

ARCADIA Quest

캠페인 북



이 캠페인 북에는 아카디아 퀘스트의 11가지 시나리오 플레이를 위한 정보와 게임 준비 방법의 설명이 되어 있습니다. 이 책의 시나리오는 캠페인의 일부로 혹은 에피소드 모드로 진행할 수 있습니다.

캠페인 모드와 에피소드 모드

아카디아 퀘스트의 캠페인은 3단계로 나뉘어져 있습니다 : 외곽 원, 내부 원, 최종 결전. 하나의 캠페인을 진행할 때는 이 책에 있는 11개의 시나리오 중 6개를 플레이합니다. 각 캠페인마다 다른 시나리오의 경로를 따라갑니다.

외곽 원 - 외곽 원에는 6개의 시나리오가 있고, 내부 원으로 가기 위해서는 이 중 3개의 진행을 마쳐야 합니다.

내부 원 - 내부 원에는 4개의 시나리오가 있고, 최종 결전을 하기 위해서는 이 중 2개의 진행을 마쳐야 합니다.

최종 결전 - 모든 캠페인은 최종 결전 시나리오로 마칩니다.

캠페인의 시작시, 플레이어들은 외곽 원에 있는 시나리오 중 첫 번째로 진행할 시나리오를 선택합니다. (처음할 때는 '망치 구역' 시나리오를 권합니다.) 그리고 나서 해당 시나리오의 승자가 다음 진행할 시나리오를 선택합니다.

하지만 연결되지 않은 경로라 해도 단순히 즐기길 원한다면, 시나리오간의 연계를 생각하지 않고 영웅들과 원하는 시나리오로 단순히 에피소드 모드로 진행할 수도 있습니다.

에피소드 모드에서 플레이어들은 영웅과 업그레이드 카드를 사용해서 길드를 빠르게 준비합니다. 캠페인 북에 있는 시나리오를 선택한 후 어떤 레벨로 진행할지를 선택합니다. 에피소드 모드에 대한 자세한 설명은 설명서의 30페이지를 참조하세요.

이 책을 사용하는 방법

각 시나리오는 아래에 설명된 항목들로 나뉩니다. 플레이할 시나리오의 준비를 위한 상세한 설명은 설명서 10페이지의 '시나리오 준비'를 참고하세요.

이전 시나리오

시나리오 중, 이전 시나리오의 항목이 있는 경우가 있습니다. 이는 플레이어가 칭호를 받을 수 있도록 이 시나리오에 연결된 시나리오들이 무엇인지를 알려줍니다.

다음 시나리오

각 시나리오는 다음으로 연결되는 시나리오가 무엇인지 설명하고 있습니다. 이는 플레이어가 칭호를 받을 수 있도록 이 시나리오에 연결된 시나리오들이 무엇인지를 알려줍니다.

칭호

대부분의 시나리오에서 하나의 퀘스트는 이를 완수한 길드에게 칭호를 줍니다. 각 칭호는 이후의 시나리오 플레이시 길드에게 다양한 혜택을 줍니다. 칭호와 관련이 있는 퀘스트가 있을 경우 이로 인해 받는 혜택 및 이어지는 시나리오에서 얻는 혜택을 설명합니다.

퀘스트

각 시나리오에는 승리를 위해 영웅들이 완수해야 할 퀘스트들이 있습니다. 퀘스트 카드에는 두 가지 종류가 있습니다. 플레이어 대 플레이어 (PVP : Player vs Player) 혹은 플레이어 대 환경 (PVE : Player vs Environment). PVP 퀘스트는 적 길드를 물리치는 것과 관련된 퀘스트입니다. PVE 퀘스트는 특정 몬스터를 물리치거나 특정 임무를 달성하는 것처럼 시나리오의 특성에 따라 지정된 중립 퀘스트입니다. 이 항목에서는 퀘스트 완수를 통해 얻는 보상 카드나 칭호도 설명합니다.

보상 카드

각 시나리오에는 보상 카드를 제공하는 퀘스트가 하나 이상 존재합니다. 이 항목에서는 어떤 보상 카드가 제공되는지를 보여줍니다.

별도의 준비

일부 시나리오에는 특정한 준비 규칙이 있습니다. 이 항목에서는 이런 준비 규칙을 설명합니다.

특별 규칙

각 시나리오에는 해당하는 고유의 규칙들이 있습니다. 이 항목은 해당 규칙들을 설명합니다. 아울러 PVE 퀘스트 완수를 위해 플레이어들이 해야 하는 일들에 대해 좀 더 자세히 설명합니다.

사용 가능한 칭호와 혜택

이 항목에서는 이전 시나리오에서 얻은 칭호가 현재 시나리오에 어떤 영향을 주는지 설명합니다.

지도의 열쇠

이 항목에서는 시나리오 진행을 위해 필요한 구성품과 수량을 설명합니다.

아래의 지도는 아카디아의 전체 구성과 캠페인 내에서 진행 가능한 11개의 시나리오를 보여줍니다. 외곽 원에는 6개의 시나리오가, 내부 원에는 4개의 시나리오가 있고, 도시의 중앙에는 최종 결전 시나리오가 있습니다.

각 시나리오들은 난이도와 복잡도에 따라 상대적으로 구분됩니다.
(쉬움, 보통, 어려움)

시나리오 간 연결되는 칭호는 시각적 편의를 위해 도형으로 표현되어 있습니다. 시나리오 이름 위에 표시된 칭호는 그 시나리오에서 얻을 수 있는 칭호라는 뜻이고, 시나리오 이름 아래에 표시된 칭호는 그 칭호를 소유하고 있으면 그 시나리오에서 혜택을 받는다는 뜻입니다. 이 정보를 참조하면 시나리오 간 연계성을 한눈에 파악할 수 있습니다.





망치 구역

외각 원

망치의 구역. 울리는 망치 소리와 제련소의 연기들로 소란했던 이곳은, 송곳니 군주의 침략 이후로는 정적만 쌓였습니다. 군주의 부하들에게 무기가 필요하지 않아서가 아니라, 침략자들이 이해를 하지 못해서였습니다. 고대 드워프 문서는 음성학에 기초해 쓰여졌고, 진짜 드워프가 아니라면 드워프 언어를 발음하는 것은 위험한 일이었습니다. 차졌했다가는 침 한 방울로 용광로가 꺼질 수도 있기 때문이었습니다. 그럼에도 불구하고 몬스터들은 문서의 지침을 해석해 보려고, 그래서 무기들을 주조해 보려고 오랫동안 노력했습니다. 심지어 그들에게는 지금까지 주조된 위대한 두 종류의 망치 일부가 있습니다. 만약 이들이 역행 공학적으로 이 무기들을 분석한다면... 하긴 이들이 역행 공학이 뭔지 알거나 할까요...

다음 시나리오

이 시나리오로 획득할 수 있는 칭호는 없습니다.

퀘스트

PVE

- "잃어버린 무기들을 찾아라" 퀘스트 토큰 1개를 모읍니다. - 보상 카드 획득
- "몬스터 3명을 죽여라"

PVP

- "파란색을 죽여라" 상대편 파란색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "빨간색을 죽여라" 상대편 빨간색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "초록색을 죽여라" 상대편 초록색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "주황색을 죽여라" 상대편 주황색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.

보상 카드

해골 분쇄기 (x2)

별도의 준비

- 이 시나리오에서는 모든 오크 피규어를 구분없이 (검이나 도끼를 든 피규어 상관없이) 오크 약탈자로 사용합니다.

특별 규칙

- 만약 어떤 플레이어가 빨간색이나 파란색 퀘스트 토큰을 모으면, 그 플레이어는 즉시 "잃어버린 무기를 찾아라" 퀘스트를 완수하고 해당 토큰을 2장의 보상 카드 중 1장과 교환합니다. 이 퀘스트로 보상 카드를 얻을 수 있는 플레이어는 선착순 2명입니다.

- 만약 어떤 플레이어가 몬스터 3명을 죽였다면, 그 플레이어는 즉시 "몬스터 3명을 죽여라" 퀘스트를 완수합니다. 플레이어가 첫 번째 오크나 고블린을 죽였다면, 자신의 길드 토큰을 퀘스트 카드의 "1" 위에 놓습니다. 다음 몬스터를 죽이면 "2" 자리에 놓고.. 이렇게 표시해서 "3" 자리까지 토큰을 놓는 것으로 퀘스트 완료를 확인합니다.





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



닫힌 문 x8



열린 문 x2



닫힌 작은문 x4



퀘스트 토큰 x2



탐험 토큰 x12



발생 토큰 x4



포탈 x4



오рк 약탈자 x8



고블린 궁수 x6

태양 가득한 경기장

외곽 원

태양 가득한 경기장은 여기서 펼쳐진 모든 싸움들의 무용담으로 장식된 곳입니다. 영광의 공간 안에서 영원히 이어질 수 있는 승리의 이야기를 뽐내는 것이 전사가 얻을 수 있는 최고의 영예였습니다. 위대한 미노타우로스인 황소 마왕은 자기 마음대로 전투를 재구성하고 거기서 직접 승리함으로써 이 무용담의 정점에 서려합니다. 하지만 무용담들은 경기장의 위에서 아래로 빠르게 새겨져 있으며, 황소 마왕과 경쟁할만한 가치 있는 전사를 찾는 데는 수십년이 걸릴 수도 있습니다. 마왕은 이 모든 것을 하나의 경기로 통합했고, 재능있는 이들을 규합한 길드들은 아카디아로 진출해서 도전장을 내밀었습니다. 자신의 능력을 증명하는데 있어서 최고에게 도전하는 것보다 좋은 방법이 있을까요?

다음 시나리오

이 시나리오로 획득할 수 있는 칭호는 없습니다.

퀘스트

PVE

- "경기장의 대왕" 퀘스트 토큰이 있는 자리에 길드 토큰을 5번 놓거나 퀘스트 토큰 자리마다 1개씩 놓습니다. - 보상 카드 획득
- "미노타우로스를 죽여라"

PVP

- "파란색을 죽여라" 상대편 파란색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "빨간색을 죽여라" 상대편 빨간색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "초록색을 죽여라" 상대편 초록색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "주황색을 죽여라" 상대편 주황색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.



보상 카드

영혼의 방패 (x2)

별도의 준비

- 이 시나리오를 진행할 때, '미노타우로스' 몬스터 카드 대신 '황소 마왕' 몬스터 카드를 사용합니다.

- 이 시나리오에서는 모든 오크 피규어를 구분없이 (검이나 도끼를 든 피규어 상관없이) 오크 약탈자로 사용합니다.

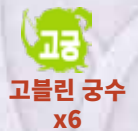
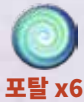
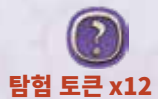
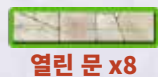
특별 규칙

- 어떤 영웅이 4개의 퀘스트 토큰 중 하나가 있고, 다른 적은 없는 칸에서 차례를 마치면 그 칸에 자신의 길드 토큰을 놓습니다. 한 플레이어가 이런 식으로 퀘스트 칸을 통틀어 5번째 길드 토큰을 놓거나, 아니면 각각의 퀘스트 토큰 자리 4곳에 길드 토큰 1개씩을 놓을 경우 그 플레이어는 "경기장의 대왕" 퀘스트를 완수합니다. 이 퀘스트로 보상 카드를 얻을 수 있는 플레이어는 선착순 2명입니다.

주의 : 이 시나리오 진행 중 보드 위의 퀘스트 토큰들은 제거하지 않습니다.

- 어떤 플레이어가 '황소 마왕'을 죽이면, 그 플레이어는 "미노타우로스를 죽여라"를 완수합니다.

	6B	
8B	1A	4B
	3A	





달의 관문

외곽 원

달의 관문은 아카디아 이전 몇 세기 전에 이미 만들어진 건축물입니다. 이 관문은 하늘이 정적에 쌓여 있을때, 밤과 낮을 나누는 경계위에 세워졌습니다. 그것이 지어진 이유는 아무도 모릅니다. 심지어 엘프들 역시 잊어버렸습니다. 하지만 선왕 데이빗이 아카디아를 만들기 위한 터를 찾았을때, 이 곳은 가장 최적의 장소였습니다. ("와! 문이 벌써 지어져있네! 안 될 이유가 뭐야?") 이곳에 어려있는 신비한 힘이나 마법의 소문에 대해서는 아무도 몰랐습니다. 하지만 현재 이 관문에 대한 관심의 이유는 이 곳 이 몬스터의 증원을 파악하기 위해 가장 빠르고 쉽게 접근할 수 있는 곳이기 때문입니다.

다음 시나리오

연금술사의 구역
영원의 그림자 구역

칭호

빨간색이나 초록색 퀘스트 토큰이 있는 칸에 제일 먼저 도달하는 플레이어는 "관문을 닫아라" 임무를 완수한 뒤 "관문의 수호자"가 됩니다. 이 플레이어는 "연금술사의 구역"과 "영원의 그림자 구역" 시나리오에서 발생 토큰을 조종할 수 있습니다. 이 시나리오들을 진행하다가 죽은 몬스터들을 발생시킬 때, "관문의 수호자" 플레이어는 주사위를 굴리는 대신 게임에서 제외시키거나, 발생 토큰이 있고 몬스터를 놓을 수 있는 자리 중 원하는 곳에 해당 몬스터를 놓을 수 있습니다.

퀘스트

PVE

- "관문을 닫아라" 빨간색이나 초록색 퀘스트 토큰에 먼저 도착해서 입구를 닫습니다 (발생 토큰 1개 제거). - 칭호 획득
- "오크 대장을 죽여라" - 보상 카드 획득

PVP

- "파란색을 죽여라" 상대방 파란색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "빨간색을 죽여라" 상대방 빨간색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "초록색을 죽여라" 상대방 초록색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "주황색을 죽여라" 상대방 주황색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.

보상 카드

대장의 칼날 (x2)



별도의 준비

- 보라색 피규어 베이스를 오크 대장 피규어에 끼워서 해당 피규어를 '오크 약탈자'와 구별합니다.

특별 규칙

- 어떤 영웅이 빨간색이나 초록색 토큰이 있고 적이 없는 칸에 도달하면 "관문을 닫아라" 퀘스트를 완수합니다. 그는 즉시 보드 위의 발생 토큰 1개를 선택해서 제거합니다. 아울러 이 퀘스트를 제일 먼저 완수한 플레이어는 "관문의 수호자" 칭호를 얻습니다. 그 뒤에도 "관문을 닫아라" 퀘스트는 다른 플레이어들도 완수할 수 있습니다. 다만 이후로 완수하는 플레이어들은 칭호를 얻지 못합니다.


주의 : 이 시나리오 진행 중 보드 위의 퀘스트 토큰들은 제거하지 않습니다.

- 어떤 플레이어가 '오크 대장' 중 1명을 죽이면, 그 플레이어는 즉시 "오크 대장을 죽여라" 퀘스트를 완수하고 보상 카드 중 1장을 얻습니다. 죽은 '오크 대장'은 발생 타일 위로 가지 않고 게임에서 제거됩니다. 따라서 이 퀘스트를 완수하고 보상 카드를 얻을 수 있는 플레이어는 선착순 2명입니다.


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





 닫힌 문 x8

 열린 문 x6

 퀘스트 토큰 x2


 탐험 토큰 x12

 발생 토큰 x5


 포탈 x4

 포탈 x2

 오크 약탈자 x6

 고블린 궁수 x6

 오크 대장 x2

 망치를 든 야수인간 x2



동지

외곽 원

수많은 아카디아의 발전에도 불구하고, 전서 독수리들의 동지가 날도록 방치된 것은 부끄럽지만 공공연한 사실이었습니다. 아카디아가 커지면서 배달이나 편지 전달의 필요도 커졌습니다. 그러다보니 전서 독수리들을 수용할 수 있는 동지가 점점 비좁아졌습니다. 단순히 동지에서 나는 악취를 해결하는 정도로는 부족했습니다. 그리하여 지어질 새로운 동지는 더 넓고 개방적인 형태의 건물이 되었습니다. 넓디 넓은 공간으로 더 많은 독수리들을 수용할 수 있었을 것입니다. 하지만 안타깝게도 완공 기념식 전날 침략이 일어났고, 독수리들은 우리로 잡혀 들어가 아직까지도 거기에 갇혀있습니다. 잔인한 야수 인간은 독수리들을 이용하기 위해 오크 언어로 된 주소를 읽을 수 있도록 강압적인 사육을 하고 있습니다.

다음 시나리오

대학 거리
영원의 그림자 구역

칭호

플레이어가 독수리 (빨간색, 초록색, 파란색, 주황색 토큰) 중 하나를 모으고 이를 파란색 포탈까지 데리고 가면 "독수리들을 구출하라" 퀘스트를 완수하고 "독수리의 제왕" 칭호를 얻습니다. 이 칭호로 "대학 거리"와 "영원의 그림자 구역" 시나리오에서 정해진 포탈을 독점으로 사용할 수 있습니다. 파란색 포탈은 모든 플레이어들이 사용할 수 있습니다. 하지만 빨간색 포탈은 "독수리의 제왕" 플레이어들만 사용할 수 있습니다.

퀘스트

PVE

- "독수리들을 구출하라" 퀘스트 토큰 1개를 모아서 이를 파란색 포탈 1 곳까지 가지고 갑니다. - 칭호 획득
- "망치를 든 야수인간을 죽여라" - 보상 카드 획득

PVP

- "파란색을 죽여라" 상대편 파란색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "빨간색을 죽여라" 상대편 빨간색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "초록색을 죽여라" 상대편 초록색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "주황색을 죽여라" 상대편 주황색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.

보상 카드

야수 인간의 창 (x2)



별도의 준비

- 보라색 피규어 베이스를 오크 대장 피규어에 끼워서 해당 피규어를 '오크 약탈자'와 구별합니다.

특별 규칙

- 각 길드는 퀘스트 토큰을 한 번에 1개씩 갖고 있을 수 있습니다.

- 어떤 플레이어가 독수리 (빨간색, 초록색, 파란색, 주황색 토큰) 중 하나를 모으면, 그는 이를 파란색 포탈까지 가지고 가야합니다. 독수리를 가진 영웅이 포탈이 있고 적이 없는 칸에 도달하면, 갖고 있던 퀘스트 토큰을 버리고 "독수리들을 구출하라" 퀘스트를 완수합니다.

- 어떤 플레이어가 '망치를 든 야수인간' 중 1명을 죽이면, 그 플레이어는 즉시 "망치를 든 야수인간을 죽여라" 퀘스트를 완수하고 보상 카드 중 1장을 얻습니다. 죽은 '망치를 든 야수인간'은 발생 타일 위로 가지 않고 게임에서 제거됩니다. 따라서 이 퀘스트를 완수하고 보상 카드를 얻을 수 있는 플레이어는 선착순 2명입니다.



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



닫힌 문 x6



열린 문 x4



발생 토큰
x4



포탈 x2



포탈 x4



탐험 토큰 x12



퀘스트 토큰
x4



오락 약탈자 x4



고블린 궁수
x6



오대 대장 x2



망치를 든
야수인간 x2



창을 든
야수인간 x2

대저택

외곽 원



트롤이 가장 사랑하는 것 중 하나는 선택할 메뉴가 많은 풍성한 음식입니다. 그러다보니 트롤의 셰프인 '슈미털링'이 약탈 후 거대한 저택을 그의 거주지로 선택한 것은 너무나 당연했습니다. 이 거대한 주방과 방대한 던전을 모두 갖춘 곳에서 슈미털링은 언제나 풍성한 음식을 가득 저장해 놓았습니다. 이는 모두 아카디아의 귀족들의 소유였습니다. (물론 이 군주들이 포로가 되기 직전, 생각만큼 부자였는지는 다소 논란의 여지가 있었지만요). 이제 대저택은 아카디아 최고의 레스토랑으로 꼽히고 있습니다. 이곳에 오려면 일주일 전에 예약을 해야합니다. 단지 환상적인 음식들 뿐만 아니라, 슈미털링의 악명높은 수다를 듣기 위해서도요.

다음 시나리오

연금술사의 구역
붉은 새벽 광장

칭호

어떤 플레이어가 '슈미털링'을 죽이면 즉시 "트롤을 죽여라" 퀘스트를 완수하고 "트롤 사냥꾼" 칭호를 얻습니다. 그는 "연금술사의 구역"과 "붉은 새벽 광장" 시나리오에서 '슈미털링'의 은신처에 들어갈 수 있는 유일한 플레이어가 됩니다. 이 은신처에는 트롤이 숨겨놓은 특별한 포상이 있습니다.

퀘스트

PVE

- "트롤을 죽여라" - 칭호 획득
- "군주들을 구출하라" 퀘스트 토큰 1개를 모읍니다. - 보상 카드 획득

PVP

- "파란색을 죽여라" 상대편 파란색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "빨간색을 죽여라" 상대편 빨간색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "초록색을 죽여라" 상대편 초록색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "주황색을 죽여라" 상대편 주황색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.

보상 카드

엔젤리스의 심장 (x2)

별도의 준비

- 보라색 피규어 베이스를 오크 대장 피규어에 끼워서 해당 피규어를 '오크 약탈자'와 구별합니다.

- 이 시나리오를 진행할 때, '트롤' 몬스터 카드 대신 '슈미털링' 몬스터 카드를 사용합니다.

특별 규칙

- 어떤 플레이어가 '슈미털링'을 죽이면, 그 플레이어는 즉시 "트롤을 죽여라" 퀘스트를 완수합니다.

- 어떤 플레이어가 빨간색, 초록색, 파란색, 주황색 토큰 중 하나를 모으면, 즉시 "군주들을 구출하라" 퀘스트를 완수하고 해당 토큰을 보상 카드 중 1장과 교환합니다. 한 플레이어가 이 퀘스트를 2개 이상 모을 수 없습니다. 모든 플레이어들은 이 퀘스트를 완수할 수 있지만, 보상 카드를 얻을 수 있는 플레이어는 선착순 2명입니다.





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



달힌 문 x9



달힌 작은문 x4



발생 토큰
x4



포탈 x2



포탈 x3



탐험 토큰 x12



퀘스트 토큰
x4



오크 약탈자 x5



고블린 궁수
x4



오크 대장 x2



망치를 든
야수인간 x2



트롤 x1



오크의 소굴

외곽 원

오크들이 (그들이 원래 살던 동굴보다 더 좋은) 인간의 집에 정을 붙이기 시작하면서, 원래 살던 인간들이 장식에 대해 문외한이었다는 사실이 드러났습니다. 넓은 안뜰과 바람 부는 오솔길이 원래는 좋았을지 몰라도, 과하게 기분을 좋게 만드는 경향이 있었습니다. 송곳니 군주의 통치 이래 생긴 영원의 밤에서도요. 그래서 오크들은 지체않고 무시무시한 블러드 스톤을 세웠습니다! 이 강력한 인공물은 적당한 수준으로 오크스타일의 우울함을 발산하고, 다정스러운 독기운을 넓게 넓게 퍼뜨립니다. 웃는 얼굴 한 번 보려면 수십리를 떠나야 할 정도로요.

다음 시나리오

붉은 새벽 광장
대학 거리

칭호

어떤 플레이어가 마법의 돌 중 1개를 파괴하면, 그는 즉시 "스톤 1개를 파괴하라" 퀘스트를 완수하고 "블러드스톤 파괴자" 칭호를 얻습니다. 그는 "붉은 새벽 광장"과 "대학 거리" 시나리오에서 상대적으로 약한 오크들과 대적합니다. 다른 플레이어들이 시나리오에 맞는 레벨의 오크들과 싸우는 반면에, "블러드스톤 파괴자"는 그보다 한 단계 낮은 레벨의 오크들과 싸웁니다.

퀘스트

PVE

- "스톤 1개를 파괴하라" - 칭호 획득
- "오크 대장을 죽여라" - 보상 카드 획득

PVP

- "파란색을 죽여라" 상대편 파란색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "빨간색을 죽여라" 상대편 빨간색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "초록색을 죽여라" 상대편 초록색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "주황색을 죽여라" 상대편 주황색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.

보상 카드

초록피부의 독 (x2)

별도의 준비

- 보라색 피규어 베이스를 오크 대장 피규어에 끼워서 해당 피규어를 '오크 약탈자'와 구별합니다.

특별 규칙

- 어떤 플레이어가 '오크 대장' 중 1명을 죽이면, 그 플레이어는 즉시 "오크 대장을 죽여라" 퀘스트를 완수하고 보상 카드 중 1장을 얻습니다. 죽은 '오크 대장'은 발생 타일 위로 가지 않고 게임에서 제거됩니다. 따라서 이 퀘스트를 완수하고 보상 카드를 얻을 수 있는 플레이어는 선착순 2명입니다.

- 어떤 영웅이 퀘스트 토큰이 있고 적이 없는 칸에 도달하면, 그 플레이어는 마법의 돌을 파괴합니다. 해당 퀘스트 토큰을 게임에서 제거하고, "스톤 1개를 파괴하라" 퀘스트를 완수합니다. 일단 스톤을 파괴한 플레이어는 이 시나리오를 하는동안 다른 스톤을 파괴할 수 없습니다.





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



열린 문 x1



닫힌 문 x8



포탈 x4



탐험 토큰 x12



닫힌 작은문 x4



발생 토큰
x3



퀘스트 토큰
x4



고블린 궁수
x6



오рк 약탈자 x6



망치를 든
야수인간 x2



창을 든
야수인간 x2



오рк 대장 x2



연금술사의 구역

내부 원

널리 알려진 '연금술사의 구역'은 모든 종류의 마법 장치, 부적, 물약, 무기를 찾을 수 있는 마법의 작업장과 상점으로 가득한 곳입니다. 그래서 쾌락의 자매와 고통의 자매가 이 곳을 집으로 삼은 것은 당연했습니다. 쾌락과 고통을 표현하는데 있어서 마법을 만드는 것과 연구하는 것만큼 좋은 방법은 없으니까요. 엄청난 가치를 지닌 마법의 아이템을 창조하는 것은 정말 큰 쾌락입니다. 고통을 말하자면...뭐 가끔 뜻대로 되지 않고 폭발이 일어나기도 하지만요. 사실 이런 실수가 잦은 편이긴 합니다. 특히 오크를 조수로 데리고 작업할 때는 더욱 그렇고요. 최근 이 '자매단'은 숨겨진 거대한 창고에서 발견된 신비로운 장치를 조사하고 있습니다. 이 상황에서 좋은 소식과 나쁜 소식이 있습니다. 먼저 좋은 소식: 자매들은 이 장치가 폭탄이라는 것을 모릅니다. 나쁜 소식: 자매들은 이 장치가 폭탄이라는 것을 모릅니다!!

이전 시나리오

달의 관문
대저택

다음 시나리오

새벽녘 황혼의 사원

칭호

어떤 플레이어가 자신의 색상에 해당하는 폭탄(퀘스트 토큰)을 모으면, 그는 즉시 "폭탄을 회수하라" 퀘스트를 완수하고 "불의 관리자"가 됩니다. 이 플레이어는 "새벽녘 황혼의 사원" 시나리오에서 함정과 박물관(탐험 토큰) 효과에 무적이 됩니다.

퀘스트

PVE

- "폭탄을 회수하라" 자신의 길드 색상의 퀘스트 토큰을 모읍니다. - 칭호 획득
- "악당 자매 중 1명을 죽여라" - 보상 카드 획득

PVP

- "파란색을 죽여라" 상대방 파란색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "빨간색을 죽여라" 상대방 빨간색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "초록색을 죽여라" 상대방 초록색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "주황색을 죽여라" 상대방 주황색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.

보상 카드

폭탄 (x2)

별도의 준비

- 초록색, 주황색, 파란색, 빨간색 퀘스트 토큰을 구분합니다. 지도 위 각 길드의 시작 지점 맞은편에 있는 퀘스트 토큰 자리에 해당 길드 색상과 같은 퀘스트 토큰을 놓습니다.

- "대저택" 시나리오에서 '슈미털링'을 죽여서 "트롤 사냥꾼" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 그는 '슈미털링'의 보상 카드 중 1장을 선택해서 지도 위 "트롤의 은신처" 자리에 놓습니다.

- 이 시나리오에서는 모든 오크 피규어를 구분없이 (검이나 도끼를 든 피규어 상관없이) 오크 약탈자로 사용합니다.

특별 규칙

- 현재 차례인 영웅이 자신의 길드 색상의 퀘스트 토큰이 있고 적이 없는 칸에 들어가면, 그는 해당 토큰을 얻고 "폭탄을 회수하라" 퀘스트를 완수합니다.


- 어떤 영웅이 '고통의 자매'나 '쾌락의 자매' 중 하나를 죽이면, 그는 즉시 "악당 자매 중 1명을 죽여라" 퀘스트를 달성하고 보상 카드를 얻습니다. 죽은 '자매'는 발생 타일 위로 가지 않고 게임에서 제거됩니다. 따라서 이 퀘스트를 완수하고 보상 카드를 얻을 수 있는 플레이어는 선착순 2명입니다.


사용 가능한 칭호와 혜택

- "달의 관문"에서 제일 먼저 관문을 닫아 "관문의 수호자" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 그는 발생 토큰을 조종할 수 있습니다. 시나리오를 진행하다가 죽은 몬스터들을 발생시킬 때, "관문의 수호자" 플레이어는 주사위를 굴리는 대신 게임에서 제외시키거나, 발생 토큰이 있고 몬스터를 놓을 수 있는 자리 중 원하는 곳에 해당 몬스터를 놓을 수 있습니다.

- "대저택"에서 "트롤 사냥꾼" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 그는 이 시나리오에서 '트롤의 은신처'의 문을 열고 들어가서 그 안에 있는 보상을 얻을 수 있습니다.




 닫힌 문 x10

 탐험 토큰 x12


 발생 토큰 x4


 오크 약탈자 x8

 고블린 궁수 x4

 창을 든 야수인간 x2

 잠긴문 x1

 포탈 x4

 퀘스트 토큰 x4

 망치를 든 야수인간 x2

 쾌락의 자매 x1

 고통의 자매 x1

붉은 새벽 광장

내부 원

붉은 새벽 광장은 공개 처형을 위한 장소로 만들어졌습니다. 다행히도 아카디아에게 사형선고가 내려진 그날까지도 이 곳을 사용할 일은 별로 없었습니다. 왜냐면 현대 시대에서는 사형보다 '거인이랑 같이 지내기'같은 형벌이 더 효과적이었기 때문입니다.(불쌍한 거인의 입장은 아무도 생각치 않았지만). 이제 송곳니 군주의 통치하에서 붉은 새벽 광장은 수세기 만에 첫 번째 처형장의 역할을 하게 되었습니다. 갇혀 있는 저항군의 일원들이 이제 이 광장으로 끌려갈 참입니다!

이전 시나리오

대저택
오크의 소굴

다음 시나리오

새벽녘 황혼의 사원

칭호

어떤 플레이어가 저항군(주황색이나 파란색 퀘스트 토큰)의 일원 한 명을 호위하면, 그는 "저항군을 구출하라" 퀘스트를 완수하고 "반란군 지도자"가 됩니다. 저항군은 "새벽녘 황혼의 사원" 시나리오 준비때 배치되는, 시작 지역에 인접한 오크 2명을 죽이고 시작합니다.



퀘스트

PVE

- "저항군을 구출하라" 주황색이나 파란색 퀘스트 토큰을 모으고 이를 지도상에 표시된 지역까지 가지고 갑니다. - 칭호 획득
- "송곳니 군주를 죽여라" 송곳니 군주를 죽입니다 (퀘스트 진행전 먼저 빨간색이나 파란색 토큰 자리에 가서 송곳니 군주의 그림자 발생을 시도합니다). - 보상 카드 획득

PVP

- "파란색을 죽여라" 상대방 파란색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "빨간색을 죽여라" 상대방 빨간색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "초록색을 죽여라" 상대방 초록색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "주황색을 죽여라" 상대방 주황색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.

보상 카드

피의 왕관 (x1)

별도의 준비

- "대저택" 시나리오에서 '슈미털링'을 죽여서 "트롤 사냥꾼" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 그는 '슈미털링'의 보상 카드 중 1장을 선택해서 지도 위 "트롤의 은신처" 자리에 놓습니다.

- '송곳니 군주' 피규어를 보드 옆에 놓습니다.

특별 규칙

- 어떤 영웅이 저항군(주황색이나 파란색 퀘스트 토큰)의 일원 한 명을 모으면, 그는 이를 지도상에 "!"로 표시된 곳까지 데리고 가야합니다. 저항군을 데리고 있는 영웅이 목적지에 적이 없을때 도달하면, 갖고 있던 퀘스트 토큰을 버리고 "저항군을 구출하라" 퀘스트를 완수합니다.

- 어떤 영웅이 빨간색이나 초록색 퀘스트 토큰이 있는 칸에 들어가면, 즉시 해당 토큰을 버리고 '송곳니 군주의 그림자'를 발생시키기 위해 주사위를 굴립니다. 이 상황은 최초 한 번만 처리합니다. 만약 지도 위에 있는 발생 토큰의 조합이 나왔다면, '송곳니 군주'의 피규어를 해당 칸에 놓습니다. 조합이 안 나왔다면 피규어는 보드 옆에 놓습니다. 만약 '송곳니 군주의 그림자'가 보드에 들어왔을 경우, 그를 죽이는 플레이어는 "송곳니 군주를 죽여라" 퀘스트를 완수하고 보상 카드를 얻습니다. (*)

사용 가능한 칭호와 혜택

- "대저택"에서 "트롤 사냥꾼" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 그는 이 시나리오에서 '트롤의 은신처'의 문을 열고 들어가서 그 안에 있는 보상을 얻을 수 있습니다.

- "오크의 소굴" 시나리오에서 마법의 돌을 파괴해서 "블러드스톤 파괴자" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 그는 이 시나리오에서 낮은 레벨의 오크들과 대적합니다. 해당 영웅이 오크와 싸우게 될 경우, 4-5 레벨이 아닌, 2-3 레벨의 오크 카드를 사용합니다.



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



닫힌 문 x6



열린 작은문 x4



발생 토큰
x4



고블린 궁수
x6



오크 약탈자 x6



창을 든
야수인간 x2



열린 문 x9



잠긴문 x1



포탈 x6



퀘스트 토큰
x2



퀘스트 토큰
x2



탐험 토큰 x12



쾌락의
자매 x2



고통의
자매 x2



송곳
군주(*) x1

대학 거리

내부 원

달의 관문을 제외한다면, 아카디아 대학 거리는 도시에서 가장 오래된 구역입니다. 일부 연구 건물에서 괄목할만한 한두가지의 업적을 달성하면서 (그 중에는 사고하는 화강암처럼 논란의 여지가 있는 사안도 있지만) 아카디아 대학은 계몽과 지식의 터전으로 기여했습니다. 가치있는 비밀과 신비를 담고 있는 고서와 서적, 양피지들이 자리하고 있기에 송곳니 군주는 신뢰할 수 있는 추종자들 몇을 보내 이 곳을 조사하게 했습니다. (이 피에 적혀진 건물에서 무언가 배울 수 있다면, 트롤과 미노타우로스들에게도 희망이 생길 것입니다... 아니, 그들이 뭘 배울 수 있겠어요.)

이전 시나리오

둥지
오크의 소굴

다음 시나리오

새벽녘 황혼의 사원

칭호

고서 (퀘스트 토큰) 2개를 먼저 모으는 플레이어는 "고서들을 찾아라" 퀘스트를 완수하고 "지식의 달인"이 됩니다. 그는 "새벽녘 황혼의 사원" 시나리오 진행 전 준비단계때 배치되는 탐험 토큰을 직접 선택할 수 있습니다. 단, 시나리오 지도에서 정한 위치는 지켜야 합니다.

퀘스트

PVE

- "고서들을 찾아라" 퀘스트 토큰(빨간색, 파란색, 초록색, 주황색)들 중 2개를 모읍니다. - 칭호 획득
- "트롤을 죽여라" - 보상 카드 획득
- "미노타우로스를 죽여라" - 보상 카드 획득

PVP

- "파란색을 죽여라" 상대편 파란색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "빨간색을 죽여라" 상대편 빨간색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "초록색을 죽여라" 상대편 초록색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "주황색을 죽여라" 상대편 주황색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.

보상 카드

깨달음의 고서 (x2)

별도의 준비

- 보드 위에 놓을 탐험 토큰 8개를 무작위로 가져온 뒤, 주황색과 파란색 퀘스트 토큰을 포함해서 모두 10개의 토큰을 뒷면이 보이게하여 섞은 뒤, 지도 상의 탐험 토큰 자리로 표시된 곳에 놓습니다. 이때도 뒷면이 보이게 놓습니다.

- "둥지" 시나리오에서 독수리를 구해서 "독수리의 제왕" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 빨간색 포탈 4개를 지도상의 표시된 곳에 놓습니다.

- 이 시나리오에서는 모든 오크 피규어를 구분없이 (검이나 도끼를 든 피규어 상관없이) 오크 약탈자로 사용합니다.

특별 규칙

- 어떤 영웅이 4개의 퀘스트 토큰(빨간색, 파란색, 초록색, 보라색) 중 2개를 갖게 되면, 그는 즉시 "고서를 찾아라" 퀘스트를 완수하고 "지식의 달인" 칭호를 얻습니다. 해당 토큰은 계속 그 자리에 놔둡니다. 따라서 이 퀘스트는 다른 플레이어들도 완수할 수 있습니다. 다만 이후로 완수하는 플레이어들은 칭호를 얻지 못합니다.

- 어떤 영웅이 트롤을 죽이면, 그는 즉시 "트롤을 죽여라" 퀘스트를 완수하고 보상 카드 중 1장을 얻습니다.

- 어떤 영웅이 미노타우로스를 죽이면, 그는 즉시 "미노타우로스를 죽여라" 퀘스트를 완수하고 보상 카드 중 1장을 얻습니다.

사용 가능한 칭호와 혜택

- "둥지" 시나리오에서 독수리를 구하여 "독수리의 제왕" 칭호를 얻은 플레이어만 빨간색 포탈을 사용할 수 있습니다. 파란색 포탈은 모든 플레이어가 사용 가능합니다.

- "오크의 소굴" 시나리오에서 마법의 돌을 파괴하여 "블러드스톤 파괴자" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 그는 이 시나리오에서 낮은 레벨의 오크들과 대적합니다. 해당 영웅이 오크와 싸우게 될 경우, 4-5 레벨이 아닌, 2-3 레벨의 오크 카드를 사용합니다.





6A	5B	9A	 포탈 x4	 포탈 x4	 열린 문 x6	 탐험 토큰 x8	 발생 토큰 x4
2A	4A	1A	 체스트 토큰 x2	 체스트 토큰 x2	 닫힌 문 x10	 채락의 자매 x2	 고통의 자매 x2
3A	8A	7A	 오크 약탈자 x8	 고블린 궁수 x6	 창을 든 야수인간 x2	 망치를 든 야수인간 x2	 미노타우로스 x1
						 미노타우로스 x1	 트롤 x1



영원의 그림자 구역

내부 원

아카디아의 2인자라 할 수 있는 비공식 정부는 한때 어둡고 가난으로 가득한 '영원의 그림자 구역'을 통치했습니다. 하지만 이곳의 군주들인 거지들의 여왕이나 도둑들의 왕이 여러 범죄들을 처단하고 질서를 만들어줬기 때문에, 아카디아의 왕은 이들에게 간섭하지 않았습니다. 하지만 송곳니 군주에게 있어서 자신외의 다른 통치자는 있을 수 없었습니다. 이들 '어둠의 귀족'들은 밤에 익숙했기 때문에, 송곳니 군주들은 즐거운 마음으로 이들을 추격했습니다. 송곳니 군주의 분신술과 미노타우로스의 단순한 방향감각때문에 빈민가 왕족들은 결국 그들의 은신처를 들키고 말았습니다. 하지만 송곳니 군주는 이들을 처형하지 않고, 대신 충직하고 강력한 뱀파이어의 추종자로 만들려 합니다.

이전 시나리오

달의 관문
동지

다음 시나리오

새벽녘 황혼의 사원

칭호

어떤 플레이어가 '송곳니 군주의 영혼'을 죽이면, 그는 즉시 "송곳니 군주를 죽여라" 퀘스트를 완수하고 "단련된 영혼"이 됩니다. 그는 "새벽녘 황혼의 사원" 시나리오 진행시, 자신의 영웅이 죽어도 죽음의 저주 카드를 받지 않습니다.

퀘스트

PVE

- "송곳니 군주를 죽여라" - 칭호 획득
- "어둠의 귀족들을 구출하라" 빨간색이나 초록색 퀘스트 토큰을 찾아서 자신의 시작 지역으로 가지고 옵니다. - 보상 카드 획득

PVP

- "파란색을 죽여라" 상대편 파란색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "빨간색을 죽여라" 상대편 빨간색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "초록색을 죽여라" 상대편 초록색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.
- "주황색을 죽여라" 상대편 주황색 길드의 영웅 1명을 죽입니다.

보상 카드

암살자의 망토 (x2)

별도의 준비

- 보드 위에 놓을 탐험 토큰 8개를 무작위로 가져온 뒤, 빨간색, 주황색, 초록색, 파란색 퀘스트 토큰을 포함해서 모두 12개의 토큰을 뒷면이 보이게 해서 섞은 뒤, 지도 상의 탐험 토큰 자리로 표시된 곳에 놓습니다. 이때도 뒷면이 보이게 놓습니다.

- "동지" 시나리오에서 독수리를 구해서 "독수리의 제왕" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 빨간색 포탈 4개를 지도상의 표시된 곳에 놓습니다.

- 이 시나리오에서는 모든 오크 피규어를 구분없이 (검이나 도끼를 든 피규어 상관없이) 오크 약탈자로 사용합니다.

특별 규칙

- 어떤 영웅이 '송곳니 군주의 영혼'을 죽이면, 그는 즉시 "송곳니 군주를 죽여라" 퀘스트를 완수하고 마지막 시나리오인 "새벽녘 황혼의 사원"에서 사용할 "단련된 영혼"의 칭호를 얻습니다.

- 어떤 영웅이 초록색 퀘스트 토큰(도둑들의 왕)이나 빨간색 토큰(거지들의 여왕)을 찾은 뒤, 이를 자신의 시작 지역중 적이 없는 칸까지 데리고 오면, 그는 즉시 "어둠의 귀족들을 지켜라" 퀘스트를 완수합니다. 그는 해당 토큰을 버리고 보상 카드 중 1장을 얻습니다. 보상 카드를 얻을 수 있는 플레이어는 선착순 2명이며, 같은 플레이어가 이 퀘스트를 두 번 완수할 수 없습니다.

- 어떤 영웅이 파란색이나 초록색 퀘스트 토큰을 찾으면, 해당 토큰을 즉시 '쾌락의 자매'로 바꿉니다. 등장한 '쾌락의 자매'는 이를 찾은 영웅에게 공격을 1번 합니다. (*)

사용 가능한 칭호와 혜택

- "달의 관문"에서 제일 먼저 관문을 닫아 "관문의 수호자" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 그는 발생 토큰을 조종할 수 있습니다. 이 시나리오들을 진행하다가 죽은 몬스터들을 발생시킬 때, "관문의 수호자" 플레이어는 주사위를 굴리는 대신 게임에서 제외시키거나, 발생 토큰이 있고 몬스터를 놓을 수 있는 자리 중 원하는 곳에 해당 몬스터를 놓을 수 있습니다.

- "동지" 시나리오에서 독수리를 구해서 "독수리의 제왕" 칭호를 얻은 플레이어만 빨간색 포탈을 사용할 수 있습니다. 파란색 포탈은 모든 플레이어가 사용 가능합니다.



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



닫힌 문 x6



퀘스트 토큰 x4



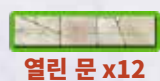
오크 약탈자 x8



망치를 든
야수인간 x2



송곳니
군주 x1



열린 문 x12



탐험 토큰 x8



고블린 궁수
x2



미노타우로스 x1



고통의
자매 x2



닫힌 작은문 x1



포탈 x4



포탈 x4



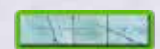
창을 든
야수인간 x2



트롤 x1



쾌락의
자매(*) x2



열린 작은문 x1



발생 토큰
x5



새벽녘 황혼의 사원

최종 결전

도시의 다른 건물들보다 더 높게 솟아있는 '새벽녘 황혼의 사원'은 아카디아에서 최고로 중요하고 상징적인 건물입니다. 건물에 어려있는 마법은 전세계로 퍼져나갑니다. 영향력이 큰 건물이기에 (충분한 마법 교육을 받은) 높은 제단의 관리자가 낮과 밤, 밝음과 어두움, 시작과 끝을 지휘해야 합니다. 사원의 황금 돔은 낮에는 태양만큼 밝게 사방을 비추며, 밤에는 별처럼 자체발광을 합니다. 전세계 왕국으로부터 수많은 방문자들이 와서 이 영광스러운 구조물을 감상하곤 합니다(그리고 기념품 가게에 와서 다양한 기념품, 엽서, 장신구들을 구입합니다).

이전 시나리오

연금술사의 구역
붉은 새벽 광장
대학 거리
영원의 그림자 구역

퀘스트

PVE

- "송곳니 군주를 죽여라"

특별 규칙

- "새벽녘 황혼의 사원" 시나리오에는 1개의 퀘스트만 있고, 획득할 수 있는 보상이나 칭호가 없습니다. 어떤 플레이어가 '송곳니 군주'를 죽이면, 해당 시나리오와 전체 캠페인이 끝납니다.

- 사원은 누구도 들어오지 못하도록 마법의 장벽으로 보호받고 있습니다. 잠겨있는 정문은 열수 없고, 빨간색 포탈도 사용할 수 없습니다. 하지만 어떤 플레이어가 6개의 코인을 모으면 그의 영웅들은 빨간색 포탈을 사용하거나, 정문을 통해 들어갈 수 있습니다 (이때 문은 여전히 닫힌 상태로 놓습니다. 통과 가능한 영웅들은 문이 열린 것처럼 오갈 수 있습니다). (보물 상자 탐험 토큰을 포함해서) 6개의 토큰을 모은 길드는 시나리오 내내 이 마법의 장벽을 무시합니다. 설령 게임 중 코인을 일부 잃어버려도 이는 계속 유효합니다.

- 함정과 보물 상자 탐험 토큰은 본래의 효과에 추가되는 다른 효과가 있습니다. 함정을 밟은 영웅은 그 즉시 죽습니다. 보물 상자 토큰은 획득 전 표시된 코인의 가치만큼의 보상 토큰을 줍니다.

- 영웅이 죽을 경우 일반적인 경우처럼 죽음 토큰 1개를 받습니다. 여기에 추가로 그 영웅은 현재 가지고 있는 (지금 받은것 포함) 죽음 토큰 수만큼의 죽음의 저주 카드들을 받습니다. 플레이어는 이 저주 카드 중 가장 높은 수치의 카드 1장을 가져야 합니다. 영웅당 가지고 있는 죽음의 카드 장수는 여전히 1장입니다.

- 이 시나리오에는 발생 토큰이 없고, 몬스터 발생도 없습니다. 몬스터가 죽으면 박스로 되돌려 게임에서 제거합니다.

- 이 시나리오에서는 모든 오크 피규어를 구분없이 (검이나 도끼를 든 피규어 상관없이) 오크 약탈자로 사용합니다.

사용 가능한 칭호와 혜택

- "연금술사의 구역" 시나리오에서 폭탄을 회수하여 "불의 관리자" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 그의 영웅들은 함정과 보물 상자 탐험 토큰의 추가 효과를 무시합니다.

- "붉은 새벽 광장" 시나리오에서 저항군을 구하여 "반란군 지도자" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 게임 시작시 자신의 시작 지역에 인접해 있는 오크 2명을 죽이고 그 보상인 코인 2개를 얻습니다.

- "대학 거리" 시나리오에서 고서 2개를 모아 "지식의 달인" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 그는 (퀘스트 토큰을 제외한) 14개의 탐험 토큰 중 12개를 원하는대로 선택해서 놓을 수 있습니다. 단, 시나리오 지도에서 정한 위치는 지켜야 합니다.

- "영원의 그림자 구역"에서 '송곳니 군주의 영혼'을 죽여 "단련된 영혼" 칭호를 얻은 플레이어가 있다면, 그는 자신의 영웅이 죽어도 죽음의 저주 카드를 받지 않습니다.



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



닫힌 문 x4



탐험 토큰 x12



고블린 궁수
x6



망치를 든
야수인간 x2



고통의
자매 x2



열린 작은문 x2



포탈 x4



오크 약탈자 x8



미노타우로스 x1



쾌락의
자매 x2



잠긴문 x1



포탈 x4



창을 든
야수인간 x2



트롤 x1



송곳니
군주 x1

아카데미 퀘스트 캠페인 시트



승자

최소의 죽을

최다 로인

보상 획득

칭호 획득

망쳐 구역

태양 가득한 경기장

달의 관문

동지

대저택

오크의 숲

연금술사의 구역

대학 거리

붉은 새벽 광장

영원의 그림자 구역

새벽녘 황혼의 사원

메달 획득자

칭호 - 외곽 원

"관문의 수호자" - 관문을 지켜낸 자!

"복수리의 제왕" - 복수리들을 구해낸 자!

"트를 사냥관" - 트를을 해지운 자!

"블러드스톤 파괴자" - 스톤을 파괴한 자!

칭호 - 내부 원

"불의 관리자" - 폭탄을 회수한 자!

"반란군 지도자" - 저항군을 구출한 자!

"지식의 달인" - 고서 요건을 찾은 자!

"단련된 영혼" - 송곳니 군주의 영혼을 제거한 자!

아카디아 퀘스트 인벤토리



인도 이름

카드 1

카드 2

카드 3

카드 4

죽은의 지주

영혼 이름

카드 1

카드 2

카드 3

카드 4

죽은의 지주

영혼 이름

카드 1

카드 2

카드 3

카드 4

죽은의 지주

남은 표인 : ? 있음 ■ 없음



인도 이름

카드 1

카드 2

카드 3

카드 4

죽은의 지주

영혼 이름

카드 1

카드 2

카드 3

카드 4

죽은의 지주

영혼 이름

카드 1

카드 2

카드 3

카드 4

죽은의 지주

남은 표인 : ? 있음 ■ 없음



인도 이름

카드 1

카드 2

카드 3

카드 4

죽은의 지주

영혼 이름

카드 1

카드 2

카드 3

카드 4

죽은의 지주

영혼 이름

카드 1

카드 2

카드 3

카드 4

죽은의 지주

남은 표인 : ? 있음 ■ 없음



인도 이름

카드 1

카드 2

카드 3

카드 4

죽은의 지주

영혼 이름

카드 1

카드 2

카드 3

카드 4

죽은의 지주

영혼 이름

카드 1

카드 2

카드 3

카드 4

죽은의 지주

남은 표인 : ? 있음 ■ 없음



태양 가득한
경기장
쉬움

망치 구역
쉬움

달의 관문
보통

영원의 그림자 구
역
◆●어려움

연금술사의 구역
▲●쉬움

새벽녘 황혼의 사원
★◎✕★

붉은 새벽 광장
▲◆보통

대학 거리
◆◆보통

등지
보통

대저택
어려움

오크의 소굴
어려움