiviert; der Spieler rechts vom aktiven Spieler entscheidet, welches er aktivieren möchte.

■ MONSTER-ATTACKE

Eine Monster-Attacke wird grundsätzlich nach den Regeln eines Helden-Angriffs durchgeführt. Da sich alle Angriffsinformationen auf der Karte des Monsters befinden, muss ein Monster keine Angriffskarten deaktivieren: Es ist ständig bereit, anzugreifen. Einige Monster kämpfen im Nahkampf, andere sind Fernkämpfer. Auch hier spielen dieselben Faktoren eine Rolle wie beim Angriff eines Helden, z. B. die Sichtlinie oder besondere Fähigkeiten des Monsters. Der Angriff eines Monsters wird immer durch den Spieler rechts vom aktiven Spieler durchgeführt.

☛ BESCHAFFENHEIT EINES MONSTERS ☛

- A) Name** – Der Name des Monsters.
- B) Monsterklasse** – Gibt die Monsterklasse an (siehe nächste Seite).
- C) Lebenspunkte** – Die Anzahl der Wunden, die benötigt wird, um das Monster zu töten.
- D) Overkill** – Die Anzahl der Wunden, die in einem Schlag erzielt werden muss, um das Monster sofort vom Spielplan zu entfernen.



- E) Belohnung** – Die Anzahl Münzen, welche die Gilde, die das Monster ausschaltet, sofort bekommt.
- F) Angriffsart** – Fernkampf oder Nahkampf.
- G) Angriffswürfel** – Die Menge der Würfel, die das Monster für einen Angriff einsetzen kann.
- H) Angriffsbezeichnung** – Die Bezeichnung für die Angriffsart, die das Monster einsetzt.
- I) Bewegung** – Die Anzahl der Bewegungspunkte, welche das Monster bei einer Rückschlag-Reaktion zur Verfügung hat.
- J) Stufe** – Entspricht der Anzahl an Szenarien, die in der Kampagne gespielt wurden (1. Szenario – Stufe 1, 3. Szenario – Stufe 2-3 etc.).

K) Verteidigung – Die Anzahl der Würfel, die das Monster zur Verteidigung werfen kann, um erfolgreiche Treffer zu blocken. Die meisten Monster haben keine Verteidigung.

L) Talent – Einige Monster haben ein spezielles Talent, welches dauerhaft aktiv ist. Die Talente der Monster funktionieren im Prinzip wie die Talente der Helden oder die Fähigkeiten durch Entwicklungskarten.

M) Wiederholungswürfel – Einige Monster haben die Fähigkeit, Wiederholungswürfel durchzuführen. Der kontrollierende Spieler kann entscheiden, die angegebene Anzahl Würfel im Laufe einer Verteidigung oder eines Angriffs erneut zu werfen (siehe Wiederholungswurf auf Seite 27).



☛ OVERKILL ☛

Auch wenn ein Held genug Schaden verursacht, um das Monster zu töten, wird dieses zuvor noch aktiviert und kann seinen Rückschlag gegen den Charakter durchführen. Sollte der Held mit seinem Angriff jedoch mindestens so viel Schaden verursachen, wie der Overkill-Wert des Monsters angibt, wird es sofort getötet und vom Spielplan entfernt, ohne seinen Rückschlag durchführen zu können. Bedenkt, dass es dabei unerheblich ist, wie viele Wunden das Monster schon bekommen hat, der Overkill-Wert muss mit einem einzelnen Angriff erreicht oder übertroffen werden.

MONSTERKLASSEN

Die Monster sind in vier Klassen unterteilt: Niedere Diener, Höhere Diener, Niedere Schurken und Höhere Schurken. Monster der Dienerklasse verfügen nicht über spezielle Fähigkeiten, sie sind die Mitläufer der Monsterhorde. Schurken sind die Monster, welche wirklich hart zu töten sind (egal ob Niedere oder Höhere), und so haben sich alle Gilden, welche sich an ihrer Beseitigung beteiligen, eine Belohnung verdient. Jeder Held, dem es gelingt, einem Schurken eine Wunde zu verpassen, legt eines seiner Gildenplättchen auf die Karte des Monsters. Wird dieses Monster getötet, bekommen alle Gilden, deren Helden an der Vernichtung des Monsters beteiligt waren, den angegebenen Münzwert als Belohnung. Die Ehre für den finalen Schlag gebührt natürlich trotzdem nur dem Helden, der das Monster letztlich getötet hat, so dass nur seine Gilde eine entsprechende Queste erfüllt. Monster der Schurkenklasse kommen auch nicht auf das Brut-Tableau, sondern wandern direkt in die Spielschachtel zurück.



Beispiel: Grom, ein Held der blauen Gilde, greift den Troll Schmetterling an (seine Monsterkarte ist auf der vorherigen Seite abgebildet). Er hat bereits 3 Wunden durch die grüne Gilde erlitten.

Grom erzielt mit seinem Angriff 4 Treffer! Der Spieler rechts neben dem Spieler der blauen Gilde kontrolliert den Troll (er ist der Spieler der roten Gilde), wirft 3 Verteidigungswürfel und schafft es, 1 Treffer zu blocken. Da Schmetterling 2 Wiederholungswürfel hat, wirft er die misslungenen Würfel erneut und erzielt 1 weiteren Block, so dass nun 2 Treffer geblockt wurden. Schmetterling erleidet daher 2 Wunden! Dies ist zusammen mit den 3 bereits erzielten Wunden ausreichend, um den Troll zu töten, aber weit davon entfernt, ihn per Overkill (Overkill-Wert: 7) direkt vom Spielplan zu nehmen; daher wird er nun aktiviert und darf seinen Rückschlag durchführen, bevor er seinen Wunden erliegt und aus dem Spiel verschwindet.

Schmetterling könnte nun zurückschlagen, ohne sich zu bewegen, doch der Spieler der roten Gilde bemerkt, dass Schmetterlings

Talent „Greift **alle** Helden im Nahbereich an“ auch seinen eigenen Helden Greensleaves betreffen würde. Der Spieler der roten Gilde beschließt daher, den Troll besser zu positionieren. Er nutzt dessen 2 Bewegungspunkte, um sich durch Groms Feld zu bewegen.



Mit voller Härte und dem „Spalte eure Schädel!“ greift er nicht nur Grom, sondern auch Scarlet und Maya an (der Goblin ist kein Held und wird daher nicht angegriffen)!



Der Spieler der roten Gilde wirft 4 Angriffswürfel und erzielt 2 Treffer. Er nutzt danach den Wiederholungswurf und erzielt 2 weitere Treffer. Jeder der angegriffenen Helden muss nun einen Verteidigungswurf gegen die 4 Treffer des Trolls durchführen! Danach wird die Figur vom Spielplan entfernt und sowohl die blaue als auch die grüne Gilde bekommen die Belohnung von 3 Münzen, da sie beide an der Bekämpfung des Monsters beteiligt waren. Ist mit Schmetterling eine Queste verbunden, bekommt jedoch nur die blaue Gilde das entsprechende Questplättchen.

MONSTERBRUT

Wenn vom Szenario nichts anderes vorgegeben ist, wird ein getöteter Diener auf das erste freie Feld des Brut-Tableaus gelegt. Ist das Brut-Tableau mit fünf Monstern belegt oder sind keine Monster mehr auf dem Spielplan, muss der aktive Spieler nach seinem Zug eine Monster-Brut durchführen. Er beginnt mit dem ersten Monster auf dem Brut-Tableau, wirft zwei Angriffswürfel und schaut, wo es zur Brut kommt. Sucht auf dem Spielplan nach dem Brutplättchen, das dieselben Symbole zeigt wie der Würfelwurf. Ein Brutwurf kann nicht wie andere Würfelwürfe beeinflusst oder geändert werden, es gibt hier also z. B. keine Wiederholungswürfe oder Zusatzwürfel.

- ◆ Gibt es kein passendes Brutplättchen auf dem Spielplan, wird die Figur in die Spielschachtel zurückgelegt.
- ◆ Ist das Feld mit dem passenden Brutplättchen voll besetzt, wird die Figur in die Spielschachtel zurückgelegt.
- ◆ Ist das Feld mit dem passenden Brutplättchen frei, kommt die Figur auf dieses Feld und damit zurück in die Partie.

Diese Prozedur wird für jede weitere Figur auf dem Brut-Tableau wiederholt, bis alle Figuren entweder aus dem Spiel entfernt und in der Schachtel oder auf dem Spielplan sind. Ist das Brut-Tableau leer, beginnt der nächste Spieler seinen Zug.

Anmerkung: Werden in einem Zug mehrere Monster getötet und es ist nicht ausreichend Platz für alle auf dem Brut-Tableau, werden überzählige Monster sofort aus dem Spiel entfernt.

QUESTEN

In jedem Szenario müssen die Helden eine bestimmte Menge Questen erfüllen, um siegreich zu sein. Die jeweiligen Questen werden in den Beschreibungen der Szenarien aufgelistet und dabei in zwei Kategorien unterteilt: Spieler-gegen-Spieler (SGS) und Spieler-gegen-Umgebung (SGU). In SGS-Questen müssen Helden gegnerischer Gilden ausgeschaltet werden. In SGU-Questen müssen besondere Monster getötet oder Aufgaben erfüllt werden. Erledigt ein Spieler eine Aufgabe, wie in dem Szenario beschrieben, hat er die Queste erfüllt. Ein Gildenplättchen wird auf die entsprechende Questkarte gelegt, um anzuzeigen, dass diese Queste erfolgreich abgeschlossen wurde. Jeder Spieler kann jede Queste nur einmal abschließen. Allerdings können die meisten Questen innerhalb eines Szenarios von mehreren Spielern erfüllt werden.

BONUS DES ERSTEN

Der erste Spieler, der ein Gildenplättchen auf eine der Questen legt, erhält 1 Münze als „Bonus des Ersten“. Alle weiteren Spieler, die diese Queste erfüllen, erhalten keinen Bonus. Für jede Queste wird dieser Bonus erneut fällig.

BELOHNUNGSKARTEN

Für einige Questen gibt es zusätzlich passende Belohnungskarten, die im Kampagnenbuch aufgelistet sind. Erfüllt ein Spieler eine solche Queste, bekommt seine Gilde sofort eine der Belohnungskarten. Diese Karte wird sofort zu der Ausrüstung eines Helden dieser Gilde gelegt und darf von nun an genutzt werden (der Spieler kann eine seiner Entwicklungskarten ablegen, um Platz für die Belohnung zu schaffen). Erfüllt ein Spieler eine Queste, für die jedoch bereits alle Belohnungskarten vergeben sind, erhält er keine Karte.

EIN SZENARIO GEWINNEN

In einer Partie mit 3–4 Spielern gewinnt die Gilde, die als erste 3 Questen erfüllt, wobei mindestens eine dieser Questen eine SGU-Queste sein muss. Sobald ein Spieler seine dritte Queste (inklusive einer SGU) erfolgreich abschließt, gewinnt dieser Spieler das Szenario, welches sofort beendet wird. Hat ein Spieler drei SGS-Questen, benötigt er weiterhin eine SGU-Queste, um das Szenario zu gewinnen und zu beenden. Er kann sowohl mit zwei SGU- und einer SGS-Queste als auch mit zwei SGS- und einer SGU-Queste gewinnen. In den meisten Szenarien gibt es nur zwei SGU-Questen, grundsätzlich gewinnt man ein Szenario aber auch mit drei erfüllten SGU-Questen. In einem Zwei-Spieler-Spiel gewinnt ein Spieler schon mit 2 Questen.

Anmerkung: Es ist nicht möglich, eine SGS-Queste zu erfüllen, welche die Tötung eines Helden der eigenen Gilde erfordert.

BELOHNUNGSMÜNZEN

Während ihrer Abenteuer werden die Helden viele Herausforderungen bestehen und dafür werden sie nicht nur Ruhm, sondern auch Reichtum und Macht erlangen. Sie sammeln Münzen für ihre Gilde, für welche sie neue Ausrüstung, Waffen und auch spezielle Fähigkeiten erwerben können. Die Gilde eines Spielers bekommt Münzen auf verschiedene Arten:

- ◆ Jedes Mal wenn ein Held ein Monster tötet, bekommt seine Gilde die Menge an Münzen, die auf der Monsterkarte aufgeführt ist.

- ◆ Jedes Mal wenn ein Held ein Monster einer Schurkenklasse tötet, bekommt jede beteiligte Gilde (mit Gildenplättchen auf der Monsterkarte) die auf der Monsterkarte angegebene Menge an Münzen.
- ◆ Jedes Mal wenn ein Held einen gegnerischen Helden tötet, bekommt seine Gilde eine Münze.
- ◆ Jedes Mal wenn ein Held von einem Monster oder einem anderen neutralen Spielelement getötet wird, bekommen alle Gilden – außer der Gilde des getöteten Helden – eine Münze.
- ◆ Ist ein Held der Erste, der eine Queste erfolgreich absolviert, bekommt dessen Gilde eine Münze.
- ◆ Am Ende eines Szenarios bekommt jede Gilde eine Münze für jede Queste, die sie erfüllt hat.
- ◆ Am Ende eines Szenarios bekommt die Gilde für jede Schatzkiste im Besitz ihrer Helden den darauf angegebenen Münzwert ausgezahlt.

Diese Belohnungen addieren sich: Wenn du beispielsweise als Erster einen Helden der grünen Gilde tötet, würdest du eine Münze für das Töten eines gegnerischen Helden bekommen und eine weitere Münze dafür, als Erster die „Töte Grün“-Queste erfüllt zu haben. Darüber hinaus erhältst du am Ende des Szenarios eine Münze für das Erfüllen dieser Queste. Würdest du weitere Helden der grünen Gilde töten, bekämst du nur die Münzen für die Tötungen, da du die Queste bereits erfüllt hast.

ENTWICKLUNGSPHASE

Zwischen zwei Szenarien findet die Entwicklungsphase statt. In dieser Pause verbessern sich die Helden, besorgen sich Ausrüstung, lecken ihre Wunden und beschließen, wo sie sich als Nächstes hinbegeben.

TODESFLÜCHE

Durch die Macht der Gilden ist es möglich, Helden wiederzubeleben. Man sollte dies jedoch nicht auf die leichte Schulter nehmen, denn der Tod fordert trotzdem sein Opfer. Jeder Held, der in einem Szenario getötet wurde, kann Opfer eines grausamen Fluches werden. Je öfter er stirbt, desto höher ist die Chance, einen wirklich grausamen Fluch abzubekommen.

Zu Beginn der Entwicklungsphase legt jeder Held seine etwaige Todesfluchkarte aus dem letzten Szenario zurück auf den Kartenstapel. Der Stapel wird neu gemischt und jeder Held bekommt Todesfluchkarten entsprechend der Anzahl seiner Todesplättchen. Jeder Held behält die

Todesfluchkarte mit dem höchsten Wert und wirft die restlichen Karten mitsamt den Todesplättchen ab. Jede Todesfluchkarte hat einen besonderen Effekt, welcher den Helden im Laufe des nächsten Szenarios beeinflussen wird. Manche dieser Fluchkarten werden einfach nur neben den Helden gelegt, während andere einen Platz in seiner Ausrüstung einnehmen. Es ist möglich, diese Karten über eine Entwicklungskarte zu legen, diese kann dann jedoch nicht mehr genutzt werden, bis die Fluchkarte entfernt wird. Ein Heiltrank ist die einzige Möglichkeit, eine Fluchkarte vor der nächsten Entwicklungsphase loszuwerden.

ENTWICKLUNGEN

Im Laufe ihrer Abenteuer in Arcadia werden die Helden immer mächtiger, erlernen neue Tricks sowie Fähigkeiten und erhalten bessere Ausrüstung und Waffen. Je besser eine Gilde in einem Szenario abschneidet, desto mehr Möglichkeiten hat sie, ihre Helden auf die nächsten Szenarien vorzubereiten.

Während eines Szenarios erhält die Gilde Münzen für jede Herausforderung, die sie besteht, wie z. B. das Töten von Gegnern und das Absolvieren von Questen. Diese Münzen werden nicht während der Szenarien genutzt, können aber in der Entwicklungsphase sehr hilfreich sein. Mischt die Entwicklungskarten, die dem gerade gespielten Szenario entsprechen (Stufe-1-Kartenstapel nach dem ersten Szenario, Stufe-2-Kartenstapel nach dem zweiten Szenario und so weiter). Jeder Spieler bekommt nun 6 Karten von diesem Stapel. Er sucht sich 2 Karten aus, die er behalten möchte, legt sie verdeckt vor sich ab und gibt die restlichen Karten an den Spieler zu seiner Linken weiter. Von den neuen Karten, welche die Spieler so bekommen, suchen sie sich ebenfalls 2 aus und geben den Rest nach links weiter. Nach dieser Kartenziehphase entscheiden die Spieler, welche Karten sie nun mit den Münzen ihrer Gilde für ihre Helden erwerben möchten. Die Spieler können bis zu 3 Karten zu den auf den Karten angegebenen Kosten kaufen. Die nicht gekauften Karten werden in die Schachtel zurückgelegt und die ausgegebenen Münzen kommen in den allgemeinen Vorrat zurück. Gibt ein Spieler nicht alle Münzen aus, kann er genau 1 Münze für die nächste Entwicklungsphase aufsparen, weitere Münzen kommen jedoch zurück in den allgemeinen Vorrat.

Jeder Spieler verteilt nun die Entwicklungskarten auf seine Helden und darf dabei die Karten komplett neu ordnen. Hat eine Gilde mehr als 12 Entwicklungskarten, muss sie überschüssige Karten ablegen.

VORWÄRTS!

Zu Beginn des neuen Szenarios werden alle Plättchen (Wunden, Erkundung etc.) von jedem Helden entfernt. Der Spieler, der das vorherige Szenario gewonnen hat, sucht das nächste zu spielende Szenario aus, wobei er sich dabei an die Kampagnen-Regeln (siehe Seite 9) halten muss.

ERKUNDUNGS- PLÄTTCHEN

Während des Aufbaus werden diverse Erkundungsplättchen auf dem Spielplan verteilt. Gemäß der Szenariobeschreibung werden einige Plättchen verdeckt und andere offen auf die Spielplanteile gelegt. Die Plättchen symbolisieren (meistens) nützliche Dinge, welche die Helden bei ihren Streifzügen durch Arcadia finden können bzw. welche sie benötigen, um ihre Questen zu erfüllen!

Ein Held benötigt keinerlei Bewegungspunkte oder weitere Aktionen, um ein Erkundungsplättchen aufzunehmen. Steht der **aktive Held** in einem Feld, in dem sich kein Gegner befindet, nimmt er automatisch das Plättchen auf. Das Plättchen wird aufgedeckt, ist nun im Besitz des Helden und wird entsprechend auf seiner Heldenkarte abgelegt. Jedes Erkundungsplättchen wirkt anders und beeinflusst nur den Helden, der im Besitz des Plättchens ist. Wichtig: Nur der aktive Held kann Erkundungsplättchen aufnehmen!

Questen – Dies sind spezielle Erkundungsplättchen, deren Wirkung in jedem Szenario beschrieben werden.



Heiltrank – Ein aktiver Held kann dieses Plättchen während seines Zuges abwerfen, um alle seine Lebenspunkte zurückzubekommen und alle Wundenplättchen und Todesfluchkarten loszuwerden. Der Heiltrank kann nicht während eines Angriffs getrunken werden.



Erfrischungstrank – Ein aktiver Held kann dieses Plättchen während seines Zuges abwerfen, um alle seine Karten zu reaktivieren und entsprechend die Gildeplättchen von den Karten zu entfernen.



Trank des Extra-Zuges – Der Held kann dieses Plättchen am Ende seines Zuges abwerfen, um gleich im Anschluss einen weiteren Zug mit diesem Helden durchzuführen. Dieser Held wird erneut ganz normal aktiviert.



Schatztruhe – Am Ende des Szenarios bringt dieses Plättchen den aufgedruckten Münzwert für die Gilde, welche dieses Plättchen besitzt.



Falle – Der Held, der dieses Plättchen aufnimmt, erleidet sofort eine Wunde. Das Plättchen wird danach abgeworfen.



Während einer Ruhephase können die Helden einer Gilde ihre Erkundungsplättchen untereinander austauschen. Ausnahme hierbei sind die Questplättchen, diese können nicht getauscht werden. Ein getöteter Held verliert seine Erkundungsplättchen auf dem Feld, auf dem er zuletzt stand. Wurde er von einem gegnerischen Helden ausgeschaltet, bekommt dieser sofort ein Erkundungsplättchen (dies kann auch ein Questplättchen sein).

Erkundungsplättchen, die am Ende eines Szenarios noch im Besitz der Helden sind, werden in den Vorrat zurückgelegt. Niemand startet ein Szenario im Besitz eines Erkundungsplättchens.

ENTWICKLUNGS- KARTEN

Die Entwicklungskarten, die von den Gilden im Verlauf der Kampagne errungen werden, machen im Endeffekt den Unterschied. Durch die Kombination verschiedener Karten kann ein Held seine natürlichen Fähigkeiten besser nutzen oder seine Rolle im Spiel neu definieren.

Es gibt drei unterschiedliche Arten von Entwicklungskarten:



Durch die kombinierte Anwendung dieser Karten können die Spieler mächtige Angriffsmöglichkeiten und Strategien entwickeln!

BESCHAFFENHEIT UND AUFBAU



A) Name – Der Name der Karte.

B) Kosten – Die Menge an Münzen, um diese Karte zu kaufen.

C) Art und Gruppe – Die Art der Karte und die Gruppe, zu der sie gehört. Einige Effekte beziehen sich auf bestimmte Arten und Gruppen von Karten.

D) Angriffswürfel (nur auf Angriffskarten) – Die Anzahl der Würfel, die bei einem Angriff geworfen wird sowie die Angabe der Angriffsart (Nah-  oder Fernkampf .

E) Spezialeffekt – Beschreibung der Spezialeffekte.

F) Nummerierung – Diese Nummer kann genutzt werden, um die Karte auf dem Kampagnenbogen festzuhalten.

ANGRIFFSKARTEN

Angriffskarten ermöglichen es einem Helden, seine Gegner anzugreifen. Ein Held ohne Angriffskarte in seiner Ausrüstung ist nicht in der Lage, einen Angriff zu starten. Hat er mehrere Angriffskarten zur Verfügung, kann er pro Angriff trotzdem nur eine Karte einsetzen. Da jede Angriffskarte bei ihrem Einsatz deaktiviert wird (ein Gildenplättchen wird darauf platziert), hat ein Held mit mehreren Angriffskarten die Möglichkeit, mehrere Züge in Folge anzugreifen, bevor sich dessen Gilde ausruhen muss und so die Karten reaktiviert werden.

Je nach Kartenart ermöglichen die Angriffskarten Fern- oder Nahkampfangriffe, entsprechend dem abgebildeten Symbol bei den Angriffswürfeln. Einige Karten ermöglichen einen einfachen Angriff, während andere Karten spezielle Effekte bieten, mit denen besondere Angriffe durchgeführt werden können. Diese besonderen Angriffe können eingesetzt werden, wenn die Karte genutzt wird und die entsprechenden Voraussetzungen gegeben sind.

VERSTÄRKUNGSKARTEN

Verstärkungskarten sind Ergänzungen zu den Angriffskarten. Zwar können sie niemals allein genutzt werden, dafür können sie die Durchschlagskraft eines Angriffs gewaltig verbessern.

Wenn ein Held einen Angriff ankündigt, darf er – bevor er die Angriffswürfel wirft – zusätzlich eine oder mehrere Verstärkungskarten in seinem Besitz zum Einsatz bringen. Er deaktiviert seine Angriffskarte und die passenden Verstärkungskarten, die er zusätzlich einsetzen möchte (platziert Gildenplättchen darauf). Die speziellen Effekte der Verstärkungskarten werden nun zum Angriff hinzugerechnet. Dabei ist zu beachten, dass einige Verstärkungskarten nur in Verbindung mit bestimmten Angriffskarten genutzt werden können. Verstärkungskarten können, genauso wie Angriffskarten, erst dann wieder genutzt werden, wenn sie reaktiviert wurden.

DAUERHAFTE KARTEN

Dauerhafte Karten funktionieren genauso wie die Talente der Helden. Sie verleihen dem Helden eine spezielle Fähigkeit, die auf der Karte beschrieben und jederzeit aktiv ist. Dauerhafte Karten werden nicht deaktiviert und stehen dem Helden daher immer zur Verfügung. Möchte ein Held den Effekt einer Dauerhaften Karte in einem Angriff nutzen, muss er dies vor seinem Angriffswurf ansagen.

SPEZIALEFFEKTE

Entwicklungskarten bieten den Helden eine Fülle von neuen Möglichkeiten. Zum Beispiel:

ZUSÄTZLICHE VERTEIDIGUNG

 Karten mit dem Symbol „Zusätzliche Verteidigung“ gewähren dem Helden die angegebene Anzahl zusätzlicher Verteidigungswürfel. Immer wenn der Held einen Verteidigungswurf durchführt, werden die zusätzlichen Verteidigungswürfel zu seiner Basis-Verteidigung addiert, auch wenn die entsprechende Karte momentan deaktiviert ist.

ZUSÄTZLICHE LEBENSPUNKTE

 Karten mit dem Symbol „Zusätzliche Lebenspunkte“ gewähren dem Helden eine größere Widerstandskraft. Der Held kann mehr Wunden einstecken, bevor er ausgeschaltet ist. Die zusätzlichen Lebenspunkte werden zu den Lebenspunkten auf seiner Heldenkarte addiert. Es spielt dabei keine Rolle, ob die Karte deaktiviert ist oder nicht. Die Summe aus Lebenspunkten und zusätzlichen Lebenspunkten gibt die Anzahl an Wunden an, die dem Helden zugefügt werden muss, um ihn zu töten.

■ WIEDERHOLUNGSWÜRFE



Karten mit dem Symbol „Wiederholungswürfe“ ermöglichen dem Helden, die angegebene Anzahl Würfel erneut zu werfen, nachdem er seine regulären Würfel geworfen hat. Das neue Ergebnis dieses Wurfs ersetzt das alte. Karten mit dem Wiederholungswürfe-Symbol stehen immer zur Verfügung, auch wenn sie deaktiviert sind. Immer wenn ein Held würfelt (egal ob Angriff oder Verteidigung), stehen ihm die Wiederholungswürfe in der von ihm gewählten Reihenfolge zur Verfügung.

Beispiel: Zazu hat eine Parierklinge mit +1 Wiederholungswurf und einen Mondring, welcher +2 Wiederholungswürfe bietet. Er darf somit insgesamt 3 Würfel erneut werfen. Er startet einen Fernkampfangriff mit seiner Zwillie gegen einen Ork und wirft zwei Angriffswürfel, welche und zeigen, also zwei Fehlwürfe. Er nutzt 2 Wiederholungswürfe, um beide Würfel neu zu werfen und bekommt und , sprich 2 Treffer. Dann wirft er wegen des KRITs einen zusätzlichen Würfel und erhält : ein Fehlwurf. Er nutzt dann seinen letzten Wiederholungswurf, um diesen Würfel erneut zu werfen und erzielt mit einen weiteren Erfolg. Zazu teilt daher insgesamt 3 Treffer aus.

Der Ork schlägt mit seinem Nahkampfwert zurück und würfelt , und : 2 Treffer. Zazu wirft daraufhin seine Verteidigungswürfel und erhält und : 1 Block. Er nutzt einen Wiederholungswurf für den Fehlwurf und bekommt wieder ein . Er nutzt dann einen weiteren Wiederholungswurf und bekommt ein : 1 weiterer Block. Er hat noch einen weiteren Wiederholungswurf zur Verfügung, den er aber nicht benötigt, da er bereits alle Treffer geblockt hat.

■ BETÄUBEN

Mit einigen Angriffsarten ist es möglich, den Gegner zu betäuben, so dass er zukünftig leichter zu treffen ist. Ist ein Charakter betäubt, wird seine Figur auf die Seite gelegt, um dies anzuzeigen. Ein betäubter Charakter darf keine Verteidigungswürfel gegen Angriffe werfen. Davon abgesehen darf er ganz normal handeln, sich bewegen und angreifen. Ruht sich ein betäubter Held aus, erholt er sich von der Betäubung. Die Figur wird aufgestellt, um die Erholung anzuzeigen.

■ BOMBEN

Bomben können extrem gefährlich sein, daher darf eine Gilde immer nur eine Bombenkarte besitzen. Wird eine Bombe eingesetzt, wird dies wie ein normaler Angriff gegen den Zielcharakter gehandhabt. Werden durch diesen Angriff Treffer erzielt, entsteht rund um den Zielcharakter ein brennendes Minenfeld. Legt Gildenplättchen in das Feld des Ziels sowie in alle Felder in dessen Nahbereich. Betritt ein gegnerischer Charakter eines dieser Felder, wird auf ihn ein ebensolcher Bombenangriff durchgeführt (Fähigkeiten oder Wiederholungswürfe kommen hier jedoch nicht zum Einsatz) und das Gildenplättchen wird vom Spielplan genommen.

Wird der Held dadurch getötet, geht die ganze Ehre an die Gilde, deren Plättchen explodiert ist, die Erkundungsplättchen werden jedoch alle auf dem Feld des Helden abgelegt.

Betritt ein Held ein Feld mit den Plättchen der eigenen Gilde passiert hingegen nichts. Betritt ein Held ein Feld mit mehreren Plättchen gegnerischer Gilden, explodieren diese gleichzeitig. Die Würfel aller Bomben werden in einem einzelnen Angriffswurf geworfen. Wird ein Held in so einem Feuerwerk getötet, bekommen alle beteiligten Gilden die Belohnung.



■ HELD DEAKTIVIEREN

Für einige Entwicklungskarten muss „der Held deaktiviert“ werden, um gewisse Spezialeffekte nutzen zu können. Um diese Deaktivierung anzuzeigen, wird ein Gildenplättchen auf die Heldenkarte gelegt. Da diese Heldenkarte nun deaktiviert ist, kann der Held keine weitere Karte einsetzen, die eine Deaktivierung des Helden voraussetzt, bis die Heldenkarte reaktiviert wurde. Nutzt man einen Zug für eine Ruhepause, kann die Heldenkarte reaktiviert und das Gildenplättchen entfernt werden. Ein Held hat durch die Deaktivierung selbst keinerlei Nachteile, er kann sich weiterhin ganz normal bewegen und angreifen. Er ist nur nicht in der Lage, Spezialeffekte zu nutzen, die voraussetzen, dass die Heldenkarte deaktiviert wird. Er kann auch sein Talent einsetzen (vorausgesetzt, er muss hierfür nicht seine Heldenkarte deaktivieren).

■ SELBSTOPFERUNG

Für den Einsatz einiger Fähigkeiten muss der Held eine bestimmte Menge an Lebenspunkten opfern, um sie zu nutzen. Der Held muss die Wunden nehmen, bevor er für die Fähigkeit würfelt. Er kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn ihn der Lebenspunkteverlust umbringen würde. Hat er zu wenige Lebenspunkte, kann er die Fähigkeit nicht einsetzen.





Die Rückseite des Kampagnenbogens wird genutzt, um die Informationen der Gilden festzuhalten, welche Helden die Spieler gewählt haben und welche Entwicklungskarten und Todesflüche ihnen aktuell zugeordnet sind.

Im Laufe der Kampagne – zwischen zwei Szenarien, aber vor der Entwicklungsphase – notieren die Spieler, was sie gerade gespielt haben. Ist es das erste Szenario, notieren sie, welche Gilden sie erschaffen haben, und geben an, welche drei Helden sie gewählt haben. Die Aufzeichnungen beginnen immer mit dem Szenario, welches gerade gespielt wurde. Dies notiert man auf der Vorderseite, auf der Karte von Arcadia. Dort schreiben die Spieler entsprechend hinein, welche Nummer das gerade gespielte Szenario hat (1 bis 6). Nachfolgend überprüfen die Spieler die detaillierte Liste auf der rechten Seite neben der Karte und füllen die entsprechenden Zeilen des Szenarios aus, welches sie gerade gespielt haben. Darin vermerken sie, wer welche Errungenschaften erhalten hat. Es gibt folgende Errungenschaften:

Gewinner: Gibt an, welche Gilde zuerst die Questen absolviert hat, um das Szenario zu gewinnen.

Wenigste Tote: Zeigt, welche Gilde die wenigsten Todesplättchen auf seinen Helden gesammelt hat.

Meiste Münzen: Gibt an, welche Gilde die meisten Münzen während des Szenarios bekommen hat (bevor sie während der Entwicklungsphase ausgegeben werden).

Gewonnene Belohnungen: Hier wird festgehalten, welche Gilde eine Queste (mit Belohnungskarte) erfüllt und dementsprechend die Belohnungskarte bekommen hat.

Gewonnene Titel: Die durch das Erfüllen einer Queste gewonnenen Titel einer Gilde.

Herrscht Gleichstand zwischen mehreren Gilden bezüglich einer Errungenschaft, erhalten alle daran beteiligten Gilden diese Errungenschaft.

Nachdem die Spieler die Entwicklungsphase durchgeführt haben, drehen sie den Kampagnenbogen wieder um und gehen nun daran, die Inventare der Gilden zu überarbeiten. Die Spieler schreiben dazu die Karten (mit Hilfe der Kartennummern) auf, die im Besitz der Gilden sind, sowie die Todesflüche der Helden. Die Spieler notieren dabei nicht nur die neuen, sondern alle Karten, die sich nach der Entwicklungsphase im Besitz der Helden der jeweiligen Gilde befinden. Hat sich ein Spieler eine Münze für die nächste Entwicklungsphase aufgehoben, notiert er dies ebenfalls auf dem Kampagnenbogen.

KAMPAGNENFINALE

Sobald das sechste und letzte Szenario, der Finale Entscheidungskampf, gespielt wurde, ist Arcadia endlich befreit! Die Gilde, welche das letzte Szenario gewinnt, ist siegreich und verfügt dadurch über unglaubliche Macht und Reichtum! Allerdings bestimmt das Abschneiden während der gesamten Kampagne darüber, wie umfassend die Kontrolle des Siegers über Arcadia tatsächlich ist.

Für jede der Errungenschaften auf dem Kampagnenbogen wird einer der Gilden eine Medaille verliehen. Um zu bestimmen, welche Gilde die Medaille einer Errungenschaft erhält, wird für jede Errungenschaft gezählt, wie oft eine Gilde diese während der gesamten Kampagne erhalten hat. Die Gilde, welche am häufigsten eine bestimmte Errungenschaft erhalten hat, bekommt dafür eine Medaille. Liegen mehrere Gilden gleichauf, erhalten alle diese Gilden die entsprechende Medaille. Die Menge der Medaillen ist entscheidend für das Prestige der Gilde in der zurückeroberten Stadt. Der Sieg der Gilde, die den Finalen Entscheidungskampf gewonnen hat, wird anhand der Anzahl der Medaillen bewertet:

0 – 1 Medaillen – Knapper Sieg

Die schwache Rolle deiner Gilde im Kampf um Arcadia hat deine Rivalen nicht von eurem Recht auf Herrschaft überzeugt. Eure Position ist umstritten und wird in Frage gestellt. Ständig gibt es Scharmützel auf den Straßen und die Gilde muss sich vor Umstürzern in Acht nehmen!

2 – 3 Medaillen – Eindeutiger Sieg

Deine Gilde hat seine Rivalen unter Kontrolle und der Aufstieg zur Macht ist gesichert. Die konkurrierenden Gilden kontrollieren gewisse Teilbereiche der Stadt, aber sie akzeptieren (zumindest bis jetzt) die herrschende Stellung deiner Gilde, welche in den Augen der Arcadianer triumphiert hat.

4 – 5 Medaillen – Absoluter Sieg

Deine Gilde hat wahren Wagemut gezeigt und die Herrschaft in allen Bereichen Arcadias etabliert. Die Barden der Stadt singen Lieder über deine großen Taten und die Zeit deiner Herrschaft wird in den Gedanken der Arcadianer noch als glorreiche Zeit weiterleben, wenn sie schon lange Geschichte ist!

OPTIONAL: EPISODEN-MODUS

Arcadia Quest ist ein Kampagnen-Spiel, in welchem die einzelnen Szenarien, beginnend mit dem Äußeren Kreis bis hinein in den Finalen Entscheidungskampf im Herzen der Stadt, durchgespielt werden und in welchem die Errungenschaften eines Szenarios Auswirkungen auf die nächsten Szenarien haben, auf dass die Helden immer mächtiger werden. Sollten die Spieler jedoch einfach mal ein bisschen Spaß haben wollen, ohne eine große Kampagne dahinter, können sie im Episoden-Modus spielen.



Im Episoden-Modus bauen die Spieler schnell ihre Gilden auf, wählen die Helden und Entwicklungskarten einer beliebigen Stufe und ziehen ins Abenteuer (sprich sie wählen ein Szenario aus dem Kampagnenbuch oder erstellen gar ihr eigenes).

Führt diese Schritte aus, um im Episoden-Modus zu spielen:

1. Erschafft eure Gilden: Wie üblich und auf Seite 7 beschrieben sucht sich jeder Spieler seine Gildefarbe und drei Helden aus; auch die Startausrüstungskarten werden wie üblich verteilt.

2. Wählt eine Stufe: Die Spieler entscheiden, auf welcher Stufe (1 bis 6) sie diese Partie spielen wollen. Je höher die Stufe, desto stärker sind die Monster. Allerdings haben die Spieler dafür Zugriff auf mehr Entwicklungskarten.

3. Verteilt die Entwicklungskarten: Die Spieler bekommen Entwicklungskarten aus allen Stufen unterhalb der gewählten. Auf Stufe 2 bekommen die Spieler dementsprechend Karten der 1. Stufe, auf Stufe 3 aus den Kartenstapeln der Stufen 1 und 2, auf Stufe 4 aus den Stufen 1 bis 3 usw. Beginnend mit dem Kartenstapel der 1. Stufe werden 6 Karten an die Spieler verteilt, von denen sie jedoch nur 2 behalten dürfen, die restlichen Karten werden abgeworfen. Die Karten werden nicht mit Münzen bezahlt, die Spieler wählen einfach, welche Karten sie behalten möchten. Dieser Vorgang wird für alle Stufen (entsprechend der gewählten Spielstufe) wiederholt. Sollte ein Spieler am Ende dieses Schritts mehr als 12 Entwicklungskarten haben, muss er überzählige Karten ablegen.

4. Spielt ein Szenario: Jedes Szenario im Kampagnenbuch kann im Episoden-Modus gespielt werden, ihr solltet nur darauf achten, die Monsterkarten der gewählten Spielstufe einzusetzen. Alternativ könnt ihr mit den modularen Spielplanteilen auch eigene Szenarien und passende Questen entwickeln!

5. Bestimmt den Gewinner: Der Sieger wird im Episoden-Modus etwas anders bestimmt als im normalen Spiel: Der Gewinner ist der Spieler, dessen Gilde am Ende die meisten Münzen hat. Sobald das Szenario beendet ist, bekommt jede Gilde wie üblich Münzen für absolvierte Questen. Darüber hinaus gelten folgende Sonderregeln:

- ◆ Jede Gilde verliert 1 Münze pro Todesplättchen, das sie hat.
- ◆ Die Gilde, die das Szenario beendet (durch das Absolvieren von drei Questen), bekommt zusätzlich 5 Münzen.

Jede Gilde zählt ihre Münzen und die Gilde mit den meisten Münzen gewinnt die Partie.



HELDEN

DIVA



„Wenn ich immer das gemacht hätte, was man mir sagte, wäre ich immer noch Bäuerin.“

Diva wuchs in der kleinen Siedlung Remy auf, den Kopf voller Visionen, die ihr die Götter schickten. Ein Blick in die Zukunft zeigte sie schwankend und angeschlagen im Schmutz, umgeben von Monstern. Die Warnung war klar: Schlage nicht den Pfad des Kriegers ein. Doch Diva, stur wie sie war, hatte ein Talent für den Kampf und war stark im Geiste. Sie hatte das Herz eines Soldaten. Sie dachte, dass die Götter sie vielleicht vor etwas anderem warnen wollten: Tod durch Schmutz. Sie sah sich in der strahlenden Rüstung der Sonnengarde über ihren Opfern stehen, mit perfektem Haar, welches im Winde wehte. Das war es, was die Götter für sie planten. Sie reiste im Alter von 16 Jahren nach Arcadia, meldete sich in der Akademie an und blickte nie mehr zurück. Nun ist sie ein echter Ritter, putzt Stunde um Stunde ihre Rüstung und Waffen, schließlich kann man den faulen Knappen nicht trauen.

GREENSLEEVES

„Magst du meinen neuen Mantel? Das ist mein bestes Stück.“

Greensleeves hat zwei Freuden im Leben: das Geräusch eines Pfeils, der durch die Luft saust, und das Gefühl von frischer Baumwolle auf sei-



ner Haut. Greensleeves wurde in den Tageslichtwäldern geboren und ist ein passionierter Ork-Jäger sowie begnadeter Schneider, der sehr pingelig mit der Qualität seiner Pfeile und der Stoffe, die er verarbeitet, ist. Seine Genauigkeit sowohl mit dem Pfeil als auch mit der Nadel sind legendär. Greensleeves stammt aus einem alten Geschlecht der Blondelfen, in dem Ehre und Ehrlichkeit heilig sind und das Wissen und die Tradition von Generation zu Generation weitergetragen wird. Außerdem zeigt die Länge des Haars, wie lange man ledig bleiben möchte. Er träumt davon, eines Tages Nährarbeiten mit Pfeil und Bogen zu vollbringen, doch bei dieser Herausforderung gibt es derzeit noch Probleme mit der aerodynamischen Effizienz.

GROM



„GRRRRRRRRRAAAHHHHH!“

Als er noch ein kleiner Barbar war, wurde Grom immer gesagt, dass „Übung den Meister mache“, und der junge Grom nahm sich diesen Hinweis zu Herzen ... vielleicht auch etwas zu sehr. Grom zieht es vor, nicht einfach

irgendwo hinzugehen, er kämpft sich seinen Weg von Ort zu Ort. Er isst kein Abendessen, er nimmt es ein! Er bringt den Müll nicht raus, er zwingt ihn ins Exil! Er badet nicht ... ähm, weil er ein Barbar ist! In der gesamten Welt fürchtet Grom nur eines: den größten Gegner, dem er jemals begegnet ist. Egal wie schlau oder listig er agiert, er bleibt ihm ebenbürtig und verfolgt ihn auf Schritt und Tritt: sein eigener Schatten.

HOBBSAWM



„... daher ist es doch offensichtlich, selbst mit einem amateurhaften Verständnis physiologischer Prozesse, dass, wenn vernünftig angewandt gemäß des Mendoclianus Dactum und der Grundtheorie der Arkanen Diffusion und intoniert mit der Fachsprache, die der korrekten Pyromantischen Artikulation nicht ungleich ist, wird man erkennen, unausweichlich und ausnahmslos, mit wirklich geringer Abweichung, von einigen lokalen Disruptionen in den Brachland-Konvergenzen abgesehen und unter Berücksichtigung der passenden Sternkonstellationen, dass jedes Monstrum, vor allem jene sterblicher Natur, welche in keiner Weise mit den pyroklastischen Elementareffusionen verbunden sind, bei angemessenen Temperaturen verbrennen wird. Nun, was die Untoten angeht, sowohl als Rasse als auch als Philosophie betrachtet, sollte man erwägen ...“

– Auszug von Professor Hobsbawm im Kampf. (Stell dir vor, wie seine Vorlesungen erst sein müssen.)

KANGA



„Diese Orks wissen nichts über ordentliches Marodieren!“

Kanga ist eine der wenigen Braunelfen des südlichen Tageslicht-Waldes. Die Braunelfen haben schon vor langer Zeit angemerkt, dass sie auf die gleichen Vorfahren zurückgehen wie die Brenn-es Orks. Wie sollte man sonst die dunklen Haare erklären? Die Braunelfen tendieren zu einem feurigen Temperament und da ist auch Kanga keine Ausnahme. Während andere Elfen tanzen und singen, liebt es Kanga, den Tag mit Plündern zu verbringen. Mit ihrem Greif hat sie schon so manches Verlies geplündert und nun richtet sie ihr Augenmerk auf Arcadia. Ihre Kampfgefährten lernen immer schnell, dass sie klare Ansagen braucht: Erst kämpfen, dann plündern!

JØHAN



„Alles aus dem Handgelenk.“

Jøhan und seine Brüder machten aus allem einen Wettstreit. Schule, Arbeit, Mädchen und vor allem Schwertkampf. Sie alle träumten davon, einst in die Sonnengarde aufgenommen zu werden. Sie konnten gar so gut kämpfen, dass

sie schließlich Strategien und Taktiken entwickelten, die man in der Akademie bis dato nicht kannte. Jøhan hatte das eine Ziel, seinen vorgesetzten Offizier im Einzelkampf zu besiegen, etwas, das kein Aspirant zuvor geschafft hatte. Niemand hätte zuvor gedacht, dass man ein Schwert auch als Bumerang einsetzen könnte. Als Fahrender Ritter zog Jøhan von Queste zu Queste, als die ewige Nacht kam. Er ist zurück, entschlossener als je zuvor, Arcadia zu erobern und die Sonnengarde neu aufzubauen.

MAYA



„Das Geheimnis meiner Macht? Yoga. Und Raserei. Mehr Raserei als Yoga. Eigentlich eher nur Raserei.“

Schon als kleines Baby war Maya ein Wunderkind der Eismagie. Als ihr kleines Bergdorf einst von einer grausamen Schneekatastrophe heimgesucht wurde, erschuf ein verängstigtes Baby namens Maya einige Eisrutschen, über welche die Bewohner der drohenden Schneelawine entkommen konnten. Mit zunehmendem Alter wurde klar, dass Momente emotionaler Ausbrüche die Quelle ihrer außergewöhnlichen Talente waren. Ihre Hemmungen fielen und sie war in der Lage, mehr magische Energie zu kanalisieren, als es jemals jemandem in ihrem Alter möglich gewesen war. Als junge Frau ging sie dann auf die Universität Arcadias und studierte unter den Großen wie Professor Hobsbawm. Mit der Übernahme Arcadias und den Monstern in den Straßen sowie in ihrem Haus (IHREM HAUS!!), muss Maya nicht lange auf den emotionalen Ausbruch warten, um die Energie für ihre Zauber parat zu haben.

SCARLET



„Ich stehle von den Reichen und gebe es den Armen. Und dann wieder zurück. Warum sollte man es sich leicht machen?“

Wie Scarlet sich die Mitgliedschaft in mehreren Gilden erhält und trotz eines Kopfgeldes von 10.000 Goldmünzen noch nicht gefangen wurde, ist ein Mysterium. Bis jetzt ist es ihr gelungen und sie steht gar in guter Verbindung mit der Sonnengarde. Sie würden sie sofort festnehmen, wenn sie nicht so verdammt geschickt wäre. Sie hatte sogar mal darüber nachgedacht, sich selbst zu stellen, nur um die großartige Belohnung zu kassieren. Aber sie konnte nie einen Plan entwickeln, wie sie sich diese selbst hätte wegnehmen sollen. Als Meisterin der Täuschung, der Klinge und der Heimlichkeit ist Scarlet eine großartige Ergänzung auf jedweder Queste ... solange niemand einen Anteil von der Beute erwartet. Die ist immer auf mysteriöse Art und Weise verschwunden, sobald die Begleiter erscheinen.

SETH



„Psst. Hey, Kumpel. Willst du 'nen Zauberstab kaufen?“

Seth wurde auf der Universität Arcadias als Student angenommen und nur drei Tage später wieder entlassen, ein Rekord der Kurzzeit-Immatrikulation. Als unverbesserlicher Angeber war Seth sehr unglücklich mit dem schwerfälligen Tempo, in dem auf der Universität gelehrt wurde, und dachte sich, dass er das alles auch alleine lernen könnte. Doch Bücher sind teuer und arkanes Wissen selten. Um seinen Wissensdurst zu stillen, stieg Seth in den Artefakthandel ein und verkauft seine Zauberstäbe und Schriftrollen an jeden, der ordentlich dafür bezahlt. Als er sich für eine Gildenmitgliedschaft qualifizierte, nahm er seine Waren mit auf die Straße und begann hausierend auf Questen auszuziehen. Nun, da Arcadia gefallen ist, ist er gezwungen zurückzukehren, um die Universität zu befreien (oder eher die riesige Sammlung an Zauberbüchern).

❖ SPIKE ❖



„Haar wie'n Helm?? Soll das'n Witz sein, Kumpel??“

Es war nicht einfach für Spike (auch nicht für seine arme Mutter), mit einem Irokesen-Schnitt geboren worden zu sein, doch seine legendären metallischen Haarwurzeln wurden zum Stolz seiner zwergischen Familie und versprachen viel für die Zukunft. Dementsprechend erwachte er mit dreizehn Jahren, wenn alle Zwerge mit einem vollen Bart erwachen, und es war ein außergewöhnliches, einmaliges Exemplar. Er war ein ... Drachenbart! Einer der sagenumwobenen Helden, die den alten Drachen als Barbier dienten. Doch die Menschen waren nicht so traditionsverbunden wie die Zwerge bezüglich ihrer fast schon religiösen Charaktere. Der ständige Hohn und Spott ging ihm extrem auf die Nerven, doch andererseits ist seine Wut eine Quelle großer vergeltender Stärke.

❖ WISP ❖



.....“

Einst war er als Dieb in einem Land unterwegs, in dem „Singende Fußböden“ beim Landadel beliebt waren. Wisp machte sich einen Namen, indem er sich auch dort lautlos zu bewegen wusste, wo dies eigentlich nicht hätte möglich sein dürfen. Unglücklicherweise brachte ihm das nur Aufmerksamkeit, und das ist das Letzte, was ein Dieb möchte. In arger Bedrängnis durch seinen Status als Berühmtheit und umgeben von Verehrern konnte Wisp kein vernünftiges Leben als Krimineller in seiner Heimatstadt Favry führen. Er gab seine Rücklagen für die weite Reise nach Übersee aus, um in die ferne Stadt Arcadia zu gelangen, ließ sich dort im berühmtesten Distrikt Immerschatten nieder und lernte die Straßen wie kaum ein anderer kennen. Nun da Arcadia gefallen ist, werden seine Fähigkeiten erneut gebraucht.

❖ ZAZU ❖



„Fühle meine innere Ruhe' haben sie gesagt ... ,Meistere deine Gefühle' haben sie gesagt ... Grrrrr!!“

Als junges Kind war Zazu sehr zornig. Fast alles machte ihn total rasend: Schlafenszeit. Abendbrotzeit. Mittagszeit. Nachmittage. Morgen.

Zazu wurde sogar im Schlaf zornig. Seine verzweifelten Eltern sahen keinen anderen Ausweg, als ihn in das Kloster der Zen-Mönche zu schicken, in der Hoffnung, dass man ihn Ruhe lehren könnte, die er bis dato nicht kannte. Zazu und die Mönche versuchten es, sie strengten sich richtig an, doch am Ende stellte sich heraus, dass es für Zazu unmöglich war, den Zen-Status zu meistern, was ihn noch wütender machte. Doch tatsächlich lag in diesem Kreislauf der Schlüssel. Dadurch, dass er sich seiner Unfähigkeit und Wut öffnete, meisterte Zazu den perfekten Kreislauf des Zornigen Zen. Wie alle anderen Mönche bereitet er sich mit Gesängen auf den Kampf vor, doch ersetzen bei ihm knirschende Zähne und Murren die meditativen Gesänge.

DER FEIND

❖ GRAF ZAHN ❖



„Du fragst, warum ich das mache? Ganz einfach: Ich bin ein Vampir. Was sollte ich wohl sonst machen?“

Graf Zahn ist ein komplizierter Mann. Als einziger Sohn der alten Zahn-Dynastie war er ironischerweise der Einzige seiner Familie, der den Vampirismus umarmte. Und er liebte es. Die Mitternachtsberge waren der perfekte Ort für den Einsiedler-Grafen. Da er nie schlafen musste, hatte er dort die Möglichkeit, ausgedehnte Spaziergänge in seinem einsamen Schloss zu unternehmen und Tausende von Stunden über produktiven Planungen zu brüten. Und dann kamen die verfluchten Arcadianer, setzten die Himmel in Bewegung und ruinierten alles!

Nun, da er ihre Stadt erobert und das Land in ewige Dunkelheit getaucht hat, kann er sich wieder ewigen Spaziergängen und Brütereien widmen. Wenn doch nur diese nervigen Helden ihre dauernden Invasionen unterlassen könnten ...

SCHWESTER DES SCHMERZES



„Es wird nur ein bisschen wehtun.
Oh, warte! Ich habe gelogen.“

SCHWESTER DER LUST



„Es wird nur ein bisschen kitzeln.
Oh, warte! Ich habe gelogen.“

GOBLIN-BOGENSCHÜTZE



„Nein, nein. Nehmt Kerzen. Beleuchtete Ziele sind einfach zu treffen.“

ORK-MARODEUR



„Marodieren am Morgen,
Marodieren am Abend,
Marodieren zum Nachtmahl ...“

– Ork-Hymne

TIERMENSCH MIT HAMMER



„Guck dir mal diese Mauer an! Ich frage mich, wie sie die Steine aufeinander bekommen haben. Lass sie uns einschlagen und es herausfinden!“

TIERMENSCH MIT SPEEREN



„Zwei Speere sind besser als einer.
Logisch. Ist ja zwei, nicht eins. So.“

ORK-HAUPTMANN



„Marodiert nicht einfach nur.
Marodiert in Formation.“

BRÜLLBULLE DER MINOTAUR



„Das Geheimnis ist, regelmäßig ein Buch auf den Hörnern zu balancieren.“

SCHMETTERLING DER TROLL



„Schmeckt dieses Bouquet, süßlich wie ein Frühlingsregen, mit einer leichten Kupfernote, die man so nur in gut gereiftem Menschenblut bekommt.“

INDEX

Angriff	15
Angriffskarten	25, 26
Angriffswürfel	15
Aufbau	10
Ausrüstung ordnen	18
Belohnungskarten	23
Belohnungsmünzen	23
Betäuben	27
Bewegung	14
Block	17
Blockierte Felder	15
Bomben	27
Bonus des Ersten	23
Brutplättchen	11, 23
Charakter	13
Dauerhafte Karten	25, 26
Entwicklungskarten	25
Entwicklungsphase	24
Episoden-Modus	30
Erkundungsplättchen	25
Falle	25
Fernkampfangriff	15
Felder	13
Finale	29
Freie Felder	15
Gegner	13
Gewinnen	20
Gilden-Aufbau	7
Helden-Aktivierung	14
Heldenkarten	8
Helden deaktivieren	27
Helden draften	7
Inventar	8
Kampagnenbogen	28
Kampagnen-Struktur	9
Karten deaktivieren	15
Karten reaktivieren	18
KRIT	17
Lebenspunkte	8, 21
Monster	18
Monster, Diener	22
Monster, Schurken	22
Monster-Aktivierung	18
Monster-Brut	23
Monstertkarten	21
Monstertklassen	22
Nahbereich	13



Nahkampfangriff	15
Overkill	21
Portale	14
Questkarten	23
Questplättchen	25
Rückschlag-Reaktion	20
Ruhephase	18
Schatztruhe	25
Sichtlinie	16
Spezialeffekte	26
Spieler-Zug	14
Spielmaterial	5
Startausrüstung	8
Tableau	8
Talent	8
Titel	28
Todesflüche	24
Todesplättchen	18, 24
Tötungen	18
Tränke	25
Treffer	17
Türen	10, 14
Verbündeter	13
Verstärkungskarten	25, 26
Verteidigungswürfel	15, 17, 26
Voll besetzte Felder	15
Wächter-Reaktion	19
Wände	13
Wiederbelebung	18
Wiederholungswurf	27
Wunden	17

CREDITS

SPIEL-DESIGNER

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

AUSFÜHRENDER PRODUZENT

David Preti

ILLUSTRATION

Andrea Cofrancesco, Nicolas Fructus
und Mathieu Harlaut

GRAFIK-DESIGN

Mathieu Harlaut

MODELLIERER

Benjamin Maillot

AUTOR DER GESCHICHTE UND WELT

Eric Kelley

REDAKTION

Spencer Reeve und Michael Shinall

HERAUSGEBER

David Doust und Chern Ng Ann

TESTSPIELER

Flavio Teixeira, Viola Bafle, Stephanie McNeill Henney,
Christopher Henney, Vitor Grigoletto, Lucas Martini,
William Robson Santana, João Vitor Gonçalves,
Michelle Martins Goulart, Bruna da Silva Sousa,
Eduardo de Araújo Lima, Thiago Franco, Lucas Mendes
de Almeida Antonini, Gabriel Mendes de Almeida
Antonini, Marie Madeleine Mitre, Jaime Albornoz, Luiz
Guilherme Alvarez, Guilherme G Vares, David Doust,
Derek Osborne, Michael Shinall, David Preti, Jonathan
Phillips-Bradford

DEUTSCHE AUSGABE JUNI 2016

ÜBERSETZUNG & LAYOUT

Daniel Stanke

REDAKTION & LEKTORAT

Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

REGELÜBERSICHT

GILDEN-AUFBAU

Wähle deine Gilde.

Wähle oder drafte deine 3 Helden.

Nimm deine 5 Karten vom Startkartenstapel.

SPIELER-ZUG

Held aktivieren oder Ruhephase für Gilde.

Helden-Aktivierung (beliebige Reihenfolge):

- ◆ Bewegung (3 Bewegungspunkte: 1 Punkt pro Feld Bewegung, Tür öffnen/schließen oder Portal nutzen)
- ◆ Angriff (Angriffskarte deaktivieren, Angriffswürfel gegen Verteidigungswürfel werfen)

Ruhephase

- ◆ Karten reaktivieren (entferne alle Gildenplättchen)
- ◆ Karten und Erkundungsplättchen (Todesfluchkarten und Questplättchen ausgeschossen) neu ordnen
- ◆ Getötete Helden wiederbeleben

WEITERE REGELN

Erkundungsplättchen: Ein aktiver Held muss alle Erkundungsplättchen auf seinem Feld aufnehmen, wenn sich dort keine Gegner befinden.

Nahbereich: Nahkampfangriffe und andere Effekte betreffen nur Charaktere im Nahbereich, sprich im gleichen Feld und allen vier benachbarten Feldern.

Sichtlinie: Für Fernkampfangriffe wird eine durchgehende Sichtlinie zum Ziel benötigt. Ziehe eine Linie vom Feld des aktiven Charakters zum Feld des Ziels (jeweils vom Mittelpunkt). Es gibt eine SL, wenn diese Strecke nicht durch eine geschlossene Tür, Wand oder ein blockiertes Feld unterbrochen ist.

Voll besetztes Feld: Ein Feld mit zwei Charakteren, von denen einer ein Verbündeter des aktiven Charakters ist. Er darf über dieses Feld hinwegschießen oder -gehen, aber nicht seine Bewegung dort beenden.

Blockiertes Feld: Ein Feld mit zwei Gegnern des aktiven Charakters. Er kann sich weder durch dieses Feld bewegen noch hindurchschießen).

MONSTER-AKTIVIERUNG

(Kontrolliert durch den Spieler rechts vom aktiven Spieler)

Wächter-Reaktion: Angriff auf einen Charakter, der ein Feld im Nahbereich verlässt (egal wohin) oder ein Monster angreift, welches nicht im Nahbereich ist.

Rückschlag-Reaktion: Wenn angegriffen, darf sich ein Monster bewegen und den Helden angreifen, der es attackiert hat.

Brut: Wenn das Brut-Tableau voll ist, wirf 2 Würfel für jedes Monster. Stimmen sie mit einem Brutplättchen in einem freien Feld überein, stelle die Figur dorthin, andernfalls entferne sie aus dem Spiel.

QUESTEN

Der Spieler, der als Erster 3 Questen (davon mindestens 1 SGU) bestanden hat, gewinnt das Szenario.

Bonus des Ersten: Die Gilde, welche eine Queste als Erstes besteht, bekommt eine Münze.

Belohnungskarten: Helden, die eine Queste mit Belohnungskarte bestehen, erhalten diese Karte.

ENTWICKLUNGSPHASE

Todesfluchkarten: Entferne die alten Flüche, jeder Held bekommt eine Todesfluchkarte pro Todesplättchen und behält die höchste Karte.

Entwicklungskarten: Jeder Spieler bekommt 6 Karten vom Stapel passend zum gerade gespielten Szenario, behält 2 und gibt den Rest nach links weiter (2x) und kann dann bis zu 3 Karten erwerben.

Der Gewinner bestimmt das nächste Szenario.

KAMPAGNE

Äußerer Kreis: 3 Szenarien

Innerer Kreis: 2 Szenarien

Finaler Entscheidungskampf