

The cover art for the Arcadia Quest rulebook is a vibrant, cartoonish illustration. At the top, a purple-haired character with a green cape and a red-skinned vampire-like figure with a red cape are positioned on a stone ledge. The central focus is the title 'ARCADIA Quest' in large, stylized, golden-yellow letters with a white outline, set against a background of a golden trident and a wooden chest overflowing with gold coins and skulls. Below the title, a black banner contains the text 'LIVRET DE REGLES' in white, bold, sans-serif capital letters. The lower half of the image is filled with various characters: a large, red, horned monster with a wide, toothy grin; a green-skinned character with a glowing green orb; a blonde-haired character in green armor; a blonde-haired character in blue and white armor holding a sword; a dark-skinned character with braided hair; and a grey, horned creature. The background features a stone building with a large window and a bright, glowing light source, creating a dramatic and adventurous atmosphere.

ARCADIA Quest

LIVRET DE REGLES

L'HISTOIRE D'ARCADIA

A une époque avant celle des humains, les premières races vivaient en harmonie. Le jour et la nuit étaient des choses figées, décidées par la position de chacun sur la carte, et non par le temps. Le soleil baignait toujours les Bois du Levant dans une douce chaleur, et les Elfes Blonds dansaient dans les bois, heureux dans leur royaume de lumière éternelle. La lune caressait toujours les Montagnes Nocturnes de ses rayons argentés, juste assez de lumière pour des larcins, qui était le passe temps favoris des Orcs Bumt (les défenses des Orcs rendaient «brun» difficile à prononcer) !

Les deux races étaient heureuses sur leurs domaines, et tout allait pour le mieux !

Mais, la stabilité ennuie les dieux. Pour animer les choses, ils ont créé la race humaine. Les humains étaient étranges. Ils pouvaient danser ET piller ! En outre, ne se satisfaisant pas des arbres ou des grottes, ils ont construits des «maisons», des «villages» et des «villes». Et, estimant que leur existence manquait de variété dans les grandes plaines entre la nuit et le jour. Ils décidèrent de vivre près des forêts le Jour, et près des montagnes afin de profiter de la Nuit. Certains ont fait les deux, mais le temps de trajet pour se coucher était abominable.

Mais le roi David l'Ancien avait trouvé une solution ! Il a fondé la grande ville d'Arcadia, et là, dans le Temple de l'Aube Crépusculaire, l'humanité a travaillé de puissantes magies, et réglée le Cycle du Mouvement ! Le soleil et la lune quittèrent leurs positions. Ils se déplacèrent à travers les cieux, la Nuit est devenue Jour et le Jour devint Nuit, et les humains furent heureux ! Pour eux le monde était parfait !

...

Eh bien non, en fait, les Elfes et les Orcs étaient furieux.

Les danses dans la forêt la nuit ont données lieu à des bosses et des saignements de nez. Tout comme pour les Orcs, il est presque impossible de réaliser un larcin à midi. Mais l'heure du couché est aussi devenue une dure réalité. Avez-vous déjà essayé d'obtenir d'un Orc qu'il se couche à une heure correcte ? Ce n'est pas une tâche facile.

Arcadia se trouva assiégée, si bien que le Bon Roi David l'Ancien fonda les Grandes Guildes pour répondre à ces menaces et endiguer les pillages, et les danses des bandes d'Elfes et d'Orcs (euh ... pas dans cet ordre). Et tout allait pour le mieux !



Eh bien, non, en fait, les guerres ont pris quelques années pour se conclure (maintenant les humains ont découvert les années et inventé le calendrier), mais les Guildes sortirent victorieuses, et Le Bon Roi David l'Ancien créa la Garde du Soleil, un groupe de fidèles composé des plus puissants héros d'Arcadia, pour faire régner l'ordre dans les guildes et servir comme sa garde royale. Et maintenant, tout allait pour le mieux !

De nombreuses années passèrent, et les Elfes et les Orcs s'acclimatèrent à la routine du jour et la nuit, des saisons et des années (bien que le premier automne fut terriblement traumatisant pour les Elfes Blonds qui n'avait jamais vu la chute des feuilles avant). Les Grandes Guildes ont maintenues la paix et élargies leurs activités au commerce, à l'industrie, et aux traditions. En fait, les rivalités sont devenues la norme, comme chaque guilda a cherchée à surpasser l'autre aux yeux du Roi. Les guildes ont commencées la compétition à tous les niveaux : trésors, connaissances des arcanes, influence politique, nouvelles inventions, collations savoureuses, et meilleurs entraînements... tout était source de compétition. Mais la compétition était saine, et les Guildes prospéraient et en faisaient de même pour Arcadia. Et tout allait pour le mieux !!

Et pourtant, alors que tout allait bien dans le monde, tout n'était pas bon pour Lord Fang (dont le nom n'était pas encore sinistre à l'époque). Un vampire, et un comploter de première classe, Lord Fang aurait aimé la nuit éternelle dans son château solitaire, dans les Montagnes Nocturnes. Il pouvait encore se cacher, comploter, et errer dans les salles silencieuses, se complaisant dans la tranquillité... mais maintenant, même lui, Lord « tout puissant » Fang, avait une heure de coucher. Intolérable!!

Mais les guildes étaient fortes (malgré leur animosité mutuelle), et la Garde du Soleil encore plus. Les faire tomber ne serait pas une tâche facile. Et donc, Lord Fang complotait. Et faisait des plans. Et manigançait. Au cours des siècles, il a embauché des espions, mercenaires et assassins. Il a organisé des complots, des intrigues et trouvé des complices. Il s'est même livré à des manigances, avec toute sa ruse.

Arcadia s'était faite beaucoup d'ennemis en mettant le Soleil et la Lune en mouvement. Et même si des milliers d'années s'étaient écoulées, les Orcs se souvenait encore d'une époque où ils pouvaient piller, libres de la tyrannie du Soleil. Les Trolls ne pouvaient plus pratiquer leurs arts culinaires sur un peuple aussi bien protégé par les Guildes. Et les Gobelins, et bien ... ils avaient toujours détestés se coucher.

Lord Fang convoqua un conseil sombre. Il exposa ses plans aux Orcs, Gobelins, Trolls, et Minotaures, et tout le monde était d'accord : Arcadia devait tomber !

Lord Fang mit ses assassins au travail. Ses complots aboutirent. Ses manigances ont semées la discorde loin à travers le pays. Les zones excentrées, les avant-postes éloignés, et les caravanes itinérantes étaient ses principales cibles. Il a créé des difficultés partout, mais surtout loin d'Arcadia, et il a rempli des donjons de trésors, pour les héros avides de pillage !

Les Guildes ont répondu à ces menaces et pillées ces donjons pendant une année entière. Comment pouvaient-elles résister ? Ces trésors ! Cette connaissance oubliée ! Et, mieux, la chance de se vanter de leurs exploits devant les autres Guildes ! Leur rivalité a progressé vers de nouveaux sommets, et leurs exploits étaient dans toutes les tavernes jusqu'à l'horizon, et même au-delà !! Mais elles se sont éparpillées. Donc, sont devenues faibles, si bien que Bon Roi David le Jeune a envoyé la Garde du Soleil en renfort !



C'est au moment où la Garde du Soleil était exposée, que la horde de Lord Fang a frappée ! Ils assiégèrent la ville affaiblie, qui tomba en quelques heures. Le Bon Roi David le Jeune et les dirigeants des Guildes s'échappèrent, mais Arcadia était tombée ! Avec le Temple de l'Aube Crépusculaire à son service, Lord Fang arrêta les astres, et la Lune règne désormais dans ciel de la nuit éternelle. Et, depuis, tout va pour le mieux !

Eh bien, non, en fait tout est assez terrible de nos jours !

Il y a de nombreuses années que la horde s'est abattue sur Arcadia et que la nuit éternelle est tombée. Les Guildes pensaient que les monstres seraient tout simplement venus piller la capitale, puis seraient retournés dans leurs montagnes. Mais cela ne c'est pas passé ainsi ! Il s'avère que les monstres se sont mis à aimer les maisons ! Bien plus confortable que les grottes. Et le pillage ne s'effectue plus après un long trajet ! Ils ont mis en place de nombreuses entreprises basées sur le vol, le tout avec un retour rapide à la maison. Le week-end, ils volent leurs voisins. Ou, si ils ont un petit creux, il suffit de chaparder sur le marché une pâtisserie et un kebab. En fait, leur système de «pillage & troc» est parfaitement organisé, et les monstres sont réticents à quitter Arcadia !

Pourtant, ce ne sont pas les maisons de ces monstres, et la nuit éternelle commence à durer. Tout ne va pas pour le mieux.

Avec la Garde du Soleil éliminée, et le Bon Roi David l'Ancien en exil, les Guildes ont un nouveau plan : Elles n'ont pas regardées à la dépense pour recruter les héros dispersés et reprendre Arcadia ! Et, la Guilda qui accomplira cette tâche, la Guilda qui rétablira l'équilibre de la nuit et du jour, prendra la place en tant que nouvelle Garde du Soleil ! Il y aura de quoi se vanter !

Une bataille épique, la plus grandiose aventure de tous les temps ! Les enjeux n'ont jamais été aussi élevés !

La course est lancée, l'appel est lancé, et le moment est venu de se joindre à la quête d'Arcadia !

SOMMAIRE

L'HISTOIRE D'ARCADIA.....	2	PIECE DE RECOMPENSE	23
MATERIEL	5	PHASE AMELIORATION	24
APERCU.....	7	Malédiction	24
MISE EN PLACE DE LA GUILDE.....	7	Améliorations	24
Choix des Héros	7	En avant !	24
Avancé : Draft des Héros	7	JETONS EXPLORATION.....	25
Anatomie d'un Héros	8	CARTES AMELIORATION	25
Equipement de Départ.....	8	Anatomie d'une carte Amélioration	26
CAMPAGNE EN ARCADIA	9	Cartes Attaque	26
MISE EN PLACE DU SCENARIO.....	10	Cartes Boost	26
LE PLATEAU DE JEU	13	Cartes Permanent.....	26
Termes Importants.....	13	Effets Particuliers	26
Character (Personnage).....	13	Défense bonus	26
Ally (Allié)	13	Vie bonus.....	26
Enemy (Ennemi)	13	Relance.....	27
Close (Adjacent)	13	Etourdi	27
LE TOUR DE JEU.....	14	Bombes.....	27
Activer un Héros	14	Héros épuisé	27
Mouvement	14	Sacrifice de Soi	27
Attaque.....	15	Effet Critique	27
Cases pleines ou bloquées.....	15	CAMPAGNE	28
Ligne de Vue.....	16	Titres	28
Repos	18	La Fiche de Campagne	28
Rendre les Cartes disponibles	18	Fin de Campagne	29
Réorganiser les Objets.....	18	Variante : Mode Episodique	30
Ressusciter les Héros.....	18	HEROS	31
LES MONSTRES	18	L'ENNEMI.....	33
Activation du Monstre	18	CREDITS	35
Réaction.....	19	RESUME DES REGLES	36
Riposte	20		
Attaque d'un Monstre.....	20		
Anatomie d'un Monstre	21		
Elimination	21		
Vilains	22		
Apparition des Monstres	23		
QUÊTES	23		
Avantage.....	23		
Cartes Récompenses	23		
Remporter le Scénario	23		



MATERIEL





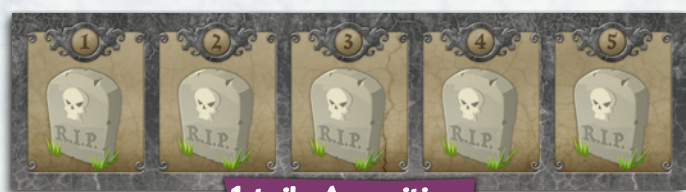
9 tuiles de jeu recto-verso



22 jetons Porte



5 jetons Apparition



1 tuile Apparition



18 jetons Exploration



100 jetons Guilde



70 pièces



24 jetons Mort



60 jetons Blessure



6 dés d'Attaque



3 dés de Défense



8 jetons Portail



14 socles

37 figurines



12 Héros



1 Lord Fang, 2 Sisters of Pleasure, 2 Sisters of Pain, 6 Goblin Archers



8 Orc Marauders, 1 Troll



2 Hammer Beastmen, 2 Spear Beastmen, 1 Minotaur

APERÇU

Arcadia Quest est un jeu de campagnes pour 2 à 4 joueurs, dans lequel chacun d'entre eux contrôlera une Guilde de trois Héros uniques. Ces Guildes rivalisent entre elles et contre les divers obstacles du jeu afin d'accomplir une série de scénarios qui les mènera à la victoire ultime contre le Vampire Lord Fang.

Les joueurs ont la possibilité de choisir la direction que prend la campagne grâce à six scénarios joués sur onze disponibles. Ainsi chaque fois qu'une campagne sera jouée, elle pourra présenter une nouvelle configuration. Les exploits accomplis par une Guilde dans chaque scénario peut lui garantir un important avantage stratégique dans un futur scénario. Pendant un scénario, chaque joueur oppose ses trois Héros aux Héros des autres joueurs, et aux vilains monstres qui grouillent dans l'unique cité princière d'Arcadia. En remplissant des Quêtes spécifiques, en trouvant un trésor et en tuant des ennemis, une Guilde sortira victorieuse dans chaque scénario, et ses Héros seront en mesure d'évoluer et d'acquérir des armes et objets plus puissants. De plus, les Héros devront se préparer s'ils veulent avoir une chance de survivre au combat final contre le seigneur vampire et ses créatures !

MISE EN PLACE DE LA GUILDE

La première chose dont les joueurs ont besoin pour partir en campagne est de créer leurs Guildes. Il y a quatre Guildes différentes : Orange (Lion), Bleue (Aigle), Rouge (Renard) et Verte (Panda). Chaque joueur reçoit le plateau Guilde correspondant à celle choisie, qui l'aidera à organiser ses Héros, et ses jetons Guilde qui seront utilisés pour garder une trace des actions de la Guilde.



CHOIX DES HEROS

Les joueurs doivent maintenant sélectionner avec soin les 3 Héros qui constitueront leur Guilde tout au long de la campagne. C'est un moment clé. Créer une vraie équipe peut être un facteur décisif des aventures à venir. Les joueurs examinent les cartes Héros et en choisissent 3 pour former leur Guilde.

AVANCE : DRAFT DES HEROS

Une fois que les joueurs se sont familiarisés avec le jeu et les capacités de chaque Héros, ils voudront peut-être le choisir d'une manière plus structurée. Si tous les joueurs sont d'accord, ils peuvent choisir leurs Héros en début de campagne en utilisant la méthode du Draft. Mélangez toutes les cartes Héros et distribuez-les parmi les joueurs de manière aussi équitable que possible (ce n'est pas grave si un joueur en possède une de plus qu'un autre). Chaque joueur regarde sa main de cartes Héros en secret et en sélectionne une pour sa Guilde, en la plaçant devant lui face cachée. Tous les joueurs passent alors toutes les cartes restantes au joueur de gauche. Des cartes maintenant reçues, chaque joueur prend à nouveau une carte Héros et la place face cachée devant lui. Les cartes restantes sont passées à gauche puis les joueurs sélectionnent leur dernier Héros. Toutes les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Les joueurs placent alors leurs cartes Héros faces visibles dans les emplacements prévus à cet effet de leurs plateaux Guilde (l'ordre n'a pas d'importance). Ils prennent également les figurines correspondant à leurs Héros et leurs fixent, avec précaution, les socles de la couleur de leur Guilde (les deux socles roses sont utilisés pour identifier des Monstres Spéciaux). Ce sont les 3 Héros qui défendent chaque Guilde durant toute la campagne. Il n'est pas possible de changer d'Héros à moins de ne commencer une nouvelle campagne.

ANATOMIE D'UN HÉROS

Chaque Héros dans Arcadia Quest est unique avec ses différents traits et capacités spéciales. Les joueurs devront prendre ces éléments en considération au moment de choisir leurs Héros. Toutes les cartes Héros se présentent ainsi :

A. Défense - ceci indique le nombre de dé(s) de Défense que ce Héros peut lancer pour tenter d'éviter une attaque infligeant des Blessures.

B. Vie - Ce nombre indique combien de Blessures sont nécessaires pour tuer ce Héros.

C. Nom - Ici se trouve le nom du Héros.

D. Capacité - Ceci est la Capacité naturelle de ce Héros, une caractéristique spéciale qui le différencie des autres. Ces Capacités sont toujours actives, suivant les paramètres indiqués dans la description.



EQUIPEMENT DE DEPART

Avant de commencer avec le premier Scénario de la Campagne, chaque Guilde reçoit 5 cartes Amélioration en tant qu'équipement de départ. Prenez la pile de Départ et donnez à chaque joueur une carte de chacun de ces types : Rusty Blade, Parrying Blade, Slingshot, Life Drain and Nova Bolt. Chaque joueur peut répartir ses 5 cartes comme bon lui semble parmi ces 3 Héros.

Sur le plateau Guilde, chaque Héros a un inventaire de 4 cases, situées sous sa carte Héros. Chaque Héros peut seulement utiliser les 4 cartes de son équipement, et non pas les cartes de toute la Guilde.

Exemple : Le Joueur contrôlant la Guilde Bleue a choisi Grom, Maya et Zazu comme Héros. Il décide de donner la Rusty Blade à Grom, Life Drain et Nova Bolt à Maya et the Parrying Blade et Slingshot à Zazu.



CAMPAGNE EN ARCADIA

Afin de détruire le vil plan de Lord Fang, les Héros devront d'abord se frayer un chemin des alentours jusqu'au coeur même de la cité d'Arcadia. Durant leur progression, ils diminueront les forces du seigneur vampire, et gagneront en expérience. Après quelques aventures, ils seront enfin prêts à faire face au seigneur vampire, en chair et en os.

La campagne d'Arcadia Quest, présentée en détail dans le Livret de Campagne, est divisée en trois parties : le Cercle Extérieur, le Cercle Intérieur et la Confrontation Finale. Durant une campagne, juste six des onze scénarios seront joués, ainsi une nouvelle campagne peut prendre un chemin différent et offrir de nouvelles perspectives aux joueurs.

Outer Circle (Cercle Extérieur) - Ce sont les quartiers juste après l'enceinte extérieure de la ville. Des six scénarios disponibles dans le Cercle Extérieur, trois devront être faits avant que les joueurs puissent rejoindre le Cercle Intérieur.

Inner Circle (Cercle Intérieur) - C'est la citadelle protégée d'Arcadia, à l'intérieur du second mur de la cité. Des quatre scénarios disponibles, deux devront être terminés avant que les joueurs puissent atteindre la Confrontation Finale.

Final Showdown (Confrontation Finale) - Au coeur même de la cité siège le Temple du Crépuscule Naissant. Toutes les campagnes s'y achèveront avec le scénario Confrontation Finale.

Au début de la campagne, les joueurs choisissent ensemble lequel des scénarios du Cercle Extérieur faire en premier (il est recommandé pour une première partie de commencer par le scénario District of Hammers). Ensuite, le vainqueur du scénario précédent choisira celui qui sera joué après.



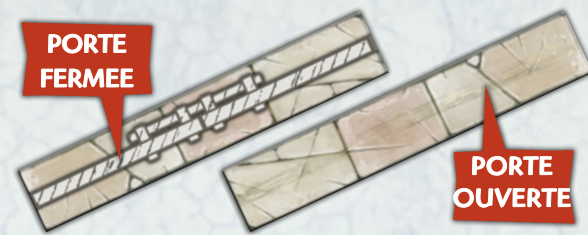
MISE EN PLACE DU SCENARIO

Le Livret de Campagne contient une description détaillée de tous les scénarios que compose la campagne. Une fois qu'un scénario a été choisi pour être joué, il doit être mis en place. Le début du scénario contient une liste détaillée de tout le matériel nécessaire. Pour être sûr qu'aucun élément ne manque, prenez d'abord le nombre d'éléments requis, avant de mettre en place le plateau de jeu.

1. Tuiles - Chaque face des 9 tuiles de jeu est identifiée par un code. Prenez les tuiles listées sur le plan du scénario et positionnez-les de la même façon qu'indiquée sur celui-ci.



2. Portes - Placez les jetons Porte comme indiqué sur le plan du scénario. A noter que certains jetons Porte sont "fermés" en début de partie, tandis que d'autres peuvent être "ouverts".



Quelques scénarios appellent à l'utilisation de jetons Petite Porte, lorsque deux portes partagent le même coin. Ceci sert à faciliter la manipulation des jetons, mais la petite porte fonctionne exactement de la même manière qu'une porte normale.



3. Jetons Portails - Placez les jetons Portail comme indiqué sur le plan du scénario. Il y a des portails de deux couleurs, une de chaque côté du jeton. Faites en sorte de poser chaque jeton Portail du bon côté.



4. Jetons Quête - La plupart des scénarios requiert qu'un ou plusieurs jetons Quête soient placés sur le plateau face visible. Prenez les jetons Quête requis et placez-les sur les cases indiquées, face couleur visible.



5. Jetons Exploration - Une fois que vous avez bien remis dans la boîte les jetons restants, mélangez les 14 jetons Exploration faces cachées. Chaque scénario indique le nombre de jetons Exploration à utiliser. Prenez au hasard autant de jetons que requis et placez-les sur les cases précisées du plateau, faces cachées. Les jetons restants seront remis dans la boîte, toujours faces cachées, afin que personne ne puisse les voir.



6. Jetons Apparition - Mélangez faces cachées les 5 jetons Apparition. Prenez le nombre de jetons requis par le scénario et placez-les sur les emplacements indiqués du plan. Remettez les jetons Apparition restants dans la boîte, puis retournez les jetons placés sur le plateau.



7. Monstres - Chaque scénario énumère le type et le nombre de Monstres qui prennent part au scénario. Rassemblez les figurines Monstre requises et placez-les dans les emplacements indiqués sur le plan. Puis disposez les cartes Monstre correspondantes près du plateau de jeu, afin que tous les joueurs puissent les voir.



Important : Chaque type de Monstre a jusqu'à 4 cartes, chacune représentant ce Monstre à un niveau spécifique. Pour tous les Monstres, utilisez seulement la carte du niveau égal au numéro du scénario en cours. Donc, par exemple, quand vous faites le 1^{er} scénario de votre campagne, tous les Monstres seront de niveau 1 ; mais lorsque vous faites le 3^{ème} scénario, tous les Monstres seront de niveau 3 (utilisez les cartes "Level 2-3" / "Niveau 2-3").

8. Cartes Quête - Pour gagner un scénario, les joueurs doivent accomplir les exploits listés sur les cartes Quête du scénario. Prenez les cartes Quête indiquées dans le scénario et disposez-les près du plateau de jeu, de manière à ce qu'elles soient vues de tous. Certaines cartes Quête peuvent avoir une ou deux cartes Récompense associées, selon la description du scénario ; dans ce cas, glissez les cartes Récompense concernées sous la carte Quête. Seules les cartes Quête PvP liées aux Guildes sont en fait utilisées.



9. **Tuile Apparition** - Placez cette tuile près du plateau de jeu.



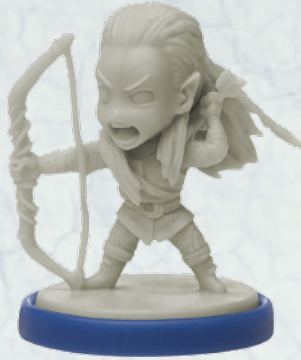
10. **Réserve** - Placez dans une zone commune près du plateau de jeu, à portée de tous les joueurs, les jetons Blessure, les jetons Mort et les pièces, ainsi que les dés Attaque et Défense.



11. **Zone de Départ des Héros**

Les zones de Départ de chaque Guilde sont indiquées sur le plan du scénario. Chaque joueur est assigné au hasard à l'une d'entre elles. Mettez un jeton Guilde de chaque joueur dans un sac ou dans votre main et placez-en un aléatoirement près de chaque zone de Départ. Les joueurs s'assoient ensuite idéalement face à leur zone de Départ. Puis ils placent leurs figurines Héros sur n'importe quelles cases de la zone de Départ, dans n'importe quel ordre (deux figurines peuvent occuper la même case). Lors d'une partie à 3 joueurs, la 4^e zone de Départ n'est pas utilisée. Dans une partie à 2 joueurs, ce sont les zones 3 et 4 qui ne sont pas utilisées.

Une fois la mise en place terminée, votre table de jeu devrait ressembler à l'illustration ci-dessous. Vous êtes désormais prêt à partir à l'aventure !



LE PLATEAU DE JEU

Arcadia est joué sur un plateau de jeu constitué de diverses tuiles disposées selon le plan du scénario. Ces tuiles représentent les bâtiments et rues de la cité d'Arcadia. Chaque tuile est divisée en 9 cases égales qui ont un point en leur centre. Chaque case peut être occupée par un maximum de deux figurines.

Certaines cases sont délimitées par des murs qui bloquent le Déplacement et la Ligne de Vue. Ces éléments bloquant sont identifiables grâce à une texture hachurée en diagonale. Les tuiles portent aussi divers éléments décoratifs, qui n'ont aucun effet sur le jeu. Seuls les éléments avec la texture hachurée en diagonale sont considérés comme bloquant.



TERMES IMPORTANTS

CHARACTER (PERSONNAGE)

Un Héros ou un Monstre.

ALLY (ALLIE)

Pour un Héros, un autre Héros de la même Guilde. Pour un Monstre, un autre Monstre.

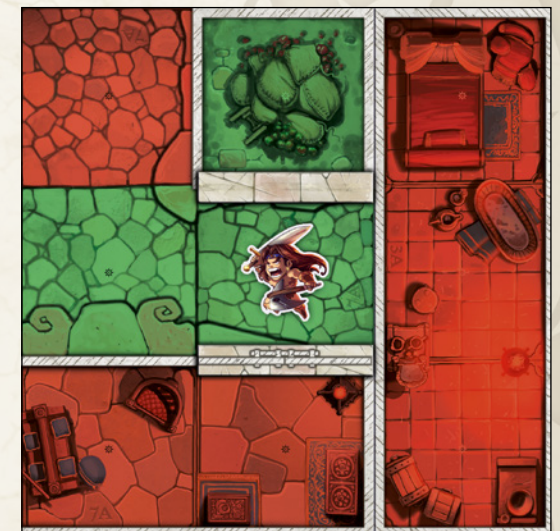
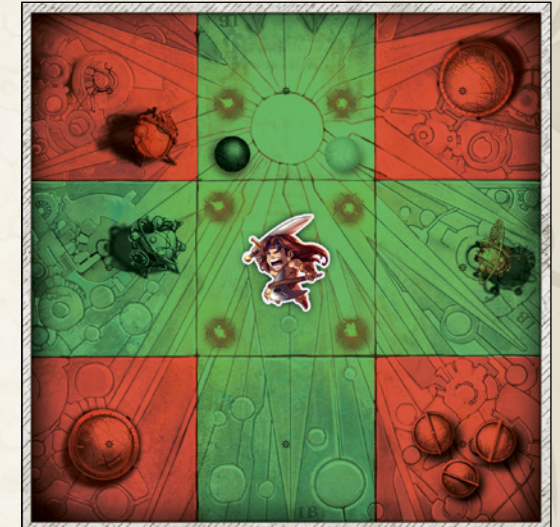
ENEMY (ENNEMI)

Pour un Héros, un Héros d'une autre Guilde et tout type de Monstre. Pour un Monstre, tous les Héros.

CLOSE (ADJACENT)

Plusieurs cartes et règles dans le jeu font référence à quelque chose d'**Adjacent** à autre chose. Etre **Adjacent** signifie soit de partager la même case, soit d'être sur une des quatre cases orthogonale qui partagent un même bord avec cette case.

- Une case en diagonale n'est pas Adjacente
- Une case partageant un même bord mais bloquée par un mur ou une porte fermée n'est pas Adjacente.



Exemple : Les cases vertes et tous personnages s'y trouvant sont considérés comme Adjacents à Grom, alors que les cases rouges ne le sont pas.

LE TOUR DE JEU

Une partie d'Arcadia Quest se déroule en plusieurs tours, dans le sens horaire. Le premier joueur commence, puis c'est au tour du joueur à sa gauche et ainsi de suite. Cette séquence continue jusqu'à ce qu'un joueur vienne à bout du scénario, gagnant ainsi la partie. Le premier joueur qui débute un scénario est celui qui est assis à gauche du vainqueur du scénario précédent. Par contre, lorsque vous commencez une campagne, donc le premier scénario, le premier joueur est déterminé aléatoirement.

Lorsque vient le tour de jeu d'un joueur, il peut faire l'une de ces deux actions :

- ◆ **ACTIVER** un Héros.
- ◆ **DONNER DU REPOS** à sa Guilde.

Chaque tour, le joueur peut réaliser l'une ou l'autre de ces actions, pas les deux.

ACTIVER UN HEROS

Le joueur choisit un seul de ces Héros à activer (activer le même Héros tour après tour est permis). Ce Héros est désormais considéré comme "Actif" et peut réaliser, dans n'importe quel ordre, son **Mouvement** et une **Attaque**, ou une **Attaque** puis son **Mouvement**. Le **Mouvement** ne peut pas être interrompu par une **Attaque** puis continué ensuite, il doit être fait en une fois avant ou après l'**Attaque**. Le Héros peut également choisir de ne faire que son **Attaque** ou que son **Mouvement**.

■ MOUVEMENT

Tous les Héros ont **3 points de Mouvement** disponibles à chaque activation. En dépensant ses points disponibles, un Personnage est capable d'agir sur le plateau. Pour chaque point de Mouvement dépensé, le Personnage peut soit :

- ◆ Se Déplacer d'une case.
- ◆ Utiliser un portail.
- ◆ Ouvrir ou fermer une porte au bord de sa case.

Le Personnage n'est pas obligé de dépenser tout ses points disponibles de Mouvement. Mais les points non dépensés sont définitivement perdus et ne peuvent pas être ajoutés à sa prochaine Activation.

Se Déplacer

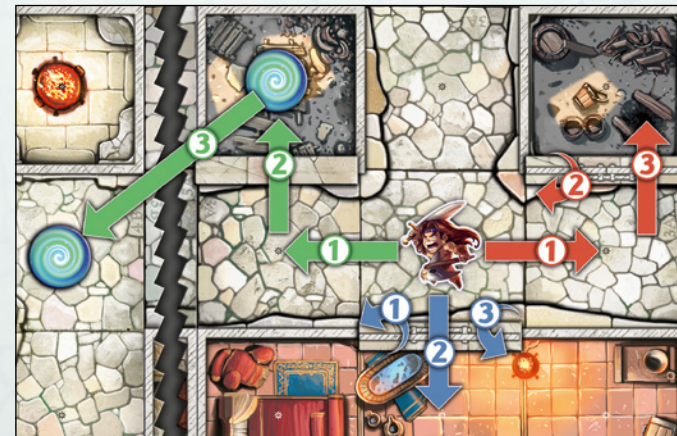
Se Déplacer d'une case signifie prendre la figurine active de sa case et la déplacer orthogonalement dans une case Adjacente à celle-ci. **Les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés.** S'il y a un mur ou une porte fermée entre le Héros et la case où il souhaite se rendre, ce déplacement est alors impossible.

Portails

Les Portails permettent aux Personnages de se téléporter d'un côté du plateau à l'autre durant son Mouvement. Un Personnage présent sur une case qui contient un portail peut dépenser un point de Mouvement pour placer immédiatement sa figurine sur une autre case ayant un portail de la même couleur. Si la case de destination est Bloquée, il ne peut pas utiliser ce portail. Si la case est juste Pleine, le portail peut être utilisé à condition que le Personnage soit en mesure de terminer son Mouvement sur une case libre (voir p.15). Utiliser un portail ne déclenche pas la Réaction d'un Monstre Adjacent.

Portes

Les jetons Porte peuvent être retournés sur leur position ouverte ou fermée en dépensant un point de Mouvement. La porte manipulée doit être au bord de la case occupée par le Personnage actif. Une porte fermée fonctionne comme un mur, bloquant le Déplacement et la Ligne de Vue. La porte ouverte crée un large espace entre deux cases, permettant Déplacement et Ligne de Vue. *Exemple : Ci-dessous avec Grom nous montrant trois possibilités de Mouvement :*



Vert : 1 - Déplacement d'une case ; 2 - Déplacement d'une case à travers une porte ouverte ; 3 - Utilisation d'un portail pour se rendre ailleurs.

Rouge : 1 - Déplacement d'une case ; 2 - Ouverture d'une porte ; 3 - Déplacement d'une case à travers la porte venant d'être ouverte.

Bleu : 1 - Ouverture d'une porte ; 2 - Déplacement d'une case à travers la porte venant d'être ouverte ; 3 - Fermeture de la porte.

CASES PLEINES OU BLOQUEES

Chaque case peut contenir deux Personnages maximum à la fois. Une case avec une seule figurine est toujours considérée comme libre pour d'autres personnages, ennemis ou alliés.

Pleine - Une case avec deux Personnages dessus est considérée Pleine et personne ne peut y terminer son Mouvement. Si au moins un de ces deux Personnages est un allié du Personnage actif, il peut traverser cette case (mais ne peut pas s'y arrêter) et ça ne bloque pas sa Ligne de Vue.

Bloquée - Une case avec deux ennemis du Personnage actif est considérée Bloquée. Ce qui signifie qu'il ne peut la traverser et qu'elle bloque sa Ligne de Vue.



Exemple : Ci-dessus, Grom (un Héros de la Guilde Bleue) est le Personnage actif. Pour lui, les cases vertes sont Libres, les jaunes sont Pleines et les rouges sont Bloquées.

■ ATTAQUE

Le Héros actif peut tenter d'attaquer un ennemi de son choix, que ce soit un Monstre ou un Héros ennemi. Il y a divers types d'attaque que les Héros peuvent obtenir durant la partie, avec une variété de capacités et d'effets particuliers. Pour réaliser une attaque, le joueur exécute les étapes suivantes :

Sélection d'une Carte Attaque

Le joueur choisit une Carte Attaque disponible, située dans l'inventaire du Héros actif, à utiliser.

Confirmation de la Cible

Le joueur choisit sa cible, en étant sûr que la carte Attaque qu'il a sélectionné est capable de l'atteindre. Il y a deux types d'attaques basiques : **Mélée** ou **A Distance**. Le type d'une attaque est indiquée sur la carte.



Mélée - Une attaque **Mélée** peut seulement cibler des ennemis situés sur une case Adjacente au Personnage actif. (voir règles en page 13).



Ranged (A Distance) - Une attaque **A Distance** peut cibler tout ennemi du plateau, tant que le Personnage actif a une Ligne de Vue dégagée (voir règles en page 16).

Carte Attaque Epuisée

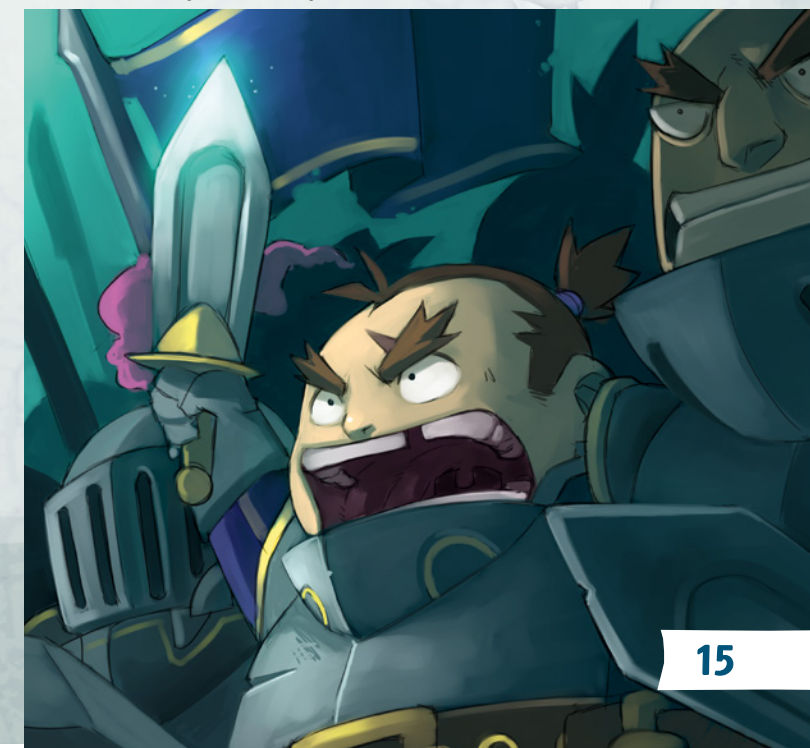
Avant de résoudre l'attaque, le joueur doit épuiser la carte Attaque étant utilisée en plaçant dessus un de ses jetons Guilde. Ceci épuise la carte, montrant qu'elle a été utilisée. Une carte épuisée ne peut pas être à nouveau utilisée pour réaliser une attaque tant qu'elle n'est pas redevenue disponible.

Réserve de Dés d'Attaque

Le joueur attaquant prend un nombre de dé noir d'Attaque égal au nombre indiqué sur la carte Attaque utilisée. Si il dispose de bonus offerts par d'autres cartes, ces dés supplémentaires d'Attaque sont également ajoutés à sa Réserve.

Réserve de Dés de Défense

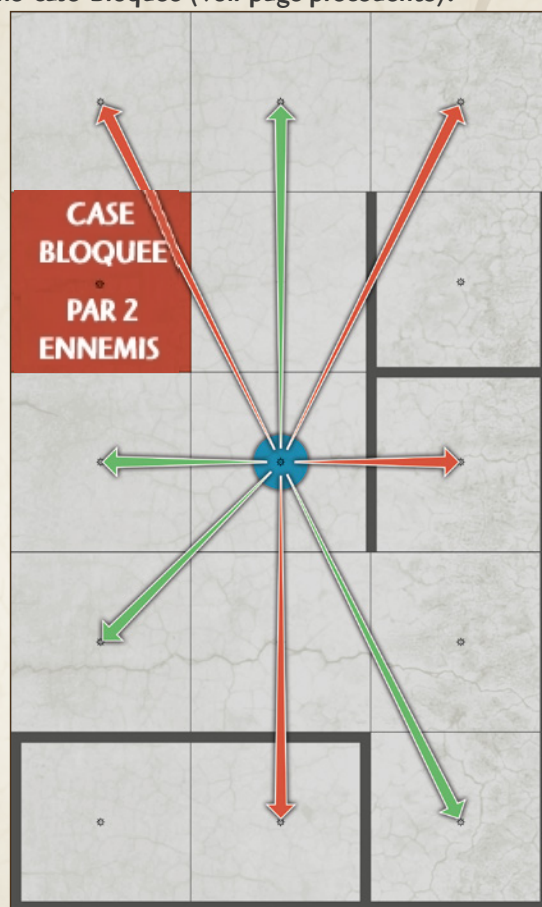
Si le Personnage ciblé a une quelconque Défense indiquée sur sa carte de Personnage, le joueur le contrôlant prend un nombre de dés blancs de Défense égal à cette dernière. Si un Héros ciblé possède des cartes offrant une Défense supplémentaire, ces dés sont ajoutés à sa Réserve. Toute carte du Héros ayant un bonus de Défense s'ajoute toujours à sa réserve, épuisée ou pas.



LIGNE DE VUE

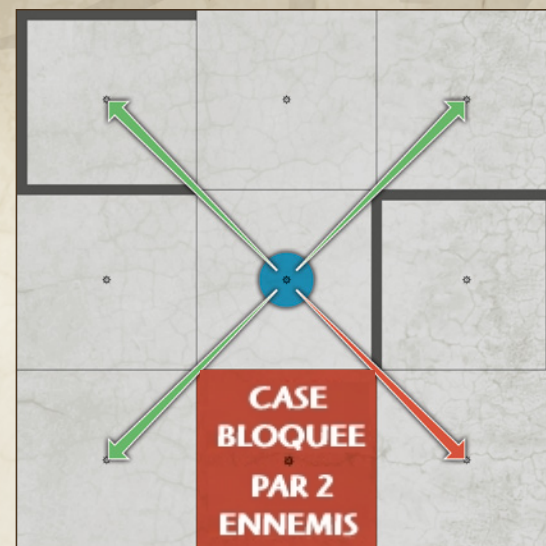
Lors d'attaques A Distance, Il est nécessaire de vérifier si le Personnage actif a une Ligne de Vue dégagée ou pas de sa cible. Une telle attaque n'est pas limitée par la distance, la seule condition est la Ligne de Vue (LDV) dégagée.

Pour vérifier la Ligne de Vue, dessinez une ligne imaginaire du centre de la case du Personnage actif au centre de la case ciblée. Il y a une Ligne de Vue dégagée si cette ligne n'est pas interrompue par un élément bloquant - un mur, une porte fermée ou une case Bloquée (voir page précédente).

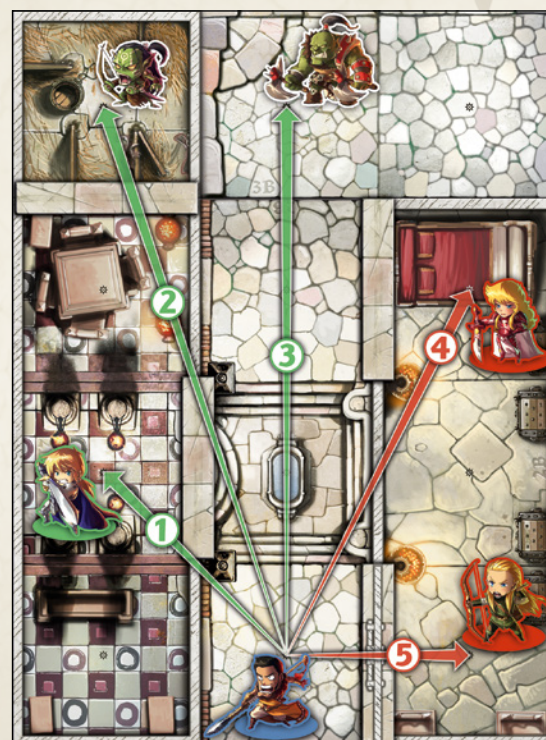


La Ligne de Vue n'est pas bloquée si elle effleure un coin bloqué, passant par un angle de 45° par l'intersection de quatre cases où seul un côté est bloqué. Si deux côtés de l'intersection sont bloqués, alors, la Ligne de Vue est bloquée.

Enfin, la Ligne de Vue ne peut jamais traverser une zone qui ne fait pas partie du plateau. Si elle quitte les tuiles, elle est bloquée.



Exemples : Zazu a l'intention d'utiliser son Slingshot pour faire une attaque A Distance :



- 1 - Il a une LDV sur Yohan via la porte ouverte, même s'il effleure le bord de l'ouverture.
- 2 - Il a une LDV sur le Goblin à travers les portes ouvertes, bien qu'il effleure le bord de l'ouverture.
- 3 - Il a une LDV sur l'Orc en ligne droite dans cette rue vide. La distance est insignifiante.

4 - Il n'a pas de LDV sur Diva car la ligne passe dans un mur.

5 - Hll n'a pas de LDV sur Greensleeves car la ligne traverse une porte fermée.



1 - Il n'a pas de LDV sur l'Orc car les deux Héros ennemis bloquent la case et la ligne ne peut passer entre leur case bloquée et le mur bloquant.

2 - Il a une LDV sur le Goblin à travers la porte ouverte. La case avec Diva et Grom ne bloque pas la ligne car Grom est un allié, donc elle est seulement considérée Pleine pour Zazu, pas Bloquée.



1 - Il a une LDV sur les Orcs car la case centrale est seulement Pleine pour Zazu, pas Bloquée et la case avec juste Greensleeves est encore considérée libre.

2 - Il n'a pas de LDV sur le Hammer Beastman car la case avec Scarlet et un Goblin est considérée Bloquante pour Zazu.

Lancer de Dés

Les dés d'Attaque et les dés de Défense sont lancés pour déterminer les effets d'une attaque. Quel symbole est un succès sur un lancer de dés dépend du type de lancer fait :

- Ce symbole est un succès lors du lancer d'une Attaque Mêlée.
- Ce symbole est un succès lors du lancer d'une Attaque A Distance.
- Ce symbole indique une parade réussie lors du lancer d'une Défense.
- Ce symbole est un CRIT et compte toujours comme un succès, quelque soit le type de lancer.

En plus d'être un succès, chaque résultat de CRIT permet le lancer d'un dé supplémentaire, ajoutant le résultat au total. Si ce lancer donne aussi un résultat CRIT, un autre dé supplémentaire est lancé, et ainsi de suite. Dans certains cas, le lancer d'un CRIT active aussi un effet spécial indiqué sur la carte utilisée.

Exemple 1 : Grom lance 3 dés d'Attaque avec sa Rusty Blade, obtenant . Comme c'est une Attaque Mêlée, ceci donne deux échecs et un succès. Il lance un dé supplémentaire grâce au CRIT et obtient un , pour un résultat final de 2 succès !

Exemple 2 : Zazu lance 2 dés d'Attaque avec son Slingshot, et obtient . Puisque c'est une Attaque A Distance, ça donne 2 succès. Il lance un dé supplémentaire pour son CRIT et obtient ! C'est un succès de plus et un dé supplémentaire, qui lancé donne , un échec, pour un total de 3 succès.

Exemple 3 : Wisp a été attaqué, il a 2 en Défense, mais la Parrying Blade de son équipement lui donne +1 en Défense (même si la carte est actuellement épuisée) pour un total de 3 en Défense. Il lance 3 dés de Défense et obtient marquant 2 Parades. Il lance un dé supplémentaire grâce au CRIT et obtient , donc pour un total de 2 Parades.

Résultats d'une Attaque

Une fois tous les dés lancés, comparez le nombre de succès marqués par l'attaquant avec le nombre de parades obtenues grâce à la Défense de la cible (s'il en avait une). Chaque parade annule un succès. S'il reste encore des succès, la cible subit un nombre de Blessures égal au nombre de succès restants. Placez ce nombre de jetons Blessure sur la carte du Héros ciblé, ou pour un Monstre, à côté de sa figurine.

Exemple : Zazu attaque Wisp, marque 3 succès, alors que Wisp obtient 2 Parades. Le résultat de l'attaque fait que Wisp souffre de 1 Blessure.

Effets Particuliers

Certaines cartes Attaque possèdent des effets particuliers. Ceux-ci s'appliquent selon certains critères indiqués sur la carte. Quelques effets arrivent toujours, dès que la carte est utilisée, et d'autres s'enclenchent sous certaines conditions, par exemple en lançant des CRIT ou en infligeant une Blessure.

Autre exemple, pour tout CRIT effectué en attaquant avec la carte Nova Bolt, l'attaque peut également affecter une seconde cible Adjacente à la première. Ces deux cibles subissent le nombre total de succès obtenu lors du lancer Attaque.

Morts & Récompenses

Lorsqu'un Personnage subit un nombre de Blessures égal à sa vie, il est mort. Un Monstre tué est retiré du plateau puis replacé sur la première case disponible de la Tuile Apparition, alors qu'un Héros tué est placé sur sa carte Héros.

Quand un Héros tue un Monstre, sa Guilde obtient immédiatement le nombre de pièces indiqué sur la carte du Monstre. Quand un Héros tue un Héros ennemi, sa Guilde gagne une pièce. Quand un Monstre tue un Héros, toutes les autres Guildes obtiennent une pièce. Si un Héros est tué dans d'autres circonstances, comme des pièges, toutes les autres Guildes gagnent une pièce. Le mérite d'avoir tué un Personnage va au Personnage qui a infligé la dernière Blessure, responsable du retrait du Personnage du plateau. Ca n'a pas d'importance si quelqu'un a infligé plus de Blessures au Personnage tué, tout le mérite revient à celui qui a donné le coup de grâce !

Lorsqu'un Héros est tué, tout jeton d'Exploration (incluant les jetons Quête) qu'il possédait est placé sur la case qu'il occupait, et peut être alors récupéré normalement par un autre Héros. Si le Héros a été tué par un Héros ennemi, celui-ci peut obtenir automatiquement un des jetons du défunt et le placer sur sa carte Héros (il n'a même pas besoin d'être près du Héros tué). Chaque fois qu'un Héros est tué, placez une jeton Mort sur sa carte pour indiquer le nombre de fois qu'il est mort. Les jetons Mort ne peuvent pas être déplacés ou retirés du Héros avant la Phase d'Amélioration.

REPOS

Au lieu d'activer un Héros, un joueur peut choisir de passer son tour pour permettre à ses Héros de se Reposer. Quand une Guilde se Repose, aucun de ses Héros est activé, ils ne sont pas autorisés à réaliser un Mouvement ou une Attaque quoiqu'il se passe durant leur tour. Les Héros se reposent et se préparent pour continuer leur quête. Le joueur qui prend du repos peut réaliser tout ce qui suit :

RENDRE LES CARTES DISPONIBLES

Retirez tous les jetons Guilde de toutes les cartes du plateau Guilde, afin de les rendre toutes disponibles. Les cartes sont prêtes à être utilisées une fois de plus durant les tours suivants.

REORGANISER LES OBJETS

Le joueur peut réarranger ses cartes, déplacer autant de cartes qu'il le souhaite parmi ses Héros. Les cartes Malédiction ne peuvent pas être déplacées.

Les jetons Exploration peuvent aussi être redistribués parmi les Héros, exceptés les jetons Quête qui doivent rester avec le Héros qui les a récupérés.

RESSUSCITER LES HEROS

Tous les Héros tués d'un joueur peuvent être ressuscités et remis en jeu. Retirez tous les jetons Blessure de ce Héros uniquement et remplacez sa figurine sur le plateau. Ce Héros peut être placé soit sur la Zone de Départ de sa Guilde, ou Adjacent à n'importe quel Héros allié qui était déjà sur le plateau au début de son tour.



ACTIVATION DU MONSTRE

Il n'y a pas de "Tour du Monstre" dans le jeu, les monstres qui envahissent les rues et maisons d'Arcadia sont des agents passifs dans les scénarios. Ils ne pourchassent pas les Héros, mais feront tout ce qu'ils peuvent pour arrêter leur progression et riposter à leurs attaques. Les Monstres sont seulement activés comme une réaction aux actions des Héros. Leur activation est toujours contrôlée par le joueur à droite du joueur actif.

REACTION (GUARD REACTION - GR)

Tout Monstre du jeu garde toutes les cases qui lui sont Adjacentes (voir page 13 pour plus de détails) et attaquera tout Héros Adjacent qui baisse sa garde en tentant de passer devant lui ou en attaquant quelqu'un d'autre.

Enclenchée par un Déplacement

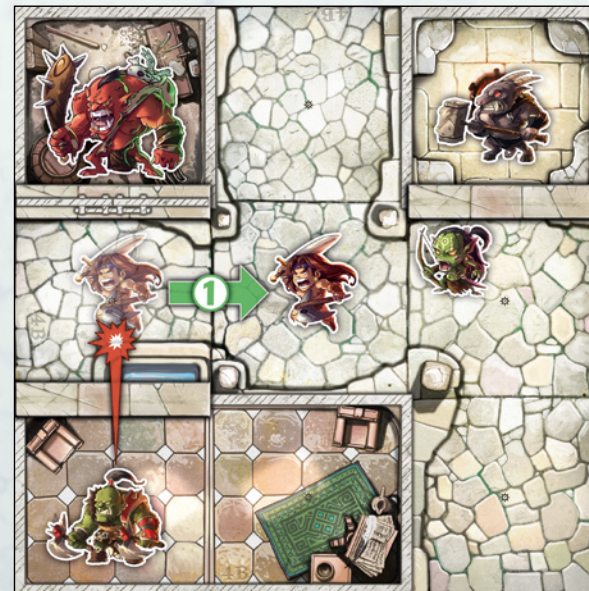
Dès qu'un héros qui occupe une case Adjacente à un Monstre se déplace sur une autre case, il enclenche la Réaction du Monstre. Le Monstre attaque immédiatement le Héros actif avec les armes et capacités référencées sur sa carte. Le Monstre ne se déplace pas, il ne fait qu'attaquer. Entrer sur une case Adjacente au Monstre ne déclenche pas sa GR, elle s'enclenche uniquement lorsque le Héros quitte une case Adjacente, peu importe la direction et la distance de ce Déplacement.

Lorsque le Déplacement d'un Héros devrait enclencher la GR d'un ou plusieurs monstres, le joueur à droite du joueur actif doit réaliser les attaques de tous les monstres concernés avant que le Héros n'exécute son Déplacement. Une fois toutes les attaques résolues (y compris les lancers de Défense du Héros), le Héros peut effectuer le déplacement souhaité. Toujours résoudre toutes les attaques Réaction enclenchées par un Déplacement avant d'effectuer le suivant.

Il est possible d'enclencher plusieurs GR consécutives d'un ou plusieurs monstres dans le même tour, si à chaque fois que le Héros se déplace il quitte une case différente par un Monstre. Gardez à l'esprit qu'utiliser un portail n'enclenche pas la Réaction.

Exemple : Grom se déplace avec insouciance à travers le plateau et enclenche la Réaction de plusieurs monstres.

1 - Lors de son 1^{er} déplacement il enclenche la GR de l'Orc, car il a quitté une case Adjacente à celui-ci. Le Troll ne réagit pas car une porte fermée l'isole. Alors que Grom entre sur une case Adjacente au Goblin, ceci n'enclenche pas la GR.



&! Sur le 2^e déplacement, la GR de l'Orc n'est plus enclenchée mais celle du Goblin l'est.



! Au 3^e déplacement, Grom n'enclenche pas seulement la Guard Reaction du Goblin, mais également celle du Hammer Beastman. Il subit deux attaques simultanées.

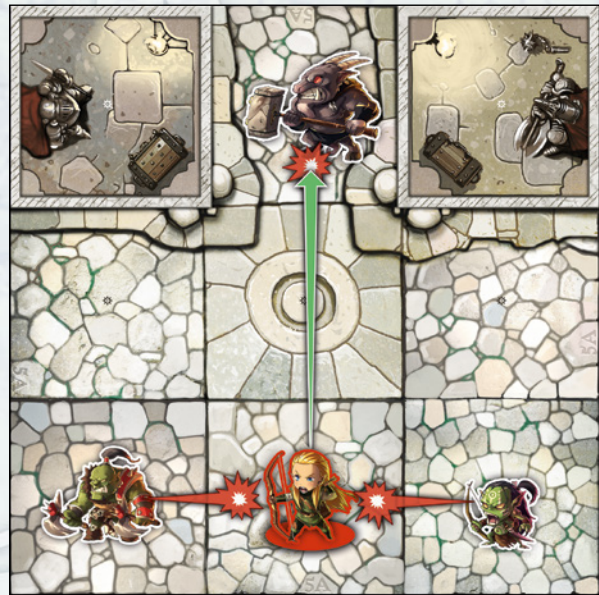


Enfin s'il quitte la dernière case atteinte, ceci activera à nouveau la GR du Goblin.

Enclenchée par une Attaque

Quand un Héros réalise une attaque qui ne cible aucun Monstre qui lui est Adjacent, il enclenche la Réaction de tout Monstre Adjacent. Dès qu'il attaque un Héros ennemi ou qu'il soit, ou un Monstre à Distance, s'il y a des Monstres qui lui sont Adjacents ils saisissent l'opportunité et l'attaquent.

Dans ce cas, une fois l'attaque du Héros complètement exécutée, tout Monstre Adjacent au Héros actif réalisera une attaque contre lui (ils ne se déplacent pas). A noter que si l'attaque du Héros cible au moins un Monstre qui lui est Adjacent - directement ou par un effet spécial -, aucune GR ne sera enclenchée par cette attaque.



Exemple 1 : Greensleeves fait une Attaque à Distance contre le Hammer Beastman. Comme ce n'est pas un Monstre Adjacent, ceci enclenche la GR de l'Orc et du Goblin, qui attaquent Greensleeves une fois son attaque résolue.



Exemple 2 : Grom attaque à la fois Johan et le Goblin grâce à la capacité Cleave. Comme son attaque cible également un Monstre Adjacent, aucune Réaction n'est enclenchée.

RIPOSTE (PAYBACK REACTION - PR)

Attaquer un Monstre est toujours un risque, car ils ne subiront pas sans broncher. Attaquer un Monstre enclenche sa Riposte. Dès qu'un Héros attaque un Monstre (même si le lancer échoue complètement), le Monstre est activé et peut tenter immédiatement de contre-attaquer. La différence avec la PR est que le Monstre activé peut réaliser son Mouvement avant d'attaquer. Le joueur à droite du joueur actif contrôle le Monstre activé et peut choisir la meilleure manière de l'utiliser.

Après avoir totalement résolu l'attaque du Héros, le Monstre peut se déplacer d'autant de cases que son Mouvement (indiqué sur sa carte) puis tenter une attaque contre le Héros qui l'a attaqué (il ne peut pas se déplacer après avoir attaqué). Le Mouvement d'un Monstre peut être l'ouverture d'une porte, l'utilisation de portail ou un déplacement dans toute direction; les règles et restrictions de Mouvement des Héros s'appliquent ici, pour les Monstres, de la même manière. Le joueur contrôlant le Monstre n'est pas obligé de le déplacer ou même de réaliser son attaque, s'il le désire, mais toute attaque faite par le Monstre doit uniquement cibler le Héros actif (voir page 22). Si l'attaque d'un Héros cible plusieurs Monstres à la fois, seul l'un d'entre eux est activé; le joueur de droite choisit lequel.

ATAQUE D'UN MONSTRE

L'attaque d'un Monstre suit la plupart des règles appliquées lors de l'attaque d'un Héros. Puisque toutes les informations d'une attaque de Monstre sont indiquées sur sa propre carte, ils n'épuisent pas de cartes pour réaliser une attaque et sont ainsi toujours prêts à attaquer dès qu'ils sont activés. Certains monstres réalisent des attaques Mélées et d'autres des attaques à Distance. Ceux-ci sont soumis aux mêmes paramètres de proximité et de Ligne de Vue afin d'être exécutés comme une attaque d'Héros, tant que toute capacité du Monstre lui permet. Une attaque de Monstre est toujours exécutée par le joueur à droite du joueur actif.

ANATOMIE D'UN MONSTRE

A. Nom - Le nom du Monstre.

B. Level (Niveau) - Ce doit être le même numéro que celui du scénario en cours (1^e scénario - Level 1, 3^e scénario - Level 2-3,...).

C. Life (Vie) - Le nombre de Blessures que le Monstre doit subir pour être tué.

D. Overkill (Elimination) - Le nombre de Blessure qu'une seule attaque doit infliger pour éliminer le Monstre instantanément.



E. Reward (Récompense) - Le nombre de pièces que remporte immédiatement la Guilde qui a tué le Monstre.

F. Attack Type (Type d'Attaque) - Soit le Monstre exécute une Attaque Mélées soit une Attaque à Distance.

G. Attack Dice (Dé d'Attaque) - Le nombre de Dés lancés lors de l'attaque du Monstre.

H. Attack Name (Nom de l'Attaque) - Le nom de l'attaque que le Monstre peut réaliser.

I. Movement (Mouvement) - Le nombre de points de Mouvement disponibles au Monstre quand il exécute une Riposte.

J. Statut Villain - Ceci indique que ce puissant Monstre est un Villain, et donc que toutes Guildes qui le blessent sont récompensées.

K. Défense - Le nombre de Dés de Défense que le Monstre peut lancer pour essayer de prévenir une attaque infligeant des Blessures. La plupart des Monstres n'ont pas de Défense.



L. Ability (Capacité) - Certains Monstres ont une capacité spéciale qui s'applique toujours. Ils fonctionnent beaucoup comme la Capacité Naturelle d'un Héros ou une carte Amélioration.

M. Reroll (Relance) - Certains Monstres ont une Réserve de Relance. Le joueur qui contrôle ce Monstre peut toujours choisir de relancer le nombre de dés aussi bien en attaque qu'en défense (voir page 27).

ELIMINATION

Même si l'attaque du Héros fait suffisamment de Blessures pour le tuer, le Monstre peut encore réaliser sa pleine activation contre son attaquant avant d'être retiré du plateau. Cependant, si l'attaque du Héros est si puissante que le nombre de Blessures est égal ou plus important que son niveau d'Elimination, le Monstre est immédiatement retiré du plateau, sans pouvoir enclencher sa Riposte. A noter que peu importe le nombre de Blessures que le Monstre a déjà, pour effectuer une Elimination, une seule attaque doit atteindre le niveau d'Elimination.

VILAINS

Une poignée de Monstres importants et puissants sont des Vilains d'après leur carte. Les Vilains sont les Monstres les plus durs à tuer, et quiconque participe à leur mort, mérite une récompense. Tout Héros qui arrive à infliger une Blessure à un Vilain place un de ses jetons *Guilde* sur la carte du Vilain. Si finalement ce Vilain est tué, toutes les Guildes qui ont un jeton sur sa carte gagnent la Récompense indiquée sur celle-ci. Le mérite pour avoir tué le Vilain revient uniquement à celui qui a infligé la Blessure mortelle, donc seule sa *Guilde* gagnerait la quête associée.

Exemple : *Grom, un Héros de la Guilde Bleue, attaque le Troll Schmetterling (voir sa carte sur la page précédente). Il a déjà précédemment subi 3 Blessures infligées par la Guilde Verte.*



L'attaque de Grom fait 4 succès ! Le joueur à droite du joueur de la Guilde Bleue est responsable du contrôle du Troll, (ici il s'agit du joueur de la Guilde Rouge) donc il lance ses 3 dés de Défense, ne parant qu'un coup. Comme Schmetterling a 2 Relances, il relance les deux dés en échec et obtient un nouveau bouclier, pour un total de 2 parades. Schmetterling subit 2 Blessures ! Ajoutées aux 3 précédentes Blessures, c'est assez pour tuer le Troll, mais pas suffisant pour une Elimination à 7, donc le Troll sera capable de réaliser sa pleine activation avant de succomber à ses Blessures et de quitter le plateau.

Schmetterling pourrait contre-attaquer Grom sans avoir besoin de bouger, cependant le joueur de la Guilde Rouge le contrôlant remarque que la capacité de Schmetterling dit "Targets all Close Heroes" (Cible tous les Héros Adjacents), ce qui signifie que son propre Héros, Greensleeves, serait visé aussi. Le joueur de la Guilde Rouge décide d'utiliser le Troll autrement. Il utilise ses 2 points de Mouvement pour avancer tout droit de 2 cases et se rendre derrière Grom.



Là il lance la puissante attaque de Schmetterling, "Crush Your Heads!", qui cible non seulement Grom, mais aussi Scarlet et Maya ! (Le Goblin n'est pas un Héros, il n'est donc pas visé)



Le joueur de la Guilde Rouge lance 4 dés d'Attaque, et fait 2 succès. Il utilise alors les 2 Relances de Schmetterling et obtient 2 autres succès. Chaque Héros ciblé devra lancer des dés de Défense contre les 4 succès du Troll ! Après ça, sa figurine est finalement retirée du plateau. Les Guildes Bleue et Verte obtiennent la récompense de 3 pièces car elles ont tous les deux participées à la mort du Vilain. S'il y a une Quête liée à la mort de Schmetterling, alors, seule la Guilde Bleue l'a accomplie.

APPARITION DES MONSTRES

A moins que le scénario stipule le contraire, quand un Monstre est tué, il est retiré du plateau et placé dans la première case disponible de la Tuile Apparition. Lorsque celle-ci est pleine, avec cinq Monstres dessus, le joueur actif doit réaliser une Apparition de Monstre dès qu'il finit son tour. En commençant par le Monstre de la première case, il lance deux dés d'attaque pour déterminer où il va apparaître. Comparez le résultat des dés avec les symboles des jetons Apparition sur le plateau et trouvez une correspondance d'une même paire de symboles. Le lancer d'Apparition n'est pas sujet aux diverses mécaniques, comme le dé Bonus ou la Relance.

- ◆ S'il n'y a pas de correspondance avec un jeton Apparition du plateau, le Monstre est remis dans la boîte de jeu.
- ◆ Si la case avec le jeton Apparition correspondant est pleine, le Monstre est remis dans la boîte de jeu.
- ◆ Si la case avec le jeton Apparition correspondant est libre, le Monstre est placé sur cette case.

Cette procédure est répétée, en suivant l'ordre des cases, pour tous les Monstres de la Tuile Apparition, et ils sont soit remis sur le plateau ou soit retiré complètement du jeu. Une fois que la Tuile Apparition est vide, le joueur suivant commence son tour.

Remarque : Si plus d'un Monstre est tué dans le même tour, et qu'il n'y a plus de cases disponibles sur la Tuile Apparition, tous les Monstres en trop sont remis directement dans la boîte de jeu.

QUÊTES

Chaque scénario possède un nombre de Quêtes que les Héros doivent accomplir afin d'être victorieux. Les cartes spécifiques des Quêtes de chaque scénario sont référencées sur leur description et sont divisées en deux types : Joueur contre Joueur (PvP pour Player vs Player) et Joueur contre l'Environnement (PvE pour Player vs Environment). Les Quêtes en PvP consistent à battre les Héros des Guildes ennemies. Les Quêtes en PvE sont des exploits spécifiques liés au scénario en cours, comme détruire un Monstre particulier ou réaliser une tâche spécifique. Durant un scénario, dès qu'un joueur accomplit la tâche décrite sur l'une des cartes Quête, il remplit cette Quête. Placez un jeton *Guilde* appartenant à ce joueur sur la carte Quête pour montrer son accomplissement. Chaque joueur peut seulement remplir chaque Quête une seule fois par scénario. Pour certaines Quêtes, il est possible que divers joueurs les accomplissent durant le scénario.

AVANTAGE

Le premier joueur qui place son jeton *Guilde* sur l'une des Quêtes obtient immédiatement un "Avantage" sous la forme d'une pièce. Tout autre joueur qui accomplit ensuite cette même Quête n'obtient pas ce bonus. Chacune des cartes Quête offre cet Avantage.

CARTES RÉCOMPENSE

Quelques Quêtes peuvent avoir une ou plusieurs cartes Récompense qui leur sont liées, comme indiqué dans le Livret de Campagne. Lorsqu'un joueur accomplit cette Quête, sa *Guilde* obtient immédiatement l'une de ces cartes Récompense. La carte est immédiatement placée dans l'inventaire de n'importe quel Héros de la *Guilde* et elle peut être utilisée normalement (si nécessaire, le joueur peut défausser une de ses cartes Amélioration pour accueillir sa nouvelle carte). Si un joueur accomplit une Quête, mais que toutes les cartes qui lui sont liées ont déjà été prises, il n'obtient aucune carte.

REMPORTER LE SCENARIO

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, la première *Guilde* à accomplir 3 Quêtes est déclarée vainqueur, à condition que l'une d'entre elles soit une Quête en PvE. Quand un joueur remplit sa troisième Quête, et que l'une d'entre elle est une PvE, le scénario prend fin immédiatement et le joueur a gagné. Si un joueur a rempli 3 Quêtes en PvP, il doit encore en faire au moins une qui soit en PvE pour gagner et finir le scénario. Il pourrait aussi gagner en ayant fait 2 Quêtes en PvE et une en PvP.

Dans une partie à 2 joueurs, la victoire est accordée après 2 Quêtes remplies.

Remarque : il est impossible pour un joueur de remplir une Quête PvP liée à la mort d'un Héros de sa propre *Guilde*.

PIECE DE RÉCOMPENSE

Durant leurs aventures, les Héros accomplissent beaucoup de choses qui non seulement leur donnent une certaine renommée mais aussi puissance et richesse. Ils rapportent de l'argent à leurs Guildes, qui les aidera à acquérir un nouvel équipement, des armes et capacités pour les aider pendant la campagne. Une *Guilde* peut gagner des pièces de diverses manières :

- ◆ Chaque fois qu'un Héros tue un Monstre, sa *Guilde* obtient le nombre de pièce indiqué sur la carte Monstre.

- ◆ Chaque fois qu'un Héros tue un Héros Ennemi, sa Guilde obtient une pièce.
- ◆ Chaque fois qu'un Héros est tué par un Monstre ou tout élément neutre du jeu, toutes les Guildes - exceptée celle à laquelle ce Héros appartient - obtiennent une pièce.
- ◆ Chaque fois qu'un Héros est le premier du scénario à accomplir chacune des Quêtes, sa Guilde obtient une pièce.
- ◆ A la fin du scénario, Chaque Guilde obtient une pièce pour chaque Quête qu'elle a accomplie.
- ◆ A la fin du scénario, chaque jeton Trésor en possession d'un Héros rapporte à sa Guilde autant de pièces que la valeur indiquée dessus.

Ces récompenses s'accumulent donc si par exemple vous êtes le premier à tuer un Héros de la Guilde Verte, vous obtenez immédiatement une pièce pour avoir tué un Héros Ennemi, plus une pièce pour être le premier à avoir rempli la Quête "Tuer un Héros de la Guilde Verte", puis à la fin du scénario vous gagnerez une autre pièce pour avoir terminé cette Quête. Si vous tuez d'autres Héros de la Guilde Verte durant le scénario, vous obtiendrez uniquement une pièce supplémentaire pour chaque Héros tué, puisque vous avez déjà accompli la Quête.

PHASE D'AMELIORATION

Une fois qu'un scénario est terminé, et avant que le suivant commence, a lieu la Phase d'Amélioration. Durant cette accalmie, les Héros prennent soin d'eux, obtiennent un meilleur équipement, pansent leurs blessures et décident où ils se rendent ensuite.

MALEDICTION

Grâce au pouvoir des Guildes, les Héros sont capables de revenir à la vie avec une facilité déconcertante après avoir été tués durant leurs aventures. Cependant, la perte d'une vie ne doit pas être prise à la légère, la Mort est toujours présente. Tout Héros qui est tué durant un scénario peut souffrir d'une malédiction handicapante. Plus le nombre de fois où il meurt augmente, plus il a de chances de souffrir d'une malédiction grave.

Au début de chaque Phase d'Amélioration, n'importe quel Héros ayant une carte Malédiction d'un scénario précédant la remet dans la pile. La pile Malédiction est remélangée et tout Héros qui a reçu des jetons Mort durant le dernier scénario reçoit un nombre de carte Malédiction égal au nombre de jeton Mort en sa possession. Chaque Héros doit garder la carte Malédiction avec la plus haute valeur parmi celles reçues, et défausser les autres ainsi que les jetons Mort.

Chaque carte Malédiction a un effet différent décrit dessus qui affectera le Héros durant la totalité du prochain du scénario. Comme indiqué, certaines cartes Malédiction sont simplement posées près de la carte Héros, alors que d'autres doivent occuper une des cases de l'inventaire du Héros. Dans ce cas, il est possible de conserver une carte Amélioration qu'on placera en-dessous, qui ne sera à nouveau accessible qu'une fois la malédiction levée. Le seul moyen de la lever avant la prochaine Phase d'Amélioration est d'utiliser un jeton Potion de Soins.

AMELIORATIONS

Au cours de leurs aventures en Arcadia, les Héros deviennent de plus en plus puissant, apprennent de nouveaux tours, de nouveaux pouvoirs et obtiennent de meilleurs armes et équipements. Plus une Guilde assure dans un scénario, plus elle aura de ressources pour améliorer ses Héros pour le prochain scénario.

Pendant un scénario, chaque Guilde gagne des pièces pour les prouesses qu'elle a accomplies, comme tuer des ennemis et remplir des Quêtes. Ces pièces ne sont pas utilisées durant les scénarios, mais seront très utiles durant chaque Phase d'Amélioration. Mélangez les piles Amélioration correspondant au numéro du scénario qui vient juste d'être terminé (Niveau 1 après le premier scénario, niveau 2 après le deuxième et ainsi de suite). Chaque joueur pioche 6 cartes de cette pile. Puis il choisit 2 cartes qu'il veut réserver et les place faces cachées devant lui, passant les cartes restantes au joueur à sa gauche. Des nouvelles cartes reçues, chaque joueur réserve 2 cartes de plus et passe le reste à gauche. Une fois ce draft terminé, chaque joueur prend les 6 cartes qu'il a mis de côté et décide celle(s) qu'il souhaite acheter pour ses Héros, en utilisant les pièces de sa Guilde. Chaque carte a un coût, et durant chaque Phase d'Amélioration, chaque joueur peut seulement acheter jusqu'à un maximum de 3 cartes. Les cartes d'Amélioration restantes sont remises dans la boîte et les pièces dépensées dans la réserve. Si un joueur ne dépense pas toutes ses pièces pendant cet achat, il peut garder une pièce pour la prochaine Phase d'Amélioration, les autres étant remises dans la réserve commune.

Chaque joueur répartit ses nouvelles cartes Amélioration parmi ses Héros. Il est permis de complètement réarranger toutes ses cartes. Si une Guilde a plus de 12 cartes Amélioration, elle doit défausser les cartes en trop.

ENAVANT!

Pour le prochain scénario, retirez tous jetons des Héros (Blessure, Exploration...). Le joueur qui a gagné le précédent scénario choisit le prochain scénario qui sera joué, suivant les règles de progression d'une campagne (voir page 9).

JETONS EXPLORATION

Durant la mise en place, plusieurs jetons Exploration sont dispersés autour du plateau. Selon les instructions du scénario, certains peuvent être placés faces cachées et d'autres faces visibles. Ces jetons représentent (la plupart) des choses utiles que les Héros peuvent trouver durant l'exploration de la ville, et même certains objectifs importants qu'ils essaieront d'achever durant leurs quêtes ! Ramasser un jeton Exploration ne requiert pas de points de Mouvement ou toute autre action. Dès qu'un Héros actif se tient dans la même case qu'un jeton Exploration, et qu'il n'y a pas d'ennemi sur cette même case, le Héros doit ramasser automatiquement le jeton. Le contenu du jeton est révélé et il est alors en possession du Héros qui l'a récupéré (placé sur la carte du Héros). Chaque jeton Exploration a un effet différent qui affecte seulement le Héros en sa possession :



Quête - Ce sont des jetons spéciaux d'Exploration, qui fonctionnent comme expliqué dans chaque scénario.



Potion de Soins - Un Héros actif peut défausser gratuitement ce jeton durant son tour pour recouvrer toute sa Vie, défaussant tous jetons Blessure et cartes Malédiction en sa possession. Ce ne peut pas être utilisé durant un combat.



Potion Rafraîchissante - Un Héros actif peut défausser gratuitement ce jeton durant son tour pour rendre toutes ses cartes disponibles, en retirant tous les jetons Guilde des cartes appartenant à cet Héros.



Potion Tour Bonus - Le Héros peut défausser gratuitement ce jeton à la fin de son tour pour réaliser immédiatement un autre tour complet. Ce même Héros est activé à nouveau normalement.



Trésor - A la fin de la Quête, chaque jeton Trésor donne à la Guilde qui le possède autant de pièce qu'indiqué dessus.



Piège - Le Héros qui le ramasse souffre immédiatement d'une Blessure automatique et le jeton est défaussé.



Les jetons Exploration peuvent être échangés librement parmi les Héros d'une Guilde dès que celle-ci se repose. Les jetons Quête, par contre, ne peuvent pas être échangés. Un Héros tué laisse tomber tous ses jetons Exploration sur la case qu'il a occupé. S'il a été tué par un Héros ennemi, ce Héros peut obtenir automatiquement un de ses jetons Exploration (même un jeton Quête). Tout jeton Exploration en possession d'un Héros à la fin d'un scénario est remis en jeu. Personne ne débute un scénario en possession de jetons Exploration.

CARTES AMELIORATION

Les cartes Amélioration acquises par chaque Guilde durant la campagne sont ce qui les rend à part du reste. Via l'utilisation et la combinaison de diverses cartes, chaque Héros est capable d'utiliser ses caractéristiques naturelles à plein régime, ou développer un Héros unique. Il y a trois types basiques de cartes Amélioration :



Par la combinaison de ces cartes, les joueurs peuvent créer des attaques et stratégies puissantes et inattendues !

ANATOMIE D'UNE CARTE AMELIORATION



A. Nom - Le nom de la carte.

B. Coût - Le nombre de pièces nécessaire pour acheter cette carte.

C. Type et Groupe - Le type de carte et le groupe auquel il appartient. Certains effets affectent seulement des types et groupes spécifiques.

D. Dés d'Attaque - concerne uniquement les cartes Attaque. C'est le nombre de dés lancés pour cette attaque, ainsi que le type d'attaque que la carte est capable de faire (Mélée ou A Distance).

E. Effet Spécial - Tout Effet Spécial que la carte offre.

F. Code - Utilisez ce code d'identification pour facilement retrouver vos cartes durant la Campagne.

CARTES ATTAQUE

Les cartes Attaque sont celles qui permettent aux Héros de faire une attaque contre un Ennemi. Un Héros sans carte Attaque dans son inventaire est en général incapable d'exécuter une attaque lorsqu'il est activé. Mais s'il a plusieurs cartes Attaque, il peut seulement en utiliser une par attaque. Cependant, quand une carte Attaque a été utilisée elle est indisponible (placez un jeton Guilde dessus), avoir plusieurs cartes Attaque disponibles par Héros lui donne non seulement plusieurs options, mais la possibilité d'attaquer sur plusieurs tours avant d'avoir besoin de se reposer.

Toutes les cartes Attaque sont capables de faire soit des attaques Mélée ou A Distance, comme indiqué par les icônes au niveau des dés d'attaque. Alors que certaines cartes Attaque offrent seulement une simple attaque, d'autres ont des effets spéciaux qui améliorent les attaques. Cet effet est uniquement enclenché quand la carte est utilisée et les paramètres requis sont respectés.

CARTES BOOST

Les cartes Boost sont des compagnons aux cartes Attaque. Alors qu'elle ne peuvent être utilisées seules, elles sont capables d'améliorer fortement la puissance d'une carte Attaque.

Quand un Héros annonce son attaque (avant de lancer les dés d'Attaque), il peut ainsi choisir d'utiliser une ou plusieurs cartes Boost en sa possession. Il épuise la carte Attaque utilisée ainsi que toute carte Boost utilisée avec cette dernière (placez un jeton Guilde dessus). Les effets spéciaux offerts par la carte Boost sont alors ajoutés à l'attaque venant d'être utilisée. A noter que certaines cartes Boost fonctionnent uniquement avec des types spécifiques de cartes Attaque, comme indiqué sur leur description. Comme les cartes Attaque, une carte Boost épuisée ne peut pas être utilisée avant d'être à nouveau disponible.

CARTES PERMANENT

Les cartes Permanent fonctionnent exactement comme les capacités naturelles des Héros. Ils donnent au Héros qui les possède une capacité spéciale qui est toujours effective, selon les paramètres du texte de la carte. Les cartes Permanent ne sont jamais épuisées, donc leur capacité est toujours à la disposition du Héros qui l'a dans son inventaire. Si un Héros décide d'utiliser l'effet d'une carte Permanent en tant qu'attaque, il doit l'annoncer avant de lancer les dés.

EFFETS PARTICULIERS

Les cartes Amélioration offrent une multitude de nouvelles ressources aux Héros qui les possèdent.

Exemples :

DEFENSE BONUS

Les cartes avec un icône Défense Bonus garantissent au Héros qui les possède le nombre indiqué de dés supplémentaires de Défense. Dès que le Héros a besoin de faire un lancer en Défense, ajoutez à sa Défense basique toute Défense Bonus que ses cartes lui offrent. La Défense Bonus est toujours ajoutée à la Défense du Héros, même si la carte qui la contient est épuisée.

VIE BONUS

Les cartes avec un icône Vie Bonus garantissent au Héros qui les possède la capacité de subir plus de Blessures avant d'être tué. Ajoutez à sa Vie de départ toute Vie Bonus que ses cartes lui offrent, peu importe que la carte soit épuisée ou non, c'est sa Vie totale, le nombre de Blessures nécessaires pour le tuer.

RELANCE

Les cartes avec un icône Relance permettent au Héros qui les possède de relancer le nombre indiqué de dés après que sa réserve de dés ait été lancée. Le résultat de ce nouveau lancer remplace le premier résultat. Toutes les cartes Héros avec des icônes Relance s'ajoutent toujours à sa réserve de Relance, qu'elles soient épuisées ou non. Dès qu'un Héros fait un lancer (d'Attaque ou de Défense), il a sa disposition une réserve pleine de Relance à utiliser dans l'ordre qu'il veut.

Exemple : Zazu a une *Parrying Blade* lui garantissant une *Relance+1* et une *Moon Ring* une *Relance+2*. Sa réserve totale de Relance est de 3. Il fait une *Attaque A Distance* contre un *Orc* avec son *Slingshot*, lance deux dés d'Attaque et obtient et : ratés. Il utilise 2 Relance pour relancer les deux dés, et obtient cette fois et .

Soient 2 succès. Il lance le dé supplémentaire grâce au CRIT, et obtient : un échec. Il utilise alors la dernière Relance de sa réserve pour relancer ce dé et fait : un autre succès, pour un total de 3 succès.

L'*Orc* contre-attaque Zazu et lance une *Attaque Mélée* et fait : 2 succès. Zazu lance deux dés de Défense et obtient un autre . Il utilise une seconde Relance et obtient : une autre parade. Il lui reste une Relance dans sa réserve, mais il n'a pas de raison de l'utiliser, vu que tous les succès ont été annulés.

ETOURDI

Certaines attaques sont capables d'étourdir leur cible, la laissant découverte à de futures attaques. Quand un Personnage est étourdi, mettez sa figurine sur le côté pour indiquer sa condition. Un Personnage étourdi n'est pas autorisé à lancer tout dé de Défense contre les attaques. A part ça, il peut agir normalement, se déplacer et attaquer comme d'habitude. Lorsqu'un Héros étourdi se repose, il n'est plus étourdi. Remettez sa figurine debout.

BOMBES

Les bombes peuvent être extrêmement dangereuses, c'est pourquoi chaque Guilde ne peut seulement posséder qu'une carte Bombe à la fois. Quand une carte Bombe est utilisée, résolvez normalement l'attaque contre le Personnage ciblé. Si le lancer d'Attaque donne au moins un Toucher, ceci crée un champs de mines incendiaires autour de lui. Placez un jeton Guilde sur la case de la cible ainsi que sur toutes les cases qui lui sont adjacentes. Si un Héros Ennemi entre sur une case avec l'un de ces jetons, il subit une attaque de puissance équivalente à l'attaque de la Bombe originelle et le jeton Guilde est retiré du plateau. Si ce Héros est tué, le mérite va à la Guilde à qui ce jeton appartenait, et tout jeton Exploration que la victime portait doit être placée sur cette case.

Si un Héros entre sur une case contenant son propre jeton Guilde, il ne se passe rien. Si un Héros entre sur une case contenant plusieurs jetons Guilde Ennemie, elles explosent toutes simultanément. Ajoutez les dés de toutes les bombes impliquées en une seule attaque. Si un Héros est tué lors d'une attaque simultanée, toutes les Guildes impliquées dans l'attaque en obtiennent le mérite.



HEROS EPUISE

Certaines cartes Amélioration requièrent que ce joueur "épuise le Héros" afin d'utiliser un effet spécial offert par la carte. Pour épuiser le Héros utilisant la carte, posez simplement un jeton Guilde au haut de sa carte Héros. Cette carte Héros est maintenant épuisée, et il ne sera plus en mesure d'utiliser tout autre effet spécial qui a besoin "d'épuiser le Héros" pour fonctionner jusqu'à ce que la carte soit à nouveau disponible. La carte Héros peut être disponible en consacrant un tour à se reposer et donc retirer tous les jetons Guilde des cartes de la Guilde. Un Héros avec une carte Héros épuisée ne souffre d'aucune pénalité, il peut être activé normalement, se déplacer et attaquer comme d'habitude. Il est juste incapable d'activer des effets spéciaux qui requièrent de lui qu'il épuise sa carte Héros. Il peut encore utiliser sa capacité naturelle (aussi longtemps qu'il n'a pas besoin d'épuiser sa carte Héros).

SACRIFICE DE SOI

Certaines capacités nécessitent que le Héros actif souffre d'un nombre de Blessures afin de les utiliser. Le Héros doit prendre le nombre requis de Blessures avant de lancer tout dé pour la capacité. Cependant, un Héros ne peut pas utiliser cette capacité si les Blessures prises le tuent. S'il ne lui reste pas assez de vie, il ne peut donc pas activer cette capacité.

EFFET CRITIQUE

Lorsque l'effet spécial d'une carte est indiqué après un symbole , ceci signifie que l'effet est seulement activé quand le lancer de dés associé à cette carte donne au moins un CRIT. A moins d'une indication contraire, seul un CRIT suffit pour activer l'effet spécial. Faire plusieurs CRIT ne multiplie pas l'effet.



CAMPAGNE

TITRES

En accomplissant leurs actions, les Héros acquièrent de la notoriété, des ressources et des alliés. Arcadia a tendance à se rappeler les réussites des aventuriers et les Héros peuvent souvent trouver une aide inattendue le long de leur chemin, en fonction de ce qu'ils ont fait auparavant.

Certaines Quêtes, quand elles sont remplies, récompensent la Guilde qui les a accomplies par un Titre. Chaque Titre offre un avantage dont cette guildes sera en mesure de profiter en jouant les scénarios suivants. La plupart des scénarios - à l'exception de "District of Hammers", "Brightsun Arena" et "The Temple of Light" - ont une Quête associée à un Titre. Quand un Héros réalise l'une de ces Quêtes, sa Guilde reçoit le Titre associé, qui est indiqué dans la Fiche de Campagne. Le Titre n'a pas d'effet sur le scénario en cours, mais il accorde un avantage si le joueur continue la campagne et joue un scénario qui l'utilise. Chaque description de scénario indique laquelle de ses Quêtes est associée à un Titre, l'avantage qu'il apporte, et quels scénarios suivants utilisent ce Titre. En outre, l'avantage de chaque Titre est également expliqué dans la description des scénarios où ils peuvent être utilisés.

LA FICHE DE CAMPAGNE

La Fiche de Campagne est un document recto-verso que les joueurs utilisent durant la campagne pour suivre le développement de parties et stocker les informations importantes.



Un côté est utilisé pour suivre la campagne elle-même. Il représente une carte d'Arcadia sur la gauche, avec des espaces blancs pour chaque scénario afin que les joueurs puissent écrire l'ordre dans lequel ils ont été joués. Sur la droite, une liste plus détaillée permet aux joueurs de noter ce qui c'est passé au cours de chaque scénario, indiquant quelle Guilde a réalisée chaque Objectif (qui a recueilli le plus de pièces...).



Le verso de la Fiche de Campagne est utilisé pour garder la trace des Guildes, indiquant quels Héros chaque joueur a choisi et quelles sont leurs Cartes Amélioration et leurs cartes Malédiction en cours.



Au cours d'une campagne, à la fin de chaque scénario (mais avant la Phase Amélioration), les joueurs vont faire un rapport de ce qu'ils viennent de vivre. Si c'est leur premier scénario, ils rempliront aussi le registre des Guildes qu'ils ont créés, indiquant les trois Héros qu'ils ont choisi pour la campagne. Ils commencent par indiquer quel scénario vient d'être joué. Cela se fait sur la carte d'Arcadia sur la face avant de la feuille, les joueurs indiquent quel scénario ils viennent de jouer et marquent son numéro selon l'ordre dans lequel il a été joué dans la campagne (1 à 6). Suite à cela, les joueurs pourront consulter la liste détaillée à droite de la carte et trouver la ligne correspondante au scénario qu'ils ont juste joué. Dans ce document, les joueurs indiquent quels Objectifs ont été atteints et qui les a réalisés. Les Objectifs sont les suivants :

Vainqueur (Winner) : Indique quelle Guilde a été la première à compléter les Quêtes nécessaires pour gagner le scénario.

Moins de Morts (Least Deaths): Indique quelle Guilde a accumulé le moins de Jetons Mort parmi ses héros.

Le plus de Pièces (Most Coins): Indique quelle Guilde a remporté le plus de Pièces au cours du scénario (avant de passer à la Phase Amélioration).

Cartes Récompenses (Won Reward): Indique quelles Guildes ont terminées la Quête ayant une Carte Récompense associée et du coup, ont remportées la Carte Récompense.

Gain d'un Titre (Won Title): Indique les Guildes qui ont acquis un titre en accomplissant la Quête associée.

Si plus de deux Guildes sont à égalité pour un Objectif, toutes les Guildes concernées sont considérés comme l'ayant gagné.

Après que les joueurs aient réalisés la Phase Amélioration pour le scénario qui vient d'être joué, la prochaine étape est de modifier la Fiche de Campagne et de mettre à jour les Inventaires des Guildes. Les joueurs vont noter les cartes que chaque guildes possède (à l'aide des codes de cartes) et les Malédictions que chaque héros a subi. Notez que les joueurs ne devront pas noter uniquement les nouvelles cartes qu'ils ont achetés, mais toutes les cartes actuellement en la possession des Héros de leur Guilde après la Phase Amélioration. Si un joueur a mis de côté une Pièce pour la dépenser dans une prochaine Phase Amélioration, il le note sur la Fiche de Campagne.

FIN DE CAMPAGNE

Une fois que le 6e et dernier scénario de la campagne, la Confrontation Finale, a été joué, Arcadia est finalement libérée ! La Guilde qui gagne le dernier scénario est déclarée vainqueur, et a maintenant un contrôle total sur Arcadia ! Il est maintenant temps d'attribuer des médailles à chaque Guilde et voir comment elles se sont débrouillées durant la campagne.

Pour chacun des Objectifs énumérés dans la Fiche de Campagne, une Guilde se verra remettre une médaille spécifique. Prenez les résultats de toute la campagne, et déterminez quelle Guilde a gagné chaque type d'Objectif le plus de fois. Cette Guilde reçoit la médaille associée à cet Objectif. Si plus d'une Guilde est à égalité avec le plus de victoires pour un Objectif, toutes les Guildes concernées remportent la médaille associée.



VARIANTE : MODE ÉPISODIQUE

Arcadia Quest est conçu comme un jeu en campagne, avec des scénarios joués depuis le début dans le cercle extérieur, et formant un chemin vers la confrontation finale au coeur de la ville, avec vos actions dans un scénario modifiant les suivants, et avec un groupe de héros devenant au fur et à mesure de plus en plus puissant. Toutefois, si un groupe de joueurs désire tout simplement se détendre sans jouer une campagne, juste prendre des Héros et jouer un scénario sans répercussions sur d'autres, ils peuvent jouer en mode épisodique.



En mode épisodique, les joueurs préparent rapidement leurs Guildes, avec des Héros et des Cartes Amélioration du niveau de leur choix et vont se lancer dans n'importe quel scénario du livre de campagne (ou peut-être même venir avec un des leurs). Pour jouer en mode épisodique, procédez comme suit :

- 1. Créez votre Guilde.** Cela se fait de façon normale, comme décrit à la fin de la page 7. Chaque joueur choisit une couleur de Guilde, les Héros sont pris de sorte que chaque Guilde en ai trois, et l'équipement des Cartes de Départ est traité normalement.

- 2. Choisir un niveau.** Les joueurs doivent décider ensemble à quel niveau ils veulent jouer cette partie, du niveau 1 au niveau 6. Plus le niveau est élevé, plus les monstres seront puissants, mais les joueurs auront accès à plus de Cartes Amélioration.

- 3. Cartes Amélioration.** Pour chaque niveau au-delà de 1, les joueurs reçoivent des Cartes Amélioration de tous les niveaux précédents. Donc, si vous jouez au niveau 2, seul les cartes de niveau 1 seront utilisées; au niveau 3, les cartes de niveaux 1 et 2; et ainsi de suite. En commençant par les cartes de niveau 1, chaque joueur reçoit 6 cartes au hasard de chaque niveau, parmi lesquelles il ne peut en garder que 2, en défaussant le reste. Les cartes ne sont pas achetées avec des Pièces, les joueurs choisissent tout simplement quelles sont celles qu'ils gardent. Cette opération est répétée pour tous les niveaux accessibles, en fonction du niveau du scénario. Si, à la fin, les joueurs ont plus de 12 Cartes Amélioration, ils doivent défausser les cartes en trop.

- 4. Jouer un scénario.** Tout les scénarios dans le livre de campagne peuvent être joué dans ce mode, il faut juste utiliser les cartes de monstre du niveau qui a été choisi par le groupe. Mais vous pouvez aussi créer vos propres scénarios, en utilisant les tuiles de jeu modulaires et avec vos Quêtes personnalisées !

- 5. Déterminer le gagnant.** La victoire en mode épisodique est déterminée d'une manière légèrement différente de la partie normale : le gagnant est le joueur dont la Guilde a le plus de pièces à la fin de la partie. Une fois le scénario terminé, chaque Guilde reçoit des pièces supplémentaires pour les quêtes accomplies, et aussi :

- ◆ Perd 1 pièce pour chaque Jeton Mort dans sa Guilde.
- ◆ La Guilde qui termine le scénario (en remplissant 3 Quêtes) obtient un supplément de 5 pièces.

Chaque Guilde additionne l'ensemble de ses pièces, et celle qui en possède le plus grand nombre est la gagnante.

HEROS

DIVA



"Si j'avais toujours fait ce qu'on m'a dit, je serais encore un paysanne."

Dans le petit hameau de Remy, Diva a grandi avec des visions accordées par les dieux. Elle entrevit l'avenir et se voyait couvertes de crasse, entourée par des monstres. L'avertissement était clair: ne pas suivre la voie du guerrier. Mais Diva, qui était obstinée, avait un talent pour le combat et un esprit indomptable. Elle a estimé que, peut-être, les dieux la mettaient en garde contre autre chose : la mort par la crasse. Elle pouvait se voir dans l'armure brillante des Gardes du Soleil, debout sur ses ennemis vaincus, les cheveux volant dans le vent. De toute évidence, c'était ce que les dieux lui destinaient. Elle s'est rendue à Arcadia à 16 ans, s'est inscrite à l'académie, et n'a jamais regardé en arrière. Maintenant, elle est devenue chevalier, elle passe des heures et des heures à polir ses propres armes et son armure, puisque les écuyers paresseux ne sont pas fiables.

GREENSLEEVE

"Aimez-vous mon nouveau manteau ? C'est ma grande fierté."

Greensleeves a deux plaisirs dans la vie : le son d'une flèche fendant l'air, et la sensation du coton frais contre sa peau.



Un natif des Bois du Levant, c'est un chasseur d'Orcs enthousiaste et un tailleur passionné, qui est très pointilleux sur la qualité des flèches qu'il utilise et du coton qu'il coud. Sa précision, que ce soit avec une flèche ou une aiguille, est légendaire. Greensleeves descend d'Elves Blonds, où l'honnêteté et l'honneur sont sacrés, et où les connaissances et les traditions sont transmises d'une génération à l'autre, et où la longueur des cheveux montre combien de temps on a l'intention de rester célibataire. Il rêve un jour de pouvoir coudre par tirs d'arc, mais le fil se révèle problématique pour l'efficacité aérodynamique !

GROM



"GRRRRRRRRRAAGHHHHH!"

Quand il était un petit barbare, on lui a dit que "la pratique rend parfait", et le jeune Grom a pris cela à coeur... peut-être un peu trop à la lettre. Grom préfère ne pas aller n'importe où. Il va d'un endroit à l'autre.

Il ne mange pas le dîner, il le conquiert ! Il ne sort pas les poubelles. Il les oblige à l'exil ! Il ne se baigne pas ... euh, parce que, c'est barbare ! Dans le monde entier, Grom ne craint qu'une seule chose. C'est le plus grand adversaire qu'il n'ait jamais affronté. Peu importe son esprit, peu importe sa ruse, il le suit mouvement après mouvement et le traque partout où il va : Son ombre.

HOBBSAWM



"... Il doit donc être parfaitement évident, même pour les esprits les plus amateurs dans la compréhension des processus physiologiques simples, que lorsqu'il est correctement appliqué selon le Mendoclian Dactum et la théorie de base des Diffusions d'Arcane et entonné avec un verbiage pas du tout différent de l'articulation pyromantic, on sera inévitablement et invariablement avec très peu de randomisation, à l'exception des perturbations locales dans la convergence et la comptabilisation des alignements célestes partiel appropriés, on découvrira que n'importe quel monstre, en particulier ceux d'une nature mortelle et non liés en aucune façon à un épanchement élémentaire pyroclastique, expirera à la température d'allumage correcte. Passons maintenant aux morts-vivants, comme les deux espèces et la philosophie, considérer le contexte..."

--Extrait Du Professeur Hobsawm dans la bataille. (Imaginez ce que sont ses conférences.)!

KANGA



"Ces orcs ne savent pas piller correctement !"

L'un des rares Elfes Bruns du sud des Forêts du Jour, le clan de Kanga a longtemps prétendu partager du sang avec les Orcs Bruns des jours anciens. Et c'est logique, bien sûr, car sinon comment expliquer leurs cheveux sombres ? Les Elfes Bruns tendent à avoir un tempérament de feu, et Kanga ne fait pas exception. Là où d'autres elfes se contentent de danser et de chanter, Kanga préfère une bonne journée de pillage. Avec l'aide de son compagnon griffon, Kanga a pillé plus d'un donjon en son temps, et maintenant elle a jeté son dévolu sur Arcadia. Dans la bataille, les compagnons de Kanga apprennent très vite à rester loin de ses ennemis.

JØHAN



"Tout est dans le poignet."

Johan et ses frères ont fait de tout une compétition. L'école, le travail, les filles, et en particulier l'escrime. Pas un

d'entre eux n'a pas rêvé de se joindre à la Garde du Soleil. En fait, ils sont tous si bons pour se battre, qu'ils ont développé de nouvelles stratégies et tactiques encore jamais imaginées à l'Académie. Johan a eu la distinction de vaincre son responsable des admissions en combat singulier, chose qu'aucun autre aspirant n'avait jamais faite. Pas un membre du corps professoral n'avait jamais considéré qu'une épée pourrait fonctionner comme un boomerang. Maintenant devenu un Chevalier Errant, Johan était en quête à l'étranger quand la Nuit Eternelle est survenue. Il est de retour, plus déterminé que jamais, à conquérir Arcadia et à reconstruire la Garde du Soleil !

MAYA



"Le secret de ma puissance ? Le Yoga. Et de la rage. Plus de rage que de yoga. En fait, juste la rage."

Depuis le temps où elle était un petit bébé, Maya a toujours été un prodige dans l'art de la magie de la glace. En fait, quand son village de montagne a souffert d'un hiver particulièrement brutal avec de la neige qui s'accumulait sans que quiconque l'ait vu, bébé Maya a instinctivement créé une série de chutes de glace qui permirent aux villageois d'échapper à l'avalanche imminente. En grandissant, il est devenu clair que les moments de fortes émotions étaient la source de ses talents incroyables. Elle laissa tomber ses barrières et canalisa plus de magie que quiconque de son âge. En tant que jeune femme, elle est entrée à l'Université Arcadia et a étudiée avec tous les plus grands, dont le professeur Hobsbawm. Avec Arcadia prise et des monstres résidant dans sa maison (SA MAISON !!), Maya n'a pas à chercher bien loin la colère pour alimenter ses sorts !

SCARLET



"Je vole aux riches pour donner aux pauvres. Puis vole à nouveau. Car pourquoi rendre les choses faciles?"

Comment Scarlet parvient-elle à maintenir plusieurs adhésions à des Guildes, une prime de dix mille pièces d'or sur sa tête et à ne jamais se faire prendre, c'est un mystère complet. Pourtant, elle y arrive, et même sous les yeux de la Garde du Soleil. Ils l'auraient déjà enfermée, si elle n'était pas si sournoise. Elle a même envisagé une fois de se livrer elle-même, juste pour toucher la prime. Mais elle n'a jamais pu trouver comment elle se volerait elle-même, ce qui est vraiment le seul accroc dans le plan. Une maîtresse de la tromperie, la lame et la furtivité, Scarlet est un atout précieux à toute quête aussi longtemps que personne ne s'attend à gagner un butin. Il a toujours disparu de façon inexplicable le temps que ses compagnons arrivent.

SETH



"Psst. Hey, mon pote. Tu veux acheter une baguette ?"

Seth a été admis à l'Université Arcadia grâce à une bourse, et a été expulsé trois jours plus tard, avec le record de la plus courte présence. Un vantard invétéré, Seth était malheureux avec le rythme pesant de l'Université, et il a pensé qu'il pouvait simplement apprendre par lui-même. Mais les livres sont chers, et les connaissances des arcanes rares. Pour financer sa soif d'apprendre, Seth devint artisan, et vend ses baguettes et des parchemins à n'importe qui ayant les moyens. Une fois qu'il a réussi à se qualifier pour l'adhésion à la Guilde, il a pris ses marchandises et s'est mis sur la route, alliant les quêtes et le colportage. Maintenant, qu'Arcadia est tombée, il est déterminé à revenir et être le premier à libérer l'Université (ou plutôt libérer sa bibliothèque de l'excédant de ses grimoires.)

SPIKE



"Casque à Cheveux ?? Est-ce que c'est censé être une blague, mon gars ??"

Etre né avec une iroquoise n'a pas été facile pour Spike, mais sa pilosité légendaire est devenue un point de fierté pour sa famille de nains, et a annoncé un potentiel bien plus grand encore. En effet, à treize ans, quand tous les nains se réveillent avec leur première barbe, il s'est avéré être ce que l'on ne voit qu'une fois par génération. Il était ... un Barbe-dragon ! L'un des héros légendaires qui ont servis de barbiers aux anciens dragons. Mais, hélas, l'humanité n'a pas les mêmes traditions que les nains au sujet de leurs visages poilus. Les railleries et la moquerie constante l'on laissé à l'écart, mais sa rage intérieure est une source de grande force vengeresse !

WISP



Il était une fois un voleur dans un pays où les "passages en-chantants" étaient devenus populaires parmi la noblesse. Wisp c'est fait un nom en se déplaçant silencieusement là où une telle chose n'aurait pas dû être possible. Malheureusement, il a attiré l'attention sur lui, ce qui est vraiment la dernière chose que veut un voleur. Assiégé par son statut de célébrité, et entouré par les fans en adoration, Wisp a estimé qu'il était impossible de mener une vraie vie de criminel dans sa ville natale de Favry. Il a dépensé la plus grande part de sa considérable fortune en voyageant beaucoup à travers la mer lointaine d'Arcadia, et a construit sa maison dans le quartier légendaire d'Ombre Permanente dont il connaît ses rues comme personne. Maintenant qu'Arcadia est tombée, ses compétences seront nécessaires une fois de plus !

ZAZU



"Sentez-vous mon calme intérieur ?" qu'ils ont dit ... "Maîtrisez vos émotions" qu'ils ont dit ... Grrr !!

Jeune enfant, Zazu avait des problèmes de crises de colère. C'est-à-dire qu'il faisait des colères à tout moment.

A toute heure de la journée, Zazu pouvait même faire une colère pendant son sommeil. Ses parents désespérés n'avaient guère d'autre choix que de le cloîtrer avec les Moines Zen de la Clairière, dans l'espoir qu'ils pourraient lui enseigner une paix qu'il n'avait jamais connue. Zazu et les moines ont tout essayé, ils ont vraiment tout essayé, mais en définitive, Zazu était incapable de maîtriser l'état Zen, ce qui, évidemment, le rendit encore plus furieux. Pourtant, dans ce cercle, il trouva la clé. En s'ouvrant à ses limitations actuelles et à la fureur qu'elles provoquent, Zazu a maîtrisé le cycle parfait de la Colère Zen. Comme tous les moines, il se prépare avant la bataille en chantant, bien que, dans le cas de Zazu, ce sont des grincements de dents et des murmures qui prennent la place d'un chant méditatif.

L'ENNEMI

LORD FANG



"Pourquoi dois-je faire cela !? Parce que je suis un vampire, évidemment. Que ferais-je d'autre ?"

Lord Fang est un homme compliqué. Seul fils de l'ancienne dynastie Fang, Lord Fang était ironiquement le seul membre de sa maison pour choisir le vampirisme. Et il aimait ça. Les Montagnes Nocturnes étaient le lieu idéal pour le seigneur solitaire, et ne jamais avoir à dormir lui a permis de longues promenades dans son château isolé, et beaucoup, beaucoup de milliers d'heures de complots productifs. Et puis ces Arcadiens maudits ont mis les

cieux en mouvement, et tout ruiné !! Maintenant qu'il a pris leur ville et plongé les terres dans l'obscurité éternelle, il peut retourner faire tranquillement ses vilaineries. Si seulement ces maudits héros pouvaient tenter leur invasion en silence...

SISTER OF PAIN



"Ca va faire juste un peu mal. Oh, attendez! J'ai menti."

SISTER OF PLEASURE



"Ca va chatouiller juste un peu. Oh, attendez! J'ai menti."

GOBLIN ARCHER



"Non, non. Prenez bougie. Une cible éclairée est plus facile à frapper."

ORC MARAUDER



"Piller le matin !
Piller l'après midi !
Piller à l'heure du souper !"

-Hymne Orc

HAMMER BEASTMAN



"Regardez ce mur ! Je me demande comment ils font tenir les pierres ensemble. Démolissons-le et découvrons-le !"

SPEAR BEASTMAN



"Deux lances valent mieux qu'une. Évidemment. Parce que c'est deux, pas une. Duh."

ORC CAPTAIN



"Ne vous contentez pas de piller. Pillez en formation!"

BULLROARER THE MINOTAUR



"La clé est de pratiquer avec un livre en équilibre sur vos cornes."

SCHMETTERLING THE TROLL



"Remarquez le bouquet, doux comme la pluie du printemps, avec cette petite touche de cuivre, qu'on ne retrouve que dans le sang humain vieilli."

TRADUCTION FRANCAISE

TRADUCTION

Julien Duprié
Jean-Michel Trayaud

MISE EN PAGE

Julien Duprié

RELECTURE

Cédric Menard
Raf Park
Jean-Michel Trayaud



REMARQUES DE LA GUILDE TRAD'

Nous espérons que cette traduction non-officielle permettra aux joueurs de la VO (backers avant tout) de profiter pleinement de ce jeu.

A noter que :

- ici se trouvait un glossaire que nous avons supprimé. Le sommaire suffit nettement. Et puis il fallait un peu de place pour notre Guilde !
- Nous avons conservé les noms des personnages, lieux, objets tels qu'ils sont dans la VO. Nous pensons que c'est meilleur d'une part pour la compréhension (pour les cartes, scénarios...) et d'autre part parce qu'une traduction littérale n'est pas toujours appropriée (ex. Lord Fang = Seigneur Croc. arf!)

Nous restons à votre disposition pour tous commentaires concernant la traduction, des erreurs ou pour une simple question (envoyez un MP à Ezekiel76 sur Ludism).

CREDITS

GAME DESIGNERS

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

EXECUTIVE PRODUCER

David Preti

ART

Andrea Cofrancesco, Nicolas Fructus
and Mathieu Harlaut

GRAPHIC DESIGN

Mathieu Harlaut

SCULPTOR

Benjamin Maillet

EDITING

Spencer Reeve and Michael Shinall

PUBLISHER

David Doust and Chern Ng Ann

PLAYTESTERS

Flavio Teixeira, Violeta Sório 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

RESUME DES REGLES

MISE EN PLACE

Choisissez votre guilde

Choisissez ou draftez 3 héros

Prenez vos 5 cartes Equipement de départ

TOUR DE JEU

Activez un héros ou reposez votre guilde.

Activation du héros (dans n'importe quel ordre) :

- ◆ Mouvement (3 points pour se déplacer d'1 case, ouvrir/fermer une porte ou utiliser un portail)
- ◆ Attaque (activez la carte d'Attaque, lancez les dés d'attaque Vs les dés de défense)

Se Reposer

- ◆ Rendez disponibles toutes vos cartes
- ◆ Réorganisez vos cartes et jetons Exploration (sauf les cartes Malédiction et les jetons Quête)
- ◆ Ressuscitez les Héros tués

AUTRES POINTS DE REGLES

jetons Exploration : Si aucun ennemi n'est présent, le héros actif peut prendre librement tous les jetons Exploration présents sur sa case.

Adjacent : Les attaques Mêlée et autres effets n'affectent que les personnages adjacents (sur la même case que le personnage actif ou sur les 4 cases adjacentes non bloquées par un mur ou une porte fermée).

Ligne de Vue : Les attaques A Distance nécessitent une ligne de vue dégagée sur la cible. Tracez une ligne depuis le centre de la case du joueur actif, vers la case ciblée. La ligne de vue est dégagée si la ligne ne traverse ni mur, ni case bloquée.

Case Pleine : Une case contenant 2 personnages dont au moins l'un deux est un personnage allié est dite pleine. Le personnage actif peut la traverser mais pas s'y arrêter. Cette case ne bloque pas la ligne de vue.

Case bloquée : Une case contenant 2 personnages ennemis est dite bloquée. Le personnage actif ne peut s'y déplacer ou la traverser et celle-ci bloque la LDV.

ACTIVATION D'UN MONSTRE

(Contrôlé par le joueur à droite du joueur actif)

Réaction : Attaque le héros le plus proche de lui qui s'éloigne de sa case ou qui effectue une attaque contre une cible qui n'est pas un monstre adjacent.

Riposte : Lorsqu'il est attaqué, le monstre peut se déplacer et effectuer une attaque contre son agresseur.

Apparition : Lorsque la tuile de résurrection est pleine, lancez 2 dés pour chaque monstre sur la tuile et placez le monstre sur la case correspondant au résultat obtenu. Si la case n'existe pas, le monstre est retiré du jeu.

QUÊTES

Le scénario est remporté par le joueur ayant accompli 3 quêtes, dont au moins une en PvE.

Avantage : Lorsque chaque quête est remplie pour la première fois, la Guilde concernée gagne une pièce.

Cartes Récompenses : Si une carte Récompense est associée à une quête, le premier joueur qui la remplit remporte la carte.

PHASE AMELIORATION

Cartes Malédiction : Retirez les anciennes malédictions. Chaque héros pioche une carte Malédiction pour chaque jeton Mort qu'il possède et ne garde que la carte la plus élevée.

Cartes Amélioration : Chaque joueur pioche 6 cartes du paquet correspondant au dernier scénario joué, en garde 2 et passe le reste au joueur situé à sa gauche, qui peut alors acheter jusqu'à 3 cartes.

Le vainqueur du scénario précédent choisit le prochain scénario.

CAMPAGNE

Cercle extérieur : 3 scénarios

Cercle intérieur : 2 scénarios

Confrontation Finale

ARCADIA QUEST / FICHE DE CAMPAGNE



	GAGNANT	LE MOINS DE MORTS	LE PLUS DE PIÈCES	RECOMPENSES GAGNÉES	TITRE GAGNÉ
DISTRICT OF HAMMERS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BRIGHTSUN ARENA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
THE MOON GATE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
THE ROOKERY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
THE MANOR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
THE ORCS' HIVE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ALCHEMIST'S DISTRICT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
THE UNIVERSITY PLAZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RED DAWN SQUARE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
EVERSHADOW DISTRICT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
THE TEMPLE OF DAWNING TWILIGHT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GAGNANT DE LA MÉDAILLE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
TITRES / CERCLE EXTERIEUR	"Guardian of the Gate" - Sécuriser la porte !		TITRES / CERCLE INTERIEUR		
	"Lord of Eagles" - Sauver les aigles !		"Warden of Fire" - Désarmer les bombes !		
	"Troll Hunter" - Vaincre le Troll !		"Rebel Leader" - Sauver la Résistance !		
	"Bloodstone Breaker" - Détruire la Pierre !		"Lore Master" - Récupérer deux tomes !		
			"Soulforged" - Détruire l'âme de Lord Fang !		

ARCADIA QUEST " INVENTAIRE



NOM DE LA GUILDE

NOM DU HEROS

CARTE 1

CARTE 2

CARTE 3

CARTE 4

MALEDICTION

NOM DU HEROS

CARTE 1

CARTE 2

CARTE 3

CARTE 4

MALEDICTION

NOM DU HEROS

CARTE 1

CARTE 2

CARTE 3

CARTE 4

MALEDICTION



CONSERVEE ?

OUI ■ NON ■



NOM DE LA GUILDE

NOM DU HEROS

CARTE 1

CARTE 2

CARTE 3

CARTE 4

MALEDICTION

NOM DU HEROS

CARTE 1

CARTE 2

CARTE 3

CARTE 4

MALEDICTION

NOM DU HEROS

CARTE 1

CARTE 2

CARTE 3

CARTE 4

MALEDICTION



CONSERVEE ?

OUI ■ NON ■



NOM DE LA GUILDE

NOM DU HEROS

CARTE 1

CARTE 2

CARTE 3

CARTE 4

MALEDICTION

NOM DU HEROS

CARTE 1

CARTE 2

CARTE 3

CARTE 4

MALEDICTION

NOM DU HEROS

CARTE 1

CARTE 2

CARTE 3

CARTE 4

MALEDICTION



CONSERVEE ?

OUI ■ NON ■



NOM DE LA GUILDE

NOM DU HEROS

CARTE 1

CARTE 2

CARTE 3

CARTE 4

MALEDICTION

NOM DU HEROS

CARTE 1

CARTE 2

CARTE 3

CARTE 4

MALEDICTION

NOM DU HEROS

CARTE 1

CARTE 2

CARTE 3

CARTE 4

MALEDICTION



CONSERVEE ?

OUI ■ NON ■