

ARCADIA Quest

규칙서



아카디아 이야기

인간들의 시대 이전, 최초의 종족들은 조화롭게 살았습니다. 밤과 낮은 고정되어 있어서 시계에 의해서가 아니라, 지도상에 있는 누군가의 위치에 의해 결정되었습니다. 해는 '햇살의 숲'에 온기 가득한 빛을 가득 채웠습니다. 금발의 엘프들은 숲 속에서 춤추며, 영원한 빛의 왕국의 행복을 누렸습니다.

달은 항상 '한밤의 산'을 은빛 광선으로 매만졌습니다. 그 빛에 힘입어 '까망' 오크들은 한밤의 사냥을 소일거리로 즐겼습니다.

각 종족은 각자의 왕국에서 행복했고 만사가 형통한 듯 보였습니다.

하지만 이런 평온함은 신들을 지루하게 만들었습니다. 신들은 분위기를 살리기 위해 인간을 창조하였습니다. 인간들은 이상했습니다. 그들은 춤을 추며 흥겨워 하다가 잔인한 사냥을 하기도 했습니다! 거기에 더해 나무와 동굴에 만족하지 않고, '집', '마을', '도시'를 건설했습니다. 그들은 밤과 낮 사이에 있는 거대한 대지 위에서 자신들의 존재감을 과시해야 한다고 생각했습니다. 그들은 숲 근처에 살며 낮을 누리거나, 산 근처에 살며 밤을 누렸습니다. 밤과 낮을 모두 누리는 이들도 있었고, 이들이 모두가 잠든 때에 통근을 하더라도 하면 정말 성가신 일들이 생겼습니다.

그러나 원로 왕인 데이빗에게는 해결책이 있었습니다! 그는 위대한 아카디아 도시를 발견했습니다. 그리고 그곳에 있는 '황혼이 밝아오는 사원'에서 인류는 강력한 마법을 행하였고 하루가 움직여 순환하게 만들었습니다! 태양과 달은 더이상 게으르지 않게 하늘을 지나 이동했습니다. 밤은 낮이 되었고, 낮은 밤이 되었으며, 인간들은 기뻐하였습니다! 만사가 형통한 듯 보였습니다!

...

음, 아니었습니다. 사실 엘프와 오크들은 꽤 불쾌했습니다.

한밤 내내 숲에서 펼쳐는 향연은 부딪히는 술잔 소리와 새빨개진 코들의 향연을 만들었습니다. 잠을 설친 오크가 한낮에 사냥을 제대로하는 것은 거의 불가능했습니다. 취침시간은 냉혹한 현실이 되었습니다. 누가 오크들의 취침을 보장하도록 노력이라도 했을까요? 쉬운 일이 아니었습니다.

아카디아는 곧 포화의 중심에 놓였습니다. 그래서 데이빗 성왕은 오크와 엘프들의 폭압과 향연 (둘은 관계 없어보이지만 아무튼..), 그리고 이 위협에 대비해 위대한 길드를 세웠습니다. 이제 만사가 형통한 듯 보였습니다!



음, 사실 아니었습니다. 결판을 위한 전쟁이 몇 년(일자의 순환으로 달력과 연도의 개념이 생겨났습니다)동안 이어졌습니다. 결국 길드가 승리하여 데이빗 성왕은 아카디아의 가장 강한 영웅들의 집단인 썬가드를 설립했습니다. 이들은 길드를 감시하고 왕의 왕실 보호자가 되었습니다. 이제 정말로 만사가 형통한 듯 보였습니다!

...

많은 세월이 흘러 엘프와 오크들도 점차 밤과 낮, 계절과 연도의 일상에 순응했습니다. (임사귀가 떨어지는 것을 본적이 없는 엘프들에게 첫 번째 가을은 충격으로 다가오기도 했습니다만) 위대한 길드는 평화를 유지했고 상업, 산업, 학업 방면에서 그들의 활동을 확장했습니다. 이즈음 길드들은 서로 왕의 눈에 띄기 위해 애를 썼고, 경쟁은 일상화가 되었습니다.

길드간의 경쟁은 모든 방면에서 일어났습니다: 보물 찾기, 고대 지식, 정치적 영향력, 새로운 발명품, 맛있는 음식, 효율적인 체력 강화... 모든 것이 공정한 게임이었습니다. 경쟁은 건전했고, 길드들은 번영했으며, 그들이 번영할수록, 아카디아 역시 번영하였습니다. 이제 정말로 만사가 형통했습니다!

...

하지만 송곳니 군주(그때만해도 이 불길한 이름에 위화감은 없었습니다.)에게는 만사형통은 어림도 없는 이야기였습니다. 뱀파이어이자 최고의 사색자인 송곳니 군주는 높이 높은 '심야의 산맥'에 있는 자신의 외로운 성에서 영원한 밤을 보내는 것을 더 즐겼습니다. 그는 여전히 은신하며 고요한 홀을 배회하면서 평온함을 누렸습니다. 그러나 이제 강력한 송곳니 군주라해도 취침시간을 가져야 합니다. 이는 용납할 수 없습니다!

그러나 길드들은 강력했고 (서로간의 적대감에도 불구하고), 썬가드는 더 강력했습니다. 그들을 무너뜨리는 것은 쉬운 일이 아니었습니다. 그래서 송곳니 군주는 고심 끝에 모의하여 은밀한 계획을 세웠습니다. 수 세기 동안, 그는 스파이와 용병과 암살자들을 고용했고, 책략과 음모와 결탁을 비밀리에 계획했습니다. 그의 교활함에 걸맞게, 모두를 기만하기도 했습니다.

아카디아는 해와 달을 움직이게 만들면서 많은 적들도 함께 만들었습니다. 매우 오랜 시간이 지났음에도, 오크들은 여전히 태양의 간섭 없이 자유롭게 약탈을 누리던 그때를 기억했습니다. 길드들이 인간들을 보호하기 때문에 트롤들은 그들의 요리를 연마할 기회가 없었습니다. 그리고 고블린은, 음... 그들은 그냥 언제나 잘 시간이 존재한다는 것이 싫었습니다.

송곳니 군주는 어둠의 의회를 소환했습니다. 그는 오크, 고블린, 트롤, 미노타우로스에게 그의 계획을 알려주었습니다. 그들 모두는 동의했습니다. 아카디아의 몰락을 이뤄내도록.

송곳니 군주의 암살자들은 임무에 착수했습니다. 음모가 계획되었습니다. 그의 기만으로 대륙 방방곡곡에는 불화가 싹트었습니다. 외딴 정착지, 머나먼 전초기지, 방랑하는 카라반들이 특히 그의 주된 목표였습니다. 그는 아카디아에서 멀리 떨어진 모든 곳에서 문제들을 일으켰고, 단 시간 안에 보물들을 계속 채워 타락한 영웅들이 계속 와서 약탈을 하게끔 했습니다.

길드들은 이런 위험에 넘어가서 한 해 내내 던전들을 약탈하려 다녔습니다. 저항할 수 있는 방법은 없었습니다! 이 많은 보물들! 잊혀진 지식들! 그리고 다른 길드들 앞에서 그들의 업적을 과시할 수 있는데요! 길드의 경쟁은 극에 달했고, 이들의 무용담은 지평선에서 지평선으로, 그리고 그 너머까지... 모든 술집에서 회자되었습니다!

하지만 이들은 지쳤고 한계에 다다랐습니다. 사실 빼만 남은 상태와 다름 없었던 후대 왕인 데이빗 성왕은 썬가드를 증원 병력으로 보냈습니다.



그때였습니다. 썬가드는 발각되어 송곳니 군주의 군단과 맞닥뜨렸습니다. 군단은 약해진 도시를 포위했고, 도시는 몇 시간만에 무너졌습니다. 데이빗 성왕과 길드 지도자들은 도망쳤으나 아카디아는 전복되었습니다! 황혼이 밝아오는 사원은 그들의 손아귀에 떨어졌으며, 송곳니 군주는 하늘을 멈추게 해서 달이 영원한 하늘을 지배하는 밤을 만들었습니다. 드디어 송곳니 군주에게는 모든 것이 만사형통이었습니다.

사실 아닙니다. 요 근래에는 모든 것이 꽤나 최악의 상황이었습니다!

군단이 아카디아로 와서 영원한 밤을 만든지 여러 해가 지났습니다. 길드들은 수도의 약탈이 끝나면 몬스터들이 산으로 돌아갈 것이라 기대했습니다. 하지만 그런 일은 일어나지 않았습니다.

의외로 몬스터들은 집을 좋아했습니다! 동굴에서보다 더 편안함을 느꼈고 약탈을 하려고 멀리까지 통근을 할 필요도 없었습니다! 이제는 집에서 약탈지까지의 효율을 위해서 약탈 전문 회사와 사업소가 생기기도 했습니다. 주말만 되면 그들은 이웃들을 약탈했습니다. 만약 허기가 진 다거나 하면 빵과 케밥을 파는 시장으로 가서 즉석 약탈을 했습니다. 사실 그들이 말하는 '약탈과 물물교환' 체계는 거짓 문명이었습니다. 몬스터들은 그냥 아카디아를 떠나기 싫어했습니다.

하지만 이곳은 몬스터들의 집이 아닙니다. 영원한 밤은 끝날 기미가 안보입니다. 이제 만사형통의 세상은 없습니다.

썬가드가 해체되고, 선대 데이빗 왕이 망명한 이후, 길드들은 새로운 계획을 공들여 세웠습니다. 그들은 흩어진 영웅들을 모집하고 아카디아를 탈환하는 데 지원을 아끼지 않았습니다. 임무의 완수, 혹은 밤과 낮의 균형의 회복...어떤 방법으로도 이 길드들은 새로운 썬가드로서의 지위를 차지할 것입니다! 수많은 전리품은 말할 필요도 없죠! 대규모의 전투와 역사에 남을 위대한 모험! 그 어느때 보다는 더 험악한 위험까지!

경쟁은 시작되었고, 명령이 내려졌습니다. 이제 아카디아 퀘스트에 참여할 시간입니다!

목차

게임 구성품	5	코인 보상	23
게임 개요	7	업그레이드 단계	24
길드 준비	7	죽음의 저주	24
영웅들 선택하기	7	업그레이드	24
상급 규칙: 영웅 드래프트 하기	7	계속 전진!	24
영웅 카드 설명	8	탐험 토큰	25
시작 아이템들	8	업그레이드 카드	25
아카디아의 캠페인들	9	업그레이드 카드 설명	26
시나리오 준비	10	공격 카드	26
게임 보드	13	강화	26
중요 개념	13	지속	26
캐릭터	13	특수 효과	26
동맹	13	추가 방어	26
적	13	추가 생명	26
인접	13	재굴림 더미	27
플레이어의 차례	14	혼란	27
영웅 활성화	14	폭탄	27
이동	14	영웅 소진	27
공격	15	자기 희생	27
가득 찬 칸 / 차단된 칸	15	캠페인	28
시야선	16	칭호	28
휴식	18	캠페인 시트	28
카드들을 대기 상태로 바꾸기	18	캠페인 종료	29
아이템 재배치	18	선택 진행 : 에피소드 모드	30
영웅들의 부활	18	영웅들	31
몬스터들	18	적들	33
몬스터 활성화	18	용어	35
경계 반응	18	크레딧	35
보복 반응	20	규칙 요약	36
몬스터 공격	20		
몬스터 카드 설명	21		
초과피해	21		
몬스터 등급	22		
몬스터 발생	23		
퀘스트	23		
첫번째 완수 보너스	23		
보상 카드	23		
시나리오 승리	23		



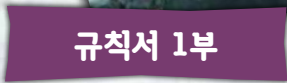
게임 구성품



캠페인 북 1부



캠페인 시트
패드 1부



규칙서 1부



영웅 카드 12장



길드 대리 보드 4장



몬스터 카드 42장



업그레이드 카드 161장



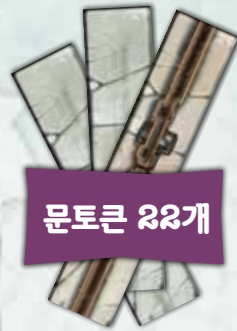
퀘스트 카드 21장



죽음의 저주
카드 24장



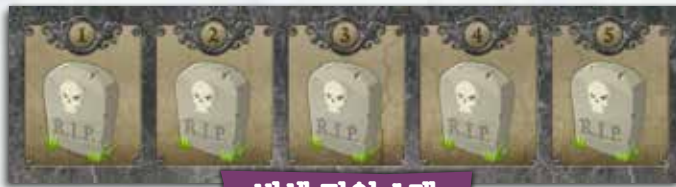
양면 게임 타일 9개



문토큰 22개



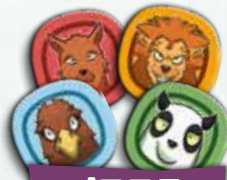
발생 토큰 5개



발생 타일 1개



탐험 토큰 18개



길드토큰 100개



코인 70개



죽음 토큰 24개



부상 토큰 60개



공격 주사위 8개



방어 주사위 6개



포탈 토큰 8개

피규어 37개



영웅 12개



송곳니 군주 1개

쾌락의 자매 2개

고통의 자매 2개

고블린 궁수 6개



오크 약탈자 8개

트롤 1개



망치를 든 야수인간 2개

창을 든 야수인간 2개

미노타우로스 1개



피규어 베이스 15개

게임 개요

아카디아 퀘스트는 2-4인용 캠페인 게임입니다. 각 플레이어는 3명의 특별한 영웅들로 구성된 길드를 운용합니다. 길드간의 경쟁을 통해, 일련의 시나리오들을 완수하기 위하여 게임 내의 난관들을 극복해야 합니다. 궁극의 목표는 뱀파이어인 송곳니 군주에 대항하여 승리를 쟁취하는 것입니다.

플레이어들은 11개의 시나리오 중 6개의 시나리오를 골라서 한 캠페인을 구성할 수 있습니다. 이 때문에 캠페인이 진행될 때마다 시나리오의 배치가 달라집니다. 각 시나리오마다 길드를 통해 업적을 완수할 수 있는데, 이것은 다음 시나리오에 중요한 전략적 혜택을 제공합니다.

시나리오를 진행하는 동안, 각 플레이어는 3명의 영웅으로 다른 플레이어들의 영웅들, 혹은 한때 고귀했던 아카디아 도시를 차지하고 있는 흉포한 몬스터들을 상대하게 됩니다.

특정한 퀘스트를 수행하기 위해 길드들은 각 시나리오마다 보물을 찾고 적을 물리쳐서 승리의 깃발을 올려야 합니다. 이렇게 영웅들은 더 강력한 아이템과 무기를 획득하여 진화할 수 있습니다. 뱀파이어 군주와 그의 하수인들과의 최후의 결전에서 살아남길 원한다면 캠페인을 진행하는 동안 영웅들은 만반의 준비를 갖춰야 합니다!

길드 준비

새로운 아카디아 퀘스트 캠페인을 시작하기 위해 해야할 첫번째 일은 바로 자신의 길드를 창설하는 것입니다. 선택할 수 있는 4개의 서로 다른 길드가 있습니다: 주황색 (사자), 파란색 (독수리), 빨간색 (여우), 초록색 (판다). 각 플레이어는 자신이 선택한 길드의 대시보드를 받습니다. 대시보드는 플레이어의 영웅과 그에 대응하는 길드 토큰의 정리를 도와줍니다. 길드 토큰은 길드 행동을 표시하는 데 사용됩니다.

영웅들 선택하기

이제 플레이어들은 신중하게 3명의 영웅을 선택합니다. 영웅들은 캠페인 내내 그들의 길드를 지킬 것입니다. 지금이 중요한 순간입니다. 왜냐하면 올바른 팀을 규합하는 것은 다가오는 모험을 대처하는 결정적인 준비이기 때문입니다. 플레이어들은 영웅 카드를 빠르게 읽어보고, 그들 중 3명을 선택하여 자신의 길드를 만듭니다.

상급규칙: 영웅 드래프트 하기

여러분이 게임과 영웅의 능력에 좀 더 익숙해졌다면, 좀 더 적극적으로 각자의 영웅들을 선택할 수 있습니다. 모든 플레이어가 동의할 경우, 캠페인 시작 시에 드래프트 방식을 사용하여 자신의 영웅을 선택할 수 있습니다. 모든 영웅 카드를 섞어서 가능한 한 똑같은 수로 모두에게 나누어줍니다 (만약 누군가가 다른 이들보다 카드를 한 장 더 받았더라도 문제되지 않습니다). 각자가 받은 카드는 타인에게 보여주지 않습니다. 각 플레이어는 자신이 받은 영웅 카드들을 살펴보고, 그중 1장을 골라 자기 앞에 얹어둔 뒤 나머지 카드들을 왼쪽 사람에게 넘겨줍니다(모든 플레이어가 동시에 진행합니다). 손에 든 카드가 없어질 때까지 이 드래프트 과정을 반복합니다. 드래프트가 끝나면 각자 얹어뒀던 카드 중에서 원하는 카드 3장을 선택합니다. 남은 모든 영웅 카드는 게임에서 사용하지 않으므로 게임 상자로 되돌립니다.

그리고나서 플레이어들은 자신의 길드 대시보드의 영웅카드 자리에 자신의 영웅 카드들을 앞면이 보이게 놓습니다 (순서는 상관없습니다). 자신의 영웅에 대응하는 피규어들을 가지고 와서, 구분이 가능하도록 길드 색상의 피규어 베이스에 그것들을 부착합니다 (보라색 베이스 3개는 특별한 몬스터를 식별하기 위해 사용됩니다). 이렇게 선정한 세 영웅들은 전체 캠페인 동안에 각 길드를 지킵니다. 새로운 캠페인이 시작되지 않는 한, 영웅을 교체하는 것은 불가능합니다.



영웅 카드 설명

아카디아 퀘스트의 각 영웅들은 서로 다른 특성과 특별한 능력을 갖고 있기 때문에 플레이어들은 자신의 영웅을 선택할 때, 이러한 점을 고려해야 합니다. 모든 영웅카드에는 다음과 같은 항목들이 있습니다

A. 방어 - 공격으로 받는 부상을 막기 위해 이 영웅이 얼마나 많은 방어 주사위를 굴릴 수 있는지를 나타냅니다.

B. 생명 - 이 영웅이 죽기까지 얼마나 많은 부상이 필요한지를 나타냅니다.

C. 이름 - 영웅의 이름입니다.

D. 능력 - 영웅의 타고난 능력입니다. 이런 특성들을 통해 다른 영웅들과 차별화 됩니다. 이러한 능력들은 언제나 설명된 조건에 따라 효력이 발동됩니다.



시작 아이템들

캠페인의 첫번째 시나리오를 시작하기 전에, 각 길드는 시작 아이템으로 5장의 업그레이드 카드를 받습니다. 시작(Starter) 팩을 가져와서, 각 종류 별로 한 장씩 각 플레이어에게 나누어줍니다: 녹슨 칼날, 반격의 칼날, 새총, 생명 흡수, 신성의 번개. 각 플레이어는 5장의 카드를 자신의 세 영웅에게 원하는 대로 분배합니다.

길드 대시보드 위의 각 영웅들은 자신의 아래에 카드를 놓을 수 있는 자리 4개의 인벤토리를 갖고 있습니다. 각 영웅은 길드가 갖고 있는 모든 카드를 사용하는 것이 아니라, 오직 자신의 인벤토리에 있는 카드만 사용할 수 있습니다(최대 4장).

예시: 파란색 길드 플레이어는 자신의 영웅으로 그롬, 마야, 자주를 골랐습니다. 그롬에게 녹슨 칼날을, 마야에게 생명 흡수와 신성의 번개를, 자주에게 반격의 칼날과 새총을 줍니다.



아카디아의 캠페인들

송곳니 군주의 지배를 무너뜨리기 위해, 영웅들은 외각에서 아카디아의 중심부로 그들의 첫 번째 길을 떠나야 합니다. 영웅들은 전진할수록 점점 강해져서 이 뱀파이어 군주의 기반을 위협할 수 있습니다. 더 많은 모험을 통해 영웅들은 최고 위력의 뱀파이어 군주와 대면할 준비를 합니다.

캠페인 북에 자세히 설명된 아카디아 퀘스트 캠페인들은 외각원, 내부원, 최종 결전의 3단계로 나뉘어져 있습니다. 캠페인동안 캠페인 북에 포함된 11개의 시나리오 중 6개를 진행합니다. 새로운 캠페인에서는 다른 경로를 선택할 수 있고 이는 플레이어들에게 새로운 시나리오들을 경험할 수 있게 해줍니다.

외각 원 - 이곳은 도시의 바깥 벽 안에 있는 구역입니다. 외각 원에는 6개의 시나리오가 있고, 그 중 적어도 3개는 완료해야 내부 원으로 이동할 수 있습니다.

내부 원 - 이곳은 도시의 두 번째 벽 안에 있으며 아카디아의 성지로 보호 받고 있습니다. 내부 원에는 4개의 시나리오가 있고, 그 중 적어도 2개는 완료해야 최종 결전으로 이동할 수 있습니다.

최종 결전 - 새벽녘 황혼의 사원이 위치한 도시의 가장 중심부입니다. 모든 캠페인은 최종 결전 시나리오와 함께 이곳에서 종료됩니다.

캠페인 시작 시, 플레이어는 어떤 외각 원 시나리오를 가장 먼저 할 것인지를 상의 후 선택합니다(첫 플레이어라면 '망치 구역' 시나리오로 시작할 것을 추천합니다). 그 후 이전 시나리오의 승자가 다음으로 진행할 시나리오를 선택합니다.



시나리오 준비

캠페인 북에는 캠페인을 구성하는 모든 시나리오의 자세한 설명이 있습니다. 일단 시나리오를 선택하면 그에 따른 준비를 합니다. 시나리오의 시작 부분에는 사용할 모든 구성품들(수량 포함)의 자세한 목록이 나와 있습니다. 필요한 구성품들만을 챙길 수 있도록 게임 보드를 놓기 전에 명시된 구성품들만을 구분해 놓습니다.

1. 타일 - 9개 게임 타일의 각 면은 식별 코드를 나타냅니다. 시나리오 지도에 적혀진 타일을 찾아서 지도에 표시된 것과 같은 방향으로 타일들을 놓습니다.



2. 문 - 시나리오 지도에 표시된 것처럼 문을 놓습니다. 일부 문 토큰은 '닫힌' 면을 위로 한 채로 게임을 시작합니다. 반면에 다른 문 타일들은 '열린' 면이 위로 오도록 놓습니다.



일부 시나리오에서는 두 개의 문이 같은 꼭짓점을 공유할 때, 작은 문 토큰을 사용합니다. 이는 겹쳐지는 부분이 없게 하기 위함입니다. 그러나 작은 문과 일반 문 토큰은 기본적으로 완전히 동일한 방법으로 사용됩니다.



3. 포탈 - 시나리오 지도에 나온대로 포탈 토큰을 놓습니다. 포탈은 양면으로 두 가지 색상이 있는데, 해당 면이 위로 오도록 확인하여 놓습니다.



4. 퀘스트 토큰 - 대부분의 시나리오는 펼쳐진 보드 위에 하나 이상의 퀘스트 토큰이 놓여져 있어야 합니다. 필요한 퀘스트 토큰들을 정해진 색상면이 보이게 하여 지시된 칸에 놓습니다.



5. 탐험 토큰 - 남아있는 퀘스트 토큰을 상자로 되돌려 놓은 뒤, 14 개의 탐험 토큰을 뒤집어서 섞습니다. 각 시나리오에는 게임에 사용될 탐험 토큰의 숫자가 쓰여 있습니다. 필요한 수만큼의 토큰들을 무작위로 고른 뒤, 보드 위의 지시된 칸에 뒤집어서 놓습니다. 남은 탐험 토큰은 앞면을 아무도 볼 수 없도록 해서 게임 상자로 되돌립니다.



6. 발생 토큰 - 발생 토큰 5개를 뒤집어서 섞습니다. 시나리오에 쓰여진 수만큼의 발생 토큰을 무작위로 선택해서 지도 위의 지시된 칸에 뒷면이 보이도록 놓습니다. 남은 발생 토큰을 상자로 되돌리고, 보드 위에 토큰들을 앞면이 보이도록 뒤집습니다.



7. 몬스터 - 각 시나리오에는 필요한 몬스터들의 종류와 수가 쓰여져 있습니다. 필요한 몬스터 피규어들을 모아, 지도 위의 지시된 칸에 놓습니다. 또한 게임 보드 옆에 시나리오에 명시된 모든 몬스터들의 몬스터 카드를 모두가 볼 수 있도록 놓습니다.



중요: 각 몬스터는 종류별로 4 장의 카드가 있습니다. 각 카드에는 몬스터의 특정한 레벨이 표시되어 있습니다. 모든 몬스터들은, 플레이하는 시나리오의 숫자와 동일한 카드만 사용합니다. 예를 들어, 캠페인의 첫번째 시나리오를 플레이하고 있다면, 모든 몬스터 카드는 1레벨이어야 합니다. 세번째 시나리오를 플레이하고 있다면, 모든 몬스터 카드는 3레벨이어야 합니다 ('2-3 레벨'이라 적힌 카드를 사용합니다).

8. 퀘스트 카드 - 시나리오에서 승리하기 위해서는 시나리오의 퀘스트 카드에 적혀 있는 업적을 완수해야 합니다. 시나리오에 명시된 퀘스트 카드들을 가져가서 모두가 볼 수 있도록 게임 보드 옆에 배치합니다. 일부 시나리오에는 퀘스트 카드에 연관된 특정 보상 카드가 있습니다. 이 경우 해당 퀘스트 카드 아래에 지시된 보상 카드를 놓습니다. PVP 카드의 경우, 실제로 참여하는 길드와 연관된 PVP 카드만 사용합니다.



9. 발생 타일 - 게임 보드 옆에 발생 타일을 놓습니다.



10. 공용 공간 - 게임 보드 주변, 모든 플레이어들의 손이 닿는 곳에 공용 공간을 정해서 공격, 방어 주사위, 부상 토큰, 죽음 토큰, 코인들을 놓습니다.



11. 영웅 시작 지역 - 시나리오 지도에 지시된 곳이 각 길드의 시작 지역입니다. 각 플레이어는 무작위로 각자의 시작 지역을 정합니다. 이를 위해 각 길드 토큰을 하나씩 가져와서 주머니 혹은 손 안에 넣고, 무작위로 뽑아 각 시작 지역 옆에 놓습니다. 이것이 각 길드의 시작 지역입니다. 플레이어들은 각자의 시작 지역과 같은 순서로 테이블 주변에 둘러 앉습니다. 그리고 나서 각자 자신의 시작 지역의 지시된 칸 중 아무 곳이나 자신의 영웅 피규어들을 놓습니다 (이때 2개의 피규어까지 같은 칸에 놓을 수 있습니다). 3인 플레이일 경우 4 플레이어 시작 지역은 사용하지 않습니다. 2인 플레이일 경우 3, 4 플레이어 시작 지역은 사용하지 않습니다. 모든 준비가 끝났다면, 게임 테이블은 아래 그림처럼 보일 것입니다. 이제 모험을 떠날 준비가 되었습니다!



게임 보드

아카디아는 시나리오 지도에 배치된 일련의 타일들로 구성되어 있는 게임 보드 위에서 진행합니다. 이 타일들은 아카디아 도시의 길과 건물들을 나타냅니다. 각 타일은 9개의 동일한 칸으로 나뉘고, 각 칸의 중앙에는 점이 찍혀 있습니다. 한 칸에는 최대 두 개의 캐릭터가 들어갈 수 있습니다.

일부 칸은 움직임과 시야선을 막는 벽에 의해 나뉘어져 있습니다. 벽 같은 차단 요소는 실선 안의 격자 무늬로 표시됩니다. 타일에는 다른 장식 요소들이 그려져 있는데 게임에는 아무런 영향을 주지 않는 배경 이미지입니다. 점으로 연결되지 않는 곳은 차단된 칸으로 간주됩니다. 이러한 칸과 회색 패치레 무늬로 표현된 벽만이 차단을 표시하는 요소이고, 그 외 다른 모든 것들은 게임 목적과 상관이 없습니다.



중요 개념

캐릭터

영웅 또는 몬스터

동맹

영웅에게 동맹은 같은 길드의 다른 영웅을 말합니다.
몬스터에게 동맹은 또 다른 몬스터를 말합니다.

적

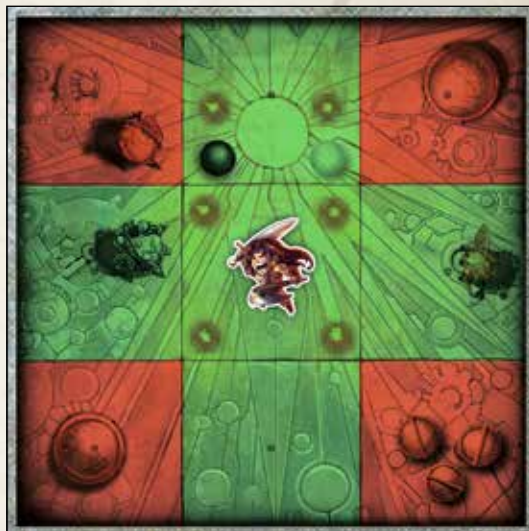
영웅에게 적은 다른 길드의 모든 영웅 및 모든 몬스터를 말합니다. 몬스터에게 적은 모든 영웅들을 말합니다.

인접

게임 내 많은 규칙과 카드에서 인접이라는 개념이 있습니다. 어떤 두 대상이 같은 칸에 있거나, 또는 한 대상이 있는 칸에서 상하좌우로 바로 옆 칸(열린 가장자리를 공유하는 칸)에 다른 대상이 있다면, 이 둘을 서로 인접한다고 간주합니다.

- 꼭짓점만 맞닿은 대각선 칸은 인접이 아닙니다.

- 벽 또는 닫힌 문에 의해 차단된 가장자리를 공유하는 칸은 인접이 아닙니다.



예시: 초록색 칸과 그 안에 있는 모든 캐릭터는 그룹과 인접한 것으로 간주됩니다. 반면에 빨간색 칸은 인접한 것으로 간주되지 않습니다.

플레이어의 차례

아카디아 퀘스트는 시계 방향 순서대로 플레이어들이 일련의 차례를 진행합니다. 선 플레이어가 자신의 차례를 진행하고, 다음 왼쪽 사람이 자신의 차례를 진행하는 방식입니다. 이 순서는 누군가 시나리오 조건을 완수하여 게임에서 승리할 때까지 계속됩니다.

이전 시나리오에서 승리한 플레이어의 왼쪽 플레이어가 선 플레이어가 됩니다. 캠페인의 첫 시나리오라면, 선 플레이어는 무작위로 결정합니다.

플레이어가 자신의 차례를 진행할 때, 두 가지 중 하나를 할 수 있습니다.

◆ 영웅을 활성화시킵니다.

◆ 자신의 길드 전체를 휴식시킵니다.

각 차례에 플레이어는 오직 둘 중 하나만 할 수 있습니다. 둘 다 할 수는 없습니다.

영웅 활성화

플레이어는 자신의 영웅 중 한 명을 선택해서 활성화합니다(지난 차례에 활성화했던 영웅을 이번에 활성화하는 것도 가능합니다). 활성화된 영웅은 이동한 후에 공격을 하거나, 공격 후에 이동을 하거나 원하는 순서대로 진행할 수 있습니다. 하지만 이동 도중에 공격을 할 수는 없습니다. 이번 차례에 이동만, 혹은 공격만 하는 것도 가능합니다.

주의: 만약 플레이어가 자신의 차례에 추가 영웅을 활성화시킬 수 있는 능력이 있다면, 이번 차례에 아직 활성화되지 않은 다른 영웅을 지정해야 합니다.

이동

활성화된 영웅은 이동시에 3 이동 포인트를 사용할 수 있습니다. 자신의 이동 포인트를 사용하여, 캐릭터는 보드 주변을 돌아다닐 수 있습니다. 각 이동 포인트마다 캐릭터는 다음 중 하나를 할 수 있습니다.

◆ 한 칸 이동하기

◆ 포탈 사용하기

◆ 자신의 칸에 인접한 문을 열거나 닫기

남아있는 이동 포인트는 다음 차례로 이어지지 않습니다. 원한다면 이동 포인트를 굳이 다 쓰지 않아도 괜찮습니다.

한 칸 이동

한 칸 이동이란, 활성화된 피규어를 인접한 다른 칸 중 한 곳으로 옮기는 것을 의미합니다. 즉, 현재 칸과 가장자리 하나를 공유하는 상하좌우의 칸 중 한 곳으로 옮기는 것입니다. 대각선 이동은 불가능하며, 벽이나 닫힌 문을 통과하는 것도 불가능합니다.

포탈

포탈은 캐릭터를 보드의 한쪽에서 다른 쪽으로 빠르게 순간 이동시켜줍니다. 포탈이 있는 칸에 서 있는 캐릭터는 1 이동 포인트를 사용하여, 즉시 같은 색상의 포탈이 있는 다른 칸으로 이동할 수 있습니다. 자신에게 차단된(다음 페이지 참고) 칸으로는 포탈을 통해 들어갈 수 없습니다. 만약 그 칸이 가득 찬 칸이라면, 포탈을 사용하여 그 칸에 도착한 뒤에 (그 칸에 멈추면 안 되고) 남은 이동 포인트를 사용해서 다른 사용 가능한 칸으로 가야 합니다(다음 페이지 참고). 포탈을 사용하는 것은 인접한 몬스터의 경계 반응을 촉발시키지는 않습니다.

문

문 토큰은 1 이동 포인트를 소비하여 뒤집을 수 있습니다(열림을 닫힘으로, 닫힘을 열림으로). 대상 문 토큰은 활성화 캐릭터가 있는 칸에 인접해 있어야 합니다. 닫힌 문은 벽처럼 여겨져서 이동과 시야선을 차단합니다. 열린 문은 두 칸 사이에 통로를 만들어 이동과 시야선을 허락합니다.

예시: 아래 그림에서 그룹은 3가지 이동이 가능합니다



초록색: 1 - 한 칸 이동; 2 - 열린 문을 지나 한 칸 이동; 3- 보드의 다른 부분으로 포탈을 사용하여 이동

빨강: 1 - 한 칸 이동; 2 - 토큰 뒤집어서 문 열기; 3 - 방금 열린 문을 지나 한 칸 이동

파란색: 1 - 토큰 뒤집어서 문 열기; 2 - 방금 열린 문을 지나 한 칸 이동; 3- 토큰 뒤집어서 문 다시 닫기

가득 찬 칸 / 차단된 칸

각 칸은 한 번에 최대 두 캐릭터까지 수용할 수 있습니다. 캐릭터 하나가 있는 칸은 사용 가능한 칸으로 간주됩니다. 즉, 적이든 동맹이든 다른 캐릭터들이 그곳을 자유롭게 드나들 수 있습니다.

가득 찬 - 안에 두 캐릭터가 있는 칸은 가득 찬 것으로 간주됩니다. 외부에서 들어온 다른 캐릭터는 가득 찬 칸에서 이동을 끝낼 수 없습니다. 만약 가득 찬 칸의 두 캐릭터 중 최소 하나가 활성 캐릭터의 동맹이라면, 활성 캐릭터는 그 칸을 통과하여 이동할 수도 있으며(그 안에서 이동을 끝낼 수는 없습니다), 그 칸 때문에 시야선이 가려지지도 않습니다.

차단된 - 활성 캐릭터의 적 2명이 있는 칸은 차단된 것으로 간주합니다. 이는 이 칸을 통과하여 이동할 수 없고, 시야선도 가려진다는 뜻입니다.



예시 : 위와 같은 상황에서, 그룸(파란색)이 활성 캐릭터입니다. 그에게 초록색 칸은 사용 가능하고, 노란색 칸은 가득 찬 상태이며, 빨간색 칸은 차단된 상태입니다.

■ 공격

활성화된 영웅은 몬스터나 적 영웅을 선택해서 공격할 수 있습니다. 몇 가지 종류의 공격이 있는데, 영웅들은 게임 도처에서 다양한 능력과 특별한 효과를 얻을 수 있습니다. 공격 진행시 플레이어는 다음 단계를 따릅니다.

공격 카드 선택

플레이어는 활성화된 영웅의 인벤토리에 있는 사용하지 않은 공격 카드 한 장을 선택합니다.

목표 결정

플레이어는 목표를 정한 뒤, 선택했던 공격 카드를 확인하여 그것을 발동시킵니다. 기본 공격은 '근접' 공격과 '원거리' 공격 두 종류입니다. 공격의 종류는 사용할 카드에 표시되어 있습니다.



근접 - 근접 공격은 활성 캐릭터와 인접한 칸에 위치한 적만 목표로 설정할 수 있습니다 (13 페이지의 인접 공격 규칙 참조).



원거리 - 원거리 공격은 게임 보드 위 어떠한 칸의 적이든 시야선을 가리지 않는 한 목표로 설정할 수 있습니다 (16 페이지의 시야선 규칙 참조).

공격 카드 소진하기

공격을 처리하기 전에, 그 카드 위에 자신의 길드 토큰을 올려 놓아서 해당 카드가 소진되었다고 표시합니다. ('소진'이란 해당 카드가 이번 차례에 이미 사용되었다는 뜻입니다.) 소진된 카드는 다시 대기 상태가 될 때까지 공격 용도로 사용할 수 없습니다.

공격 주사위 더미

사용한 공격 카드에 표시된 숫자만큼의 검은색 공격 주사위를 가져옵니다. 만약 다른 카드에 의해 추가된 보너스가 있다면, 그 추가 공격 주사위 역시 자신의 더미에 추가합니다.

방어 주사위 더미

목표가 된 캐릭터의 카드에 방어가 표시되어 있다면, 그 캐릭터의 방어 수치만큼의 흰색 방어 주사위를 모아 그의 더미를 구성합니다. 만약 목표가 된 영웅에게 추가 방어 아이콘이 있다면, 그 주사위 역시 추가됩니다. 추가 방어 아이콘이 있는 영웅 카드는, 그 소진 여부에 관계없이 항상 방어 주사위 더미에 주사위를 추가시킵니다.



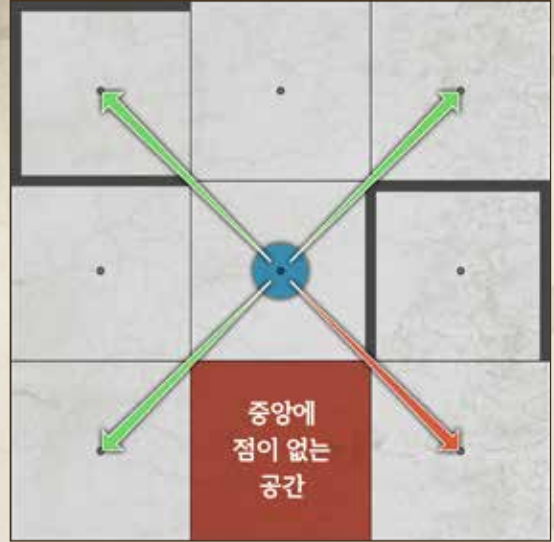
시야선

원거리 공격을 할 때, 활성 캐릭터의 시야선에 목표가 확실한지 확인 할 필요가 있습니다. 원거리 공격은 거리에 제한이 없습니다. 단 한 가지 요구 사항은 목표까지 시야선이 막힘없이 달아야 한다는 점입니다.

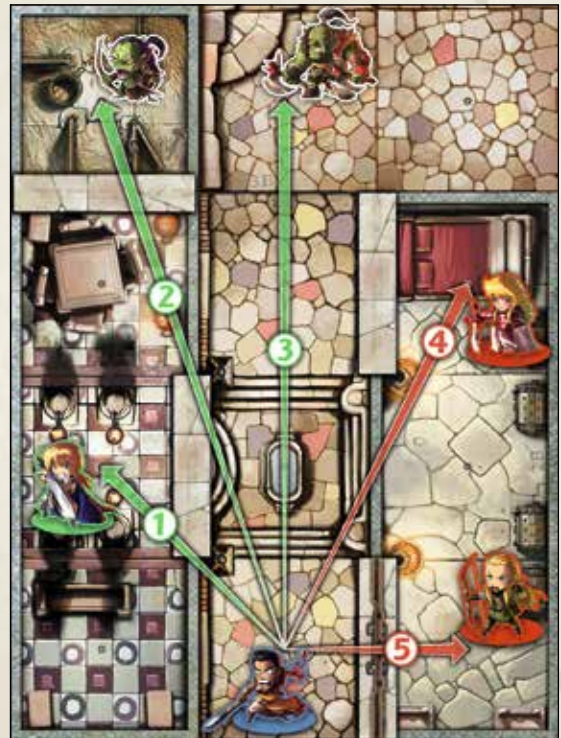
시야선을 확인하기 위해, 활성 캐릭터가 있는 칸 중심에서 목표가 있는 칸 중심까지 가상의 선을 그립니다. 이 선이 어떠한 차단 요소 (벽, 닫힌 문, 차단된 칸(이전 페이지 참조))에 의해 방해 받지 않아야 시야선이 막히지 않는 것입니다.



오직 한 면만 차단된 네 칸의 교차점을 정확히 지나는 각도로 통과하면서 차단된 꼭짓점을 스치기만 하고 지나간다면, 시야선이 막힌 것이 아닙니다. 그러나 만약 교차점의 양쪽 면이 차단되었다면, 시야선은 막힌 것입니다. 시야선은 결코 보드의 일부가 아닌 영역을 지나가면 안 됩니다. 시야선이 타일이 아닌 곳을 지나간다면, 막힌 것입니다.



예시 : 자주는 새총을 사용하여 원거리 공격을 하려고 합니다.



1 - 시야선이 열려있는 부분의 꼭짓점을 스치고 지나갔지만, 시야선은 열린 문을 통하여 요한에게 닿습니다.

2 - 시야선이 열려있는 부분의 꼭짓점을 스치고 지나가지만, 시야선은 열린 문을 통하여 고블린에게 닿습니다.

3 - 비어있는 공간들을 지나 직선으로 오크에게 시야선이 닿습니다. 거리는 무관합니다.

4 - 선이 벽을 만나기 때문에, 디바에게는 시야선이 닿지 않습니다.

5 - 선이 닫힌 문을 만나기 때문에, 그린슬리브에게 시야선이 닿지 않습니다.



1 - 두 명의 적 영웅이 칸을 차단하고 있고, 시야선이 차단된 칸과 막힌 벽 사이를 지나갈 수 없기 때문에, 오크에게는 시야선이 닿지 못합니다.

2 - 열린 문을 통해 고블린에게 시야선이 닿습니다. 디바와 그룹이 있는 칸은 선을 막지 못합니다. 그룹이 동맹이므로, 자주에게 이 칸은 차단된 것이 아니라 가득 찬 것으로 간주됩니다.



1 - 오크에게 시야선이 닿습니다. 왜냐하면 중앙 칸은 자주에게 (차단된 칸이 아니라) 가득 찬 칸으로 간주되기 때문입니다. 그리고 그린슬리브가 있는 칸은 이동 가능한 칸이므로 시야선을 막지 않습니다.

2 - 망치를 든 야수인간에게 시야선이 닿지 않습니다. 왜냐하면 스칼렛과 고블린이 있는 칸이 자주에게 차단된 것으로 간주되기 때문입니다.

주사위 굴리기

공격 효과를 결정하기 위해 공격 주사위와 방어 주사위를 굴립니다. 어떤 아이콘이 성공 판정을 내리는지는 주사위 눈의 결과에 따라 다릅니다.



이 아이콘은 근접 공격이며 1 타격 성공을 의미합니다.



이 아이콘은 원거리 공격이며 1 타격 성공을 의미합니다.



이 아이콘은 방어이며 1 회피 성공을 의미합니다.



이 아이콘은 결정타이며 공격 방식에 상관없이 1 타격 성공을 의미합니다.

결정타는 그 눈만으로 1 타격 성공일뿐만 아니라, 아이콘당 추가 주사위 1개를 굴릴 수 있게 해주는데 그 결과 역시 전체 결과에 더해집니다. 만약 추가 굴릴 결과가 또 결정타라면 또 다른 추가 주사위를 굴리고... 계속 이런 식으로 반복합니다. 일부 경우, 사용한 카드에 따라 결정타 아이콘에 다른 특별 효과가 있기도 합니다.

예시 1: 그룹은 녹슨 검으로 공격 주사위 3개를 굴렸고, 이 나왔습니다. 근접 공격이므로, 결과는 2 실패와 1 타격입니다. 결정타가 있어서 추가 주사위를 굴려 이 나왔습니다. 최종적으로 2타격입니다.

예시 2: 자주는 그의 새총으로 공격 주사위 2개를 굴렸고, 과 이 나왔습니다. 원거리 공격이므로, 결과는 2 타격입니다. 결정타가 있기 때문에 추가 주사위를 굴렸는데, 또 다른 이 나왔습니다! 1 타격이 추가되고, 또 다른 추가 주사위를 굴려, 이 나왔습니다. 실패가 나와서, 총 3 타격이 되었습니다.

예시 3: 위스프는 공격을 받았습니다. 그의 방어는 2인데, 자신의 인벤토리에 반격의 칼날이 있어서 방어에 +1이 더해집니다 (카드의 소진 유무에 상관없이). 따라서 방어가 총 3이 되었습니다. 그는 3개의 방어 주사위를 굴려 이 나왔고, 2 회피를 할 수 있습니다. 결정타가 나왔기 때문에 추가 주사위를 굴려 이 나왔고, 최종적으로 2 회피입니다.

공격 결과

모든 주사위를 굴리면, 공격자가 기록한 타격수와 (유효한 수가 나왔다면) 목표의 방어에 의해 얻은 회피수를 비교합니다. 각 회피는 1 타격을 취소시킵니다. 만약 취소시키지 못한 타격이 남아있다면, 목표 캐릭터는 초과한 타격 숫자와 동일한 수의 부상을 입습니다. 목표가 영웅일 경우 영웅 카드 위에 부상 토큰을 놓고, 몬스터라면 피규어 옆에 놓습니다.

예시: 자주는 위스프를 공격합니다. 3 타격을 기록했고, 위스프는 2 회피를 얻습니다. 공격의 결과로 위스프는 1 부상을 입습니다.



특수 효과

일부 카드에는 특수 효과가 쓰여 있습니다. 이는 설명된 조건에 따른 효과를 발생시킵니다. 일부 카드의 효과는 사용될 때마다 항상 발생하는 반면, 일부 카드들은 주사위 눈금이 타격이나 결정타가 나올 경우, 혹은 카드를 가진 캐릭터가 부상을 입는 등, 특정한 상황에만 발생합니다. 이런 특수 효과가 발생하는 순간은 매우 중요합니다. 별도의 언급이 없다면, 각각의 특수 효과는 촉발시키는 조건이 일어날 때 즉시 발생합니다. 두 가지 효과가 동시에 발생한다면, 이를 운영하는 플레이어가 그 효과의 발생 순서를 결정합니다.

예를 들어 신성의 번개 카드로 공격할 때 결정타가 나왔다면, 그 공격은 기존 목표와 인접한 두 번째 적 역시 목표로 할 수 있습니다. 양쪽 목표는 공격 주사위를 굴려 얻은 타격수만큼 모두 부상을 입습니다.

얼마나 많은 목표들이 공격 영향을 받는지에 상관없이, 플레이어는 항상 한 차례의 공격 주사위 굴림만 합니다. 그리고 그 결과를 모든 목표에 적용합니다. 만약 어떤 특수 효과가 당신이 특정한 목표를 향해 굴릴 주사위의 수를 바꾼다면, 굴릴 주사위의 수는 오직 플레이어의 원래 목표에 의해서만 결정되어야 하고, 두 번째 목표가 될 수 있는 대상에게 영향을 받아서는 안 됩니다.

죽음과 보상

자신의 생명과 같은 수의 부상을 받은 캐릭터는 죽습니다. 죽은 몬스터는 보드에서 제거되고, 발생 타일의 첫 번째 비어있는 자리에 놓여집니다. 반면에 죽은 영웅의 피규어는 그의 영웅 카드 위에 놓습니다.

영웅이 몬스터를 죽일 때, 그의 길드는 즉시 몬스터 카드에 적힌 만큼의 코인을 얻습니다. 영웅이 적 영웅을 죽였을 때, 그의 길드는 1 코인을 얻습니다. 만약 영웅이 함정과 같은 어떠한 다른 게임 상황에 의해 죽게 되면, 다른 모든 다른 길드가 1 코인을 얻습니다.

캐릭터를 죽인 것에 대한 보상은, 보드로부터 캐릭터를 제거한 장본인-마지막 부상을 입힌 캐릭터에게 주어집니다. 다른 누군가가 죽은 캐릭터에게 더 많은 부상을 입혔다고 하더라도 상관없습니다. 모든 보상은 결정타를 날린 한 명에게 돌아갑니다!

영웅이 죽었을 때, 그가 갖고 있던 모든 탐험 토큰(퀘스트 토큰 포함한)은 그가 있던 칸에 놓습니다. 이 토큰들은 일반적으로 다른 영웅들이 집을 수 있습니다. 만약 영웅이 적 영웅에게 죽었다면, 죽인 영웅은 죽은 영웅이 떨어뜨린 토큰들 중 하나를 즉시 얻을 수 있고, 그것을 자신의 영웅 카드 위에 놓습니다(심지어 죽은 영웅 근처에 있지 않아도 가능합니다). 영웅이 죽을 때마다, 그가 죽은 횟수를 표시하기 위해 자신의 영웅 카드 위에 죽음 토큰을 놓습니다. 죽음 토큰은 다음 업그레이드 단계 때까지 제거하거나 옮길 수 없습니다.

플레이어는 영웅 활성화 대신에, 자신의 영웅들을 휴식하게 하는 것으로 차례를 사용할 수 있습니다. 길드가 휴식할 때, 모든 영웅들은 활성화되지 않으므로, 이번 차례 동안 이동이나 공격 아무것도 진행할 수 없습니다. 영웅들은 휴식을 취하며 그들의 퀘스트를 이어가기 위한 준비를 합니다. 휴식을 선택한 플레이어는 아래 모두를 진행할 수 있습니다.

■ 카드들을 대기 상태로 바꾸기

길드의 대시보드에 있는 모든 카드에서 길드 토큰들을 제거해서 대기 상태로 바꿉니다. 다음 차례에 이 카드들을 다시 사용할 수 있습니다.

■ 아이템 재배치

플레이어는 자신의 영웅들 사이에 원하는 수만큼의 카드들을 옮겨서, 모든 카드들을 재배치할 수 있습니다. 그러나 죽음의 저주 카드들은 옮길 수 없습니다.

탐험 토큰 역시 자신의 영웅들 사이에서 옮길 수 있습니다. 그러나 퀘스트 토큰은 옮길 수 없고, 그것을 획득한 영웅 카드 위에 있어야 합니다.

■ 영웅들의 부활

플레이어의 죽은 영웅들을 부활시켜 게임으로 복귀시킬 수 있습니다. 부활하는 영웅 위의 부상 토큰들을 모두 제거하고 그의 피규어를 보드에 다시 놓습니다. 부활한 영웅은 길드의 시작 지역 또는 자신의 차례 시작시 보드 위에 이미 있는 동맹 영웅 중 한 명과 인접한 곳에 놓을 수 있습니다.



이 게임에서 '몬스터의 차례'는 없습니다. 아카디아의 거리와 집마다 득실거리는 몬스터들은 수동적인 존재들입니다. 그들은 적극적으로 영웅들을 찾아다니지는 않지만, 영웅들의 전진을 막을 수 있고, 영웅들의 공격에 보복할 수 있다면 무엇이든 감수합니다. 몬스터들은 오직 영웅의 행동에 대한 반응으로만 활성화됩니다. 활성화된 몬스터는 보통 현재 플레이어의 오른쪽에 앉은 플레이어가 조종합니다.

■ 경계 반응

게임 내 모든 몬스터는 자신이 있는 칸과 인접한 모든 칸을 경계합니다(13 페이지 인접한 칸 탐험 참조). 몬스터와 인접한 칸을 떠난 영웅 또는 그 인접한 칸에서 다른 누군가를 공격한 영웅은, 해당 몬스터의 경계 반응을 촉발하여 공격을 받습니다.

몬스터에 인접한 영웅은, 몬스터가 이동이나 공격을 결정하면 효율적으로 이에 대처해야 합니다.

이동에 의한 촉발

몬스터와 인접한 칸에 있는 영웅이 다른 칸으로 떠날 때마다, 그는 몬스터의 경계 반응을 촉발시킵니다. 이로써 몬스터는 자신에게 적혀진 공격 속성과 능력으로 활성화 영웅을 즉시 공격합니다. 몬스터는 이동하지 않고 오직 공격만 합니다. 몬스터와 인접한 칸으로 들어가는 것은 경계 반응을 촉발시키지 않고, 오직 인접한 칸에서 떠나는 것에 의해서만 촉발됩니다. 이동 방향이 몬스터를 향하는지 등을 돌렸는지는 상관없습니다.

영웅이 하나 이상의 몬스터의 경계 반응을 촉발시킬 이동을 결정할 때마다, 현재 플레이어의 오른쪽에 앉은 플레이어가 (영웅의 이동 전에) 활성화된 모든 몬스터의 공격을 진행합니다. 모든 공격이 처리된 후에 (영웅의 방어 주사위 굴림 포함), 영웅은 결정했던 이동을 진행할 수 있습니다. 다음 이동을 실행하기 전에, 항상 이동에 의해 촉발된 모든 경계 반응 공격을 처리합니다.

만약 영웅이 실행한 각각의 이동이 몬스터가 경계하고 있는 여러 칸을 지나가게 되면, 같은 차례에 같은 몬스터 또는 다른 몬스터로부터 몇 개의 경계 반응 공격이 연이어 촉발되는 것도 가능합니다. 포탈을 사용할 때나 문을 열 때는 경계 반응을 촉발시키지 않는다는 것을 명심하세요.

예시: 그룹은 경솔하게 보드를 가로질러 이동하다가 몇몇 몬스터의 경계 반응을 촉발시킵니다.

1 - 첫번째 이동에서 그는 오크의 경계 반응을 촉발시킵니다. 오크와 인접한 칸에서 그가 떠났기 때문입니다. 닫힌 문이 트롤을 고립시켰기 때문에, 트롤의 경계 반응은 촉발되지 않습니다. 그룹이 고블린과 인접한 칸에 들어가긴 하지만, 그것으로 경계 반응이 촉발되지는 않습니다.



2 - 두번째 이동에서, 오크의 경계 반응은 더 이상 촉발되지 않습니다. 그러나 고블린의 경계 반응이 촉발됩니다.



3 - 세번째 이동에서, 그룹은 고블린의 경계 반응을 촉발시킬 뿐만 아니라, 망치를 든 야수인의 경계 반응 역시 촉발시킵니다. 그는 동시에 두 번의 공격을 받아야 합니다.



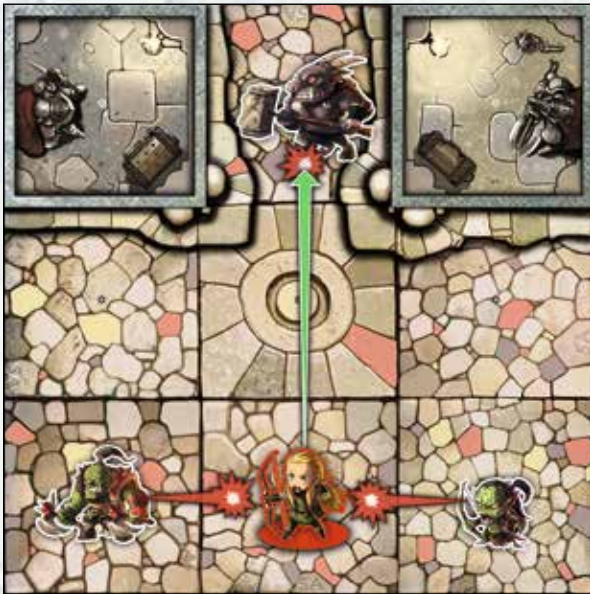
그가 마지막 칸에서 떠난다면, 그는 고블린의 경계 반응을 한 번 더 촉발시킬 것입니다.

주의: 일부 특별한 효과는 피규어를 특정 칸으로 옮기게 합니다. 이것은 이동이 아니므로, 경계 반응을 촉발시키지 않습니다.

공격에 의한 촉발

영웅이 (자신과 인접한 몬스터가 아닌) 떨어져 있는 대상을 공격한다면, 이는 영웅에게 인접한 모든 몬스터의 경계 반응을 촉발시킵니다. 공격 대상이 떨어져 있는 적 영웅이든 몬스터든 상관없이, 그 영웅에게 인접한 몬스터가 있다면, 그들은 기회를 잡고 영웅을 공격합니다.

이 경우, 영웅의 공격이 먼저 완전히 처리된 후, 그 영웅과 인접한 모든 몬스터들이 공격을 진행합니다 (이 몬스터들은 이동하지 않습니다). 주의할 점은 영웅이-행동 혹은 효과로-인접한 대상을 공격했다면, 이는 인접한 몬스터들을 자극시키지 않으므로 어떤 경계 반응도 촉발시키지 않는다는 점입니다.



예시 1 : 그린슬리브는 망치를 든 야수인간에게 원거리 공격을 합니다. 인접한 몬스터에 대한 공격이 아니기 때문에, 이는 오크와 고블린의 경계 반응을 촉발시킵니다. 오크와 고블린은 그린슬리브의 공격이 처리되면 그를 한 번씩 공격합니다.



예시 2 : 그룹은 가르기 능력을 사용하여 요한과 고블린 양쪽을 공격합니다. 그의 공격 대상이 인접한 몬스터이기 때문에, 경계 반응을 촉발시키지 않습니다.



■ 보복 반응

몬스터를 공격하는 데는 항상 위험이 따릅니다. 그들은 공격을 조용히 넘기지 않습니다. 몬스터를 공격하는 것은 보복 반응을 촉발시킵니다. 영웅이 몬스터를 공격할 때마다 (공격 주사위 결과가 실패라해도), 그 몬스터는 활성화되고 공격자에게 즉시 반격을 시도합니다. 보복 반응이 경계 반응과 다른 점은 활성화된 몬스터가 공격 전에 이동을 할 수 있다는 점입니다. 현재 플레이어의 오른쪽에 앉은 플레이어가 활성화된 몬스터를 최선의 선택에 따라 조종할 수 있습니다.

먼저 영웅의 공격을 완전히 처리한 후에, 몬스터는 (자신의 카드에 표시된) 이동 수치만큼 이동할 수 있습니다. 그리고 나서 자신을 공격한 영웅에게 공격을 시도합니다.

이동하는 몬스터는 문을 열거나 포탈 사용을 선택할 수 있고, 조종하는 플레이어가 원하는 어떤 방향으로든 이동할 수 있습니다. 몬스터는 영웅과 동일한 이동 규칙과 제한을 따릅니다. (원한다면) 몬스터를 조종하는 플레이어는 이동이나 공격을 진행하지 않아도 됩니다. 그러나 몬스터에 의한 공격의 우선 목표는 반드시 활성화 영웅이어야 합니다(22 페이지 예시 참조).

만약 영웅이 하나 이상의 몬스터를 동시에 공격 목표로 잡았다면, 목표가 된 몬스터 중 오직 하나만 활성화됩니다. 오른쪽에 앉은 플레이어가 활성화 될 몬스터를 선택합니다.

■ 몬스터 공격

몬스터의 공격은 영웅의 공격의 규칙과 대부분 유사합니다. 여러 몬스터의 공격 정보가 한 장의 대표 카드에 쓰여져 있기 때문에 공격을 진행할 때 카드를 소진하지 않고, 따라서 활성화되었을 때 언제나 공격 준비가 되어 있습니다. 일부 몬스터는 근접 공격을 진행하고, 다른 일부는 원거리 공격을 진행합니다. 인접 기준이나 시야선 등, 영웅의 공격에서 적용하는 모든 조건들이 몬스터의 공격에서도 동일하게 적용됩니다. 공격하는 몬스터는 언제나 현재 플레이어의 오른쪽 플레이어가 조종합니다.

몬스터 카드 설명

- A. 이름 - 몬스터의 이름입니다.
- B. 몬스터 등급 - 이 몬스터의 등급을 의미합니다.
- C. 생명 - 몬스터를 죽이기 위해 필요한 누적 부상의 수입니다.
- D. 초과피해 - 몬스터를 즉시 죽이기 위해 입혀야 하는, 단일 공격에 의한 부상의 수입니다.



- E. 보상 - 몬스터를 죽였을 때 길드가 보상으로 얻는 코인의 수입니다.
- F. 공격 종류 - 몬스터가 근접 공격을 하는지 원거리 공격을 하는지를 나타냅니다.
- G. 공격 주사위 - 몬스터가 공격할 때 굴릴 주사위 개수입니다.
- H. 공격 명칭 - 몬스터가 구사하는 공격의 이름입니다.
- I. 이동 - 보복 반응을 진행할 때, 몬스터가 이동할 수 있는 이동 포인트 수입니다.

J. 레벨 - 이것은 캠페인에서 플레이되는 시나리오의 차례수와 동일합니다 (첫번째 시나리오 - 1 레벨, 3번째 시나리오 - 2-3 레벨 등).

K. 방어 - 공격을 받을 때 부상의 회피를 위해 몬스터가 굴릴 수 있는 주사위의 수입니다. 대부분의 몬스터는 방어가 없습니다.



L. 능력 - 일부 몬스터는 항상 효력을 발생하는 특별한 능력을 가지고 있습니다. 그것은 영웅의 타고난 능력 또는 업그레이드 카드의 능력과 비슷한 방식으로 작용합니다.

M. 재굴림 - 일부 몬스터는 자신이 사용할 수 있는 재굴림 더미를 가지고 있습니다. 몬스터를 조종하는 플레이어는 그 몬스터가 공격하거나 방어할 때 이 수만큼의 주사위 재굴림 여부를 선택할 수 있습니다 (27 페이지 재굴림 더미 참조).

초과피해

영웅의 공격이 몬스터를 죽이는데 충분한 부상을 입혔다고 할지라도, 몬스터는 보드에서 제거되기 전에, 공격자에게 대항해서 자신의 활성화 차례를 모두 진행합니다. 하지만 영웅의 공격이 매우 강력하여 부상을 입힌 숫자가 몬스터의 초과 피해 수치와 같거나 그 이상이라면, 보복 반응을 촉발시킬 기회를 잡지 못한 채 몬스터는 즉시 죽어서 보드에서 제거됩니다. 이 경우 몬스터가 이미 가지고 있는 부상의 수가 얼마인지는 상관없습니다. 몬스터에게 초과피해를 주기 위해서는, 한 번의 공격으로 그 몬스터의 초과 피해 수치를 넘겨야 합니다.

몬스터 등급

몬스터는 다음 4개 등급으로 분류됩니다. 하급 부하, 상급 부하, 하급 악당, 상급 악당

하급 종류의 몬스터에게 특별한 규칙은 없습니다. 그들은 몬스터 무리의 일반 사병들입니다. 악당은 (상급이든 하급이든) 죽이기 가장 힘든 몬스터로서 이들의 죽음에 공헌한 사람은 누구든지 특정 보상을 받습니다. 악당에게 부상을 입힌 모든 영웅은 자신의 길드 토큰 하나를 그 악당의 카드 위에 놓습니다. 그 악당이 결국 죽게 되는 순간, 그 몬스터 카드 위에 토큰을 놓은 모든 길드는 해당 카드에 적혀 있는 코인 보상을 얻습니다. 악당을 죽인 공로는 여전히 마지막 부상을 입힌 영웅에게 돌아가기 때문에, 오직 그 영웅의 길드만이 관련된 퀘스트에서 승리합니다. 또한 악당 종류의 몬스터는 죽었을 때 발생 타일로 가지 않고 게임 상자로 되돌려집니다.



예시 : 파란색 길드의 영웅인 그룹은 트롤인 슈미털링을 공격합니다 (이전 페이지의 몬스터 카드 참조). 슈미털링은 이미 초록색 길드에 의해 3 부상을 입었습니다.

그룹의 공격은 4 타격을 기록합니다! 파란색 길드 플레이어의 오른쪽에 앉은 플레이어가 트롤을 조종합니다(이 경우엔 빨간색 길드 플레이어). 그는 방어 주사위 3개를 굴려서 1 회피를 성공합니다. 슈미털링은 2의 재굴림을 가지고 있어서, 그는 2개의 실패한 주사위를 재굴림하고 또 다른 회피를 성공하여 모두 2 회피를 얻습니다. 슈미털링은 2 부상을 입습니다! 기존에 있던 3개의 부상에 더해지면서, 이 트롤은 죽기에 충분한 조건이 되긴 했지만, 초과 피해 수치인 7과는 차이가 있습니다. 따라서 이 트롤은 부상으로 쓰러져 보드에서 떠나기 전에, 자신의 모든 활성화 단계를 진행할 수 있습니다.

슈미털링은 이동할 필요없이 그룹에게 반격을 가할 수 있습니다. 그러나 그것을 조종하고 있는 빨간색 길드 플레이어는 슈미털링의 능력이 "모든 인접한 영웅을 목표로 한다"라는 것을 알고 있습니다. 이는 자신의 영웅인 그린슬리브 역시 목표가 될 수 있음을 의미합니다.

빨간색 길드 플레이어는 트롤을 더 효율적으로 활용하기로 합니다. 그는 트롤의 2 이동 포인트를 사용하여, 그룹이 있는 칸을 지나 곧바로 이동합니다



그는 슈미털링의 강력한 "네 머리를 으깨주지!" 공격을 발동시킵니다. 그룹뿐만 아니라 스칼렛과 마야까지도 목표가 됩니다! (고블린은 영웅이 아니므로, 목표가 되지 않습니다).



빨간색 길드 플레이어는 공격 주사위 4개를 굴려, 2 타격을 성공합니다. 그는 슈미털링의 2의 재굴림을 사용하여 2 타격을 더 획득합니다. 목표가 된 영웅들 각각은 트롤의 4 타격에 대해 각각의 방어 주사위를 굴려야 합니다. 그 이후에 트롤의 피규어는 마침내 보드에서 제거되고 파란색과 초록색 길드는 3 코인을 보상으로 받습니다. 그들 모두 이 악당을 죽이는데 공헌했기 때문입니다. 그러나 만약 슈미털링을 죽이는 것과 연관된 퀘스트가 있다면, 오직 파란색 길드만이 그것을 완수합니다.

❧ 몬스터 발생 ❧

시나리오에 언급되어 있지 않아도, 하급 종류의 몬스터가 죽을 경우, 해당 피규어를 보드에서 제거하고 발생 타일의 비어있는 첫 번째 자리에 놓습니다. 5개의 피규어가 그 위에 올려져 있어 발생 타일의 자리가 모두 찼다면, 또는 보드 위에 어떠한 몬스터도 남아있지 않다면, 현재 플레이어는 자신의 차례를 끝내자마자 몬스터 발생을 진행합니다. 첫 번째 자리부터 그 자리의 몬스터 발생 여부를 결정하기 위해 2개의 공격 주사위를 굴립니다. 보드 위에 있는 발생 토큰의 아이콘과 주사위 결과를 비교하고, 같은 조합의 아이콘을 갖고 있는 토큰을 찾습니다. 발생 주사위 굴림은 재굴림과 추가 주사위 같은 기존의 일반적인 주사위 굴림 방식을 따르지 않습니다.

◆ 만약 보드 위에 같은 조합의 발생 토큰이 없다면, 그 피규어는 게임 상자로 되돌아갑니다.

◆ 만약 같은 조합의 발생 토큰이 있는 칸이 가득 차 있다면, 그 피규어는 게임 상자로 되돌아갑니다.

◆ 만약 같은 조합의 발생 토큰이 있는 칸을 사용할 수 있다면, 그 피규어를 그 칸에 놓습니다.

이 절차는 발생 타일 위에 있는 모든 피규어들의 자리 순서대로 진행합니다. 이 결과로 각 피규어는 보드 위에 다시 놓이거나, 완전히 게임에서 제거됩니다. 발생 타일이 완전히 비워지면, 다음 플레이어가 자신의 차례를 시작합니다.

주의: 만약 하나 이상의 몬스터가 동일한 차례에 죽었고, 발생 타일에 놓을 자리가 없다면, 초과한 모든 몬스터들은 즉시 상자로 되돌아갑니다.

퀘스트

각 시나리오에는 승리를 위해 영웅들이 완수해야 할 많은 퀘스트들이 있습니다. 각 시나리오 당 정해진 퀘스트 카드가 설명에 적혀 있습니다. 퀘스트 카드는 두 종류로 나뉘집니다. 'PVP - 플레이어 대 플레이어 (Player vs Player)'와 'PVE 플레이어 대 환경 (Player Vs Environment)'입니다. PVP 퀘스트는 상대 길드의 적 영웅들을 물리치는 것과 관련이 있습니다. PVE 퀘스트는 특정한 몬스터를 물리치거나 특정한 임무를 진행하는 것처럼 시나리오와 연관된 업적들입니다.

시나리오를 진행하면서, 플레이어가 퀘스트 카드들 중 하나에 쓰여진 임무를 완료하면 그는 즉시 해당 퀘스트를 완수합니다. 완수했음을 표시하기 위해 퀘스트 카드의 윗부분에 그 플레이어 소유의 길드 토큰을 놓습니다. 각 플레이어는 시나리오마다 각 퀘스트를 한 번씩만 완수할 수 있습니다. 하지만 대부분의 경우, 한 퀘스트를 여러 플레이어가 완수하는 게 가능합니다.

❧ 첫번째 완수 보너스 ❧

퀘스트에 첫번째로 길드 토큰을 놓은 플레이어는 '첫번째 완수 보너스' (대부분 1코인)을 받습니다. 같은 퀘스트를 이후에 완수하는 다른 플레이어들은 이 보너스를 받지 못합니다. 모든 퀘스트 카드들은 이 첫 번째 보너스를 각각 제공합니다.

❧ 보상 카드 ❧

캠페인에 따라, 일부 퀘스트에는 하나 이상의 보상 (Reward) 카드가 있습니다. 해당 퀘스트를 완수한 플레이어의 길드는 즉시 퀘스트 아래 놓인 보상 카드 중 하나를 얻습니다. 그 카드는 즉시 길드 영웅 중 하나의 인벤 토리에 놓고, 그때부터 일반적인 업그레이드 카드로 사용할 수 있습니다 (확실히 필요하다면 새로운 보상 카드를 놓을 공간을 마련하기 위해 기존의 업그레이드 카드 중 하나를 버릴 수도 있습니다). 만약 플레이어가 퀘스트를 완수했는데, 이미 다른 플레이어들이 해당 보상 카드를 다 가져갔다면, 더 이상 가져올 수 없습니다.

❧ 시나리오 승리 ❧

3~4인 게임에서는 3개의 퀘스트를 먼저 완수하는 길드가 시나리오의 승자가 됩니다. 단 완수하는 퀘스트 중 적어도 한 개는 PVE 퀘스트여야 합니다. 플레이어가 그의 세번째 퀘스트를 완수했을 때 (최소 한 개는 PVE), 시나리오는 즉시 종료되고, 그 플레이어가 승리합니다. 만약 플레이어가 완수한 3개의 퀘스트가 PVP 퀘스트라면, 그는 여전히 승리하기 위해 PVE 퀘스트를 완수해야 합니다. 2개의 PVE 퀘스트와 하나의 PVP 퀘스트, 혹은 2개의 PVP 퀘스트와 하나의 PVE 퀘스트로 승리할 수도 있습니다.

2인 게임에서는 (최소 한 개의 PVE를 포함한) 2개의 퀘스트만 완수해도 승리합니다.

주의: 플레이어들은 자신의 길드 영웅을 죽이는 것과 관련된 PVP 퀘스트를 완수할 수는 없습니다.

코인 보상

모험을 하는 동안 영웅들은 많은 업적들을 완수하며 명성과 부와 능력을 얻습니다. 그들은 자신의 길드를 위해 코인을 모으게 되는데, 그것은 앞으로 계속 진행될 그들의 캠페인에 도움이 될 새로운 장비, 무기, 능력들을 얻는 것을 도와줍니다. 플레이어의 길드는 여러가지 방법으로 코인을 얻을 수 있습니다.

◆ 영웅이 몬스터를 죽일 때마다, 그의 길드는 몬스터 카드에 적혀져 있는 수만큼의 코인을 얻습니다.

- ◆ 영웅이 적 영웅을 죽일 때마다, 그의 길드는 1 코인을 얻습니다.
- ◆ 몬스터 혹은 다른 게임 요소에 의해 영웅이 죽을 때마다, 모든 길드(죽은 영웅이 속한 길드를 제외)는 1 코인을 얻습니다.
- ◆ 영웅이 시나리오에서 각 퀘스트를 제일 먼저 완수할 때마다, 그의 길드는 1 코인을 얻습니다.
- ◆ 시나리오의 종료 후, 각 길드는 자신이 완수한 각 퀘스트마다 1코인을 얻습니다.
- ◆ 시나리오의 종료 후, 보물 상자 토큰을 획득한 영웅의 길드는 해당 토큰에 쓰여진 수만큼의 코인을 얻습니다.

이러한 보상을 각 항목에 걸쳐서 받습니다. 예를 들어, 만약 당신이 초록색 길드의 영웅을 처음 죽였다면, 적 영웅을 죽인 것에 대해 1 코인을 받습니다. 아울러 "초록색을 죽여라"라는 퀘스트를 제일 먼저 완수 했으므로 1 코인을 추가로 받습니다. 그리고 나서 시나리오가 끝난 뒤, 완수한 퀘스트에 따라 또 코인을 받습니다. 시나리오를 진행하는 동안 당신이 추가로 초록색 길드 영웅들을 죽였다해도, 죽는 영웅에 해당하는 1 코인씩만 얻습니다. 왜냐하면 당신은 이미 "초록색을 죽여라" 퀘스트를 완수했기 때문입니다.

업그레이드 단계

일단 시나리오가 끝나면 다음 시나리오를 시작하기 전에, 업그레이드 단계를 진행합니다. 모험과 모험 사이의 소강 상태 동안 영웅들은 자기 자신을 단련하고, 더 좋은 장비를 얻으며, 와신상담의 자세로 그들이 다음에 가야할 곳을 정합니다.

죽음의 저주

길드의 힘 덕분에 영웅들은 모험을 하는 동안 죽는다고 해도 비교적 수월하게 다시 모험으로 돌아올 수 있습니다. 그러나 누군가의 죽음이 반드시 가볍게 다루어져서는 안 됩니다. 특히 죽음은 그에 따른 대가를 치러야 합니다. 시나리오를 진행하는 동안 죽은 모든 영웅은 심신을 약화시키는 저주로 고통받습니다. 죽음이 반복될수록 극심한 저주로 인해 고통을 맞닥뜨리는 상황이 더 늘어납니다.

업그레이드 단계의 시작시, 이전 시나리오에서 죽음의 저주 카드를 받은 모든 영웅은 그것을 덱으로 되돌립니다. 죽음의 저주 덱을 다시 섞은 뒤, 이전 시나리오에서 죽음 토큰을 받은 모든 영웅은 그가 가진 죽음의 토큰만큼 죽음의 저주 카드를 받습니다. 각 영웅은 받은 죽음의 저주 카드 중 가장 높은 수치의 카드만 남기고 나머지는 죽음 토큰과 함께 버립니다. 각 죽음의 저주 카드에는 다음 시나리오 내내 영웅을 괴롭힐 다양한 효과가

적혀 있습니다.

일부 죽음의 저주 카드들은 영웅 카드 옆에 놓고 그 효력을 발생시키지만, 일부 카드는 인벤토리의 자리 하나를 차지하기도 합니다. 이런 죽음의 저주 카드를 이미 업그레이드 카드가 있는 자리 위에 놓는 것도 가능합니다. 이 경우 밑에 있는 업그레이드 카드는 해당 저주 카드가 제거될 때까지 사용할 수 없습니다. 다음 업그레이드 단계 전에 죽음의 저주 카드를 제거하는 유일한 방법은 치료 포션 토큰을 사용하는 것입니다.

업그레이드

아카디아 세상에서 영웅들은 모험을 겪으면서 점차 더 강해지고, 새로운 기술과 능력을 배우며, 더 나은 무기와 장비를 구입합니다. 길드가 시나리오 내에서 완수하는 훌륭한 플레이들은 더 많은 자원을 얻게 해주고, 이것들은 다음 시나리오를 위해 영웅들을 향상시켜 줍니다.

시나리오를 진행하는 동안, 각 길드는 적을 죽이고 퀘스트를 완료하는 것처럼 업적을 완수하여 코인을 얻습니다. 이렇게 얻은 코인들은 해당 시나리오 진행시에는 사용되지 않지만, 이후 업그레이드 단계에서 매우 유용하게 사용될 수 있습니다. 우선 방금 완료한 시나리오 순서 번호와 일치하는 업그레이드 덱을 섞습니다 (첫번째 시나리오 후에는 1레벨 (Level 1) 덱을, 두번째 시나리오 후에는 2 레벨 (Level 2) 덱을...).

각 플레이어는 섞은 덱에서 6장의 카드를 가져옵니다. 그 중 원하는 카드 2장을 선택해서 자신의 앞에 뒷면이 보이게 놓습니다. 남은 카드들은 왼쪽 플레이어에게 넘깁니다. 모두 새로 받은 카드중에서 또 2장의 카드를 골라 갖고 왼쪽 사람에게 나머지 2장을 넘깁니다. 이렇게 드래프트가 완료되면, 각 플레이어에게는 6장의 카드가 남고, 갖고 있는 코인을 사용하여 구입할 카드들을 결정합니다. 각 카드에는 비용이 적혀있고, 업그레이드 단계 동안 플레이어 별로 최대 3장의 카드까지 구입할 수 있습니다. 남은 업그레이드 카드는 상자로 되돌아가고 사용한 코인은 공용 더미에 지불합니다. 만약 구입 후 코인이 남았다면 그 중 한 개를 다음 업그레이드를 위해 가지고 있을 수 있습니다. 하지만 그 외의 코인들은 모두 공용 더미로 되돌아갑니다.

그리고 나서 각 플레이어는 자신의 영웅들 사이에 새로운 업그레이드 카드들을 분배합니다. 모든 카드를 완전히 재배치할 수도 있습니다. 만약 길드가 12장 이상의 업그레이드 카드를 가지고 있다면, 초과되는 카드는 모두 버려야 합니다.

계속 전진!

다음 시나리오를 시작할 때는 영웅들이 갖고 있는 모든 토큰들을 제거합니다 (부상, 탐험 등). 이전 시나리오에서 승리한 플레이어가 다음에 진행할 시나리오를 고르고, 캠페인 진행 규칙을 따릅니다 (9 페이지 참조).

탐험 토큰

게임 준비시, 일부 탐험 토큰들이 보드 위에 배치됩니다. 이 토큰들은 시나리오에 따라 앞면 혹은 뒷면이 보이게 놓여집니다. 대부분의 탐험 토큰들은 게임을 진행하는 동안에 영웅들이 사용할 수 있는 혜택을 줍니다. 일부 토큰은 퀘스트 완수를 위해 영웅들이 획득해야하는 중요한 목표가 되기도 합니다.

탐험 토큰을 모으는 것은 이동 포인트나 다른 행동을 필요로 하지 않습니다. 활성화된 영웅이 탐험 토큰과 같은 칸에 서 있고, 그 칸에 적이 없다면, 영웅은 자동으로 그 토큰을 획득합니다. 토큰의 내용을 공개한 뒤 획득한 영웅이 소유합니다 (그 영웅의 카드 위에 놓습니다). 각 탐험 토큰은 다양한 효과를 가지고 있고, 토큰을 소유하고 있는 영웅에게만 영향을 미칩니다.



퀘스트 - 특별한 탐험 토큰들입니다. 시나리오 별로 그 역할이 설명되어 있습니다.



치료 포션 - 활성화된 영웅은 자신의 차례 동안 이 토큰을 버려서, 자신의 모든 생명을 회복할 수 있습니다. 그가 가진 모든 부상 토큰과 죽음의 저주 카드를 버립니다. 단 공격을 처리하는 동안에는 사용할 수 없습니다.



충전 포션 - 활성화된 영웅은 자신의 차례 동안 이 토큰을 버려서, 자신의 모든 카드를 사용할 수 있는 상태로 만듭니다. 해당 영웅의 모든 업그레이드 카드 위에 있는 길드 토큰들을 제거합니다.



추가 차례 포션 - 영웅은 자신의 차례 끝에 이 토큰을 버리고 즉시 또 한 차례를 진행합니다. 일반적으로 같은 영웅이 다시 활성화됩니다.



보물 상자 - 시나리오의 종료 후, 각 보물 상자 토큰을 가진 길드는 토큰에 적힌 코인을 받습니다.



함정 - 이것을 얻은 영웅은 즉시 부상을 하나 받고 이 함정 토큰을 버립니다.



탐험 토큰은 길드가 휴식을 진행하는 동안 영웅들끼리 자유롭게 주고받을 수 있습니다. 단, 퀘스트 토큰은 주고받을 수 없습니다. 죽은 영웅은 그의 모든 탐험 토큰을 그가 있던 칸에 떨어뜨립니다. 만약 그가 적 영웅에게 죽임을 당했다면, 그 영웅은 자동적으로 그의 탐험 토큰 중 하나를 얻을 수 있습니다 (퀘스트 토큰을 얻는 것도 가능).

시나리오 종료후 영웅들이 갖고 있던 모든 탐험 토큰은 게임으로 되돌아 갑니다. 누구도 탐험 토큰을 가진 채 시나리오를 시작할 수 없습니다.

업그레이드 카드

캠페인의 결과로 각 길드가 얻는 업그레이드 카드들은 휴식 행동때 교환으로 얻는 카드들과는 다릅니다. 다양한 카드들의 조합은 각 영웅들로 하여금 타고난 능력의 잠재력을 최고로 끌어올리고, 게임 진행시 특출난 역할을 해낼 수 있도록 도와줍니다.

업그레이드 카드는 크게 3종류로 나뉩니다.

공격 카드



강화 카드



지속 카드



이 카드들의 조합을 통하여, 플레이어들은 예상치 못했던 강력한 공격과 전술을 구사할 수 있습니다!

업그레이드 카드 설명



A. 이름 - 카드의 이름입니다..

B. 비용 - 이 카드를 구입하기 위해 필요한 코인의 수입니다.

C. 종류와 범주 - 카드의 종류와 그것이 속한 범주입니다. 일부 효과는 오직 특정한 종류와 범주에만 영향을 미칩니다.

D. 공격주사위 - 공격 카드에만 표시되어 있습니다. 할 수 있는 공격 타입 (근접 또는 원거리) 뿐만 아니라, 이 공격으로 굴려야 할 공격 주사위의 개수가 표시되어 있습니다.

E. 특수 효과 - 카드가 가진 특별한 효과들입니다.

F. 코드 - 이 식별 코드를 사용하여 캠페인 시트에 각자의 카드를 기록할 수 있습니다. '-' 왼쪽의 숫자가 레벨입니다 (카드 뒤에도 'Level 숫자'로 표시).

공격 카드

공격 카드는 영웅으로 하여금 적을 공격하게 해줍니다. 영웅의 인벤토리에 공격 카드가 없다면 대부분 그 영웅은 활성화되어도 공격을 진행할 수 없습니다. 만약 영웅에게 여러 장의 공격 카드가 있다면, 공격당 오직 한 장의 카드만 사용할 수 있습니다. 하지만 공격 카드는 사용 후 소진되므로 (그 위에 길드 토큰을 놓습니다), 사용할 수 있는 공격 카드를 여러 장 가지고 있다는 것은 한 영웅에게 더 많은 선택의 여지를 주며, 휴식으로 카드들을 다시 사용할 수 있도록 만들기 전까지 여러 차례의 공격을 할 수 있는 기회를 줍니다.

공격 주사위에 적합한 아이콘이 지시하는 대로, 모든 공격 카드는 근접 또는 원거리 공격을 할 수 있습니다. 일부 공격 카드가 오직 단순한 공격만 제공하는 반면에, 많은 카드들은 각각의 공격을 향상시켜주는 특별한 효과를 발휘합니다. 이러한 효과들은 카드가 사용되고 그 카드가 언급된 조건을 만족할 때만 발동됩니다.

강화

강화 카드는 공격 카드와 함께합니다. 단독으로는 사용할 수 없는 반면, 사용하는 공격 카드의 힘을 엄청나게 증대시켜 줍니다.

영웅이 공격을 선언 했을 때 (공격 주사위를 굴리기 전), 자신이 소유하고 있는 하나 이상의 강화 카드의 사용 여부를 결정할 수 있습니다. 사용한 공격 카드를 소진시킨 뒤, 함께 사용한 모든 강화 카드 역시 소진시킵니다 (카드 위에 길드 토큰을 놓습니다). 그리고 나서 강화 카드에 명시된 특수 효과를 실행된 공격에 추가합니다. 일부 강화 카드는 설명에 적힌 대로 특정한 종류의 공격 카드에만 작동한다는 점을 주의합니다. 공격 카드와 마찬가지로, 소진된 강화 카드는 사용 가능한 상태가 될 때까지 다시 사용할 수 없습니다.

지속

지속 카드는 영웅의 타고난 능력처럼 작용합니다. 지속 카드는 그것을 가진 영웅에게 카드 설명의 조건에 따라, 언제나 효력을 발동하는 특수한 능력을 제공합니다. 지속 카드는 소진되지 않기 때문에, 인벤토리에 이 카드를 갖고 있는 영웅이 항상 사용할 수 있습니다. 만약 공격시 영웅이 지속 카드의 효과를 사용하기로 했다면, 반드시 주사위를 굴리기 전에 이를 선언해야 합니다.

특수 효과

업그레이드 카드는 영웅들에게 다양하고 새로운 지원을 합니다. 아래에서 소개합니다.

■ 추가 방어



추가 방어 아이콘이 있는 카드는 영웅에게 표시된 만큼의 추가 방어 주사위를 제공합니다. 영웅이 방어 굴림을 할 때마다, 그의 기본 방어에, 카드에 표시된 만큼의 모든 추가 방어를 더합니다. 추가 방어는 해당 카드가 소진되었어도 언제나 영웅의 방어에 더해집니다.

■ 추가 생명



추가 생명 아이콘이 있는 카드는 영웅이 죽기 전까지 더 많은 부상을 견딜 수 있도록 합니다. 영웅의 기본 생명에, 카드에 표시된 만큼의 모든 추가 생명을 더합니다. 이것도 역시 카드가 소진 여부와 상관없습니다. 총합이 영웅의 생명 - 그를 죽이기 위해 필요한 부상의 개수입니다.

■ 재굴림 더미



재굴림 아이콘이 있는 카드는 영웅이 주사위를 굴린 후, 표시된 수만큼의 주사위를 다시 굴릴 수 있게 해줍니다. 새롭게 굴린 결과는 기존 결과를 대체합니다. 재굴림 아이콘이 있는 모든 영웅 카드는 소진 여부에 관계없이 항상 재굴림 더미에 더해집니다. 영웅이 주사위를 굴릴 때마다 (공격 굴림이든 방어 굴림이든) 그가 원하는 순서대로 자신의 전체 재굴림 더미를 사용할 수 있습니다.

예시 : 자주는 +1 재굴림을 하게 해주는 반격의 칼날과 +2 재굴림을 하게 해주는 달의 반지를 가지고 있습니다. 그의 총 재굴림 더미는 모두 3입니다. 그는 자신의 새총으로 오크를 원거리 공격했고, 2개의 공격 주사위를 굴려 (X)과 (X) 2개의 실패가 나왔습니다. 그는 재굴림 2를 사용하여 두 주사위 모두를 재굴림합니다. (X)과 (X)의 결과가 나왔습니다. 그는 결정타를 사용해 추가 주사위를 굴려 (X) (실패)이 나왔습니다. 그리고 나서 그는 이 주사위를 재굴림하기 위해 남은 마지막 재굴림을 사용합니다. (X)이 나옵니다. 그것은 또다른 타격으로 결국 총 3 타격을 얻습니다.

오크는 자주에게 근접 공격으로 반격하여 (X), (X), (X) (2 타격)의 결과가 나왔습니다. 자주는 방어 주사위 2개를 굴려 (X)와 (O) (1 회피)가 나왔습니다. 그는 실패 결과에 재굴림 1을 사용하고, 그 결과 또다른 (O)가 나왔습니다. 그는 두 번째 재굴림을 사용하여 (X) (또 다른 회피)를 얻었습니다. 그에게는 하나의 재굴림 기회가 남았으나, 모든 타격을 취소했기 때문에 이를 사용할 필요가 없습니다.

■ 혼란

일부 공격은 그들의 목표를 혼란에 빠뜨려서, 이후의 공격을 쉽게 할 수 있도록 합니다. 캐릭터가 혼란에 빠지면, 그 상태를 나타내기 위해 해당 캐릭터의 피규어를 눕혀 놓습니다. 혼란에 빠진 캐릭터는 공격에 대항하여 방어 주사위를 굴릴 수 없습니다. 그 외에는 평상시처럼 이동하고 공격하며 일반적으로 행동할 수 있습니다. 혼란에 빠진 상태의 영웅이 휴식을 취하면 다시 회복될 수 있습니다. 회복되었음을 표시하기 위해 그의 피규어를 다시 세워 놓습니다.

■ 폭탄

폭탄은 극도로 위험합니다. 따라서 각 길드는 한 번에 오직 한 장의 폭탄 카드만 가질 수 있습니다. 폭탄 카드가 사용되면, 목표 캐릭터를 대상으로 일반적인 공격처럼 처리합니다. 만약 공격 주사위 굴림이 타격을 기록했다면, 그 주변에 불 지뢰밭이 생성됩니다. 목표가 있는 칸과 그것과 인접한 모든 칸에 공격자의 길드 토큰을 하나씩 놓습니다. 만약 적 영웅이 이러한 토큰들 중 하나가 있는 칸에 들어가면, 본래의 폭탄 공격 (다른 능력이나 재굴림은 이 공격에는 적용하지 않습니다)처럼 공격을 당하고, 길드 토큰은 보드로부터 제거합니다. 만약 그 영웅이 죽었다면 업적은 토큰의 주인 길드에게 돌아가고, 희생자가 가지고 다니던 모든 탐험 토큰은 그 칸에 놓입니다.

만약 영웅이 자신의 길드 토큰이 포함된 칸에 들어간다면, 아무 일도 일어나지 않습니다. 만약 영웅이 여러 개의 적 길드 토큰이 포함된 칸에 들어가면, 모두 동시에 폭발합니다. 한 번의 공격에서 관여된 모든 폭탄에 대한 주사위를 추가합니다. 만약 이런 공격으로 영웅이 죽었다면, 이 공격에 사용된 모든 폭탄의 주인 길드가 해당 업적을 얻습니다..



■ 영웅 소진

일부 업그레이드 카드는 특별한 효과를 사용하기 위하여 "영웅 소진"을 필요로 합니다. 영웅을 소진시키기 위해서는 영웅 카드 위에 길드 토큰만 놓으면 됩니다. 이제 해당 영웅 카드는 소진되었고, 플레이어는 이제 그의 영웅 카드가 대기 상태로 변할 때까지 "영웅 소진"이 필요한 다른 특별한 효과도 사용할 수 없습니다. 영웅 카드는 휴식 때 그 위의 길드 토큰을 제거함으로써 대기 상태가 됩니다. 소진된 영웅 카드를 가지고 있다고 해서 불이익을 받지는 않습니다. 일반적인 방법으로 활성화될 수 있고, 평소처럼 이동이나 공격도 합니다. 단지 영웅 카드의 소진을 필요로 하는 특별한 효과를 사용하지 못할 뿐입니다. 그는 여전히 그의 타고난 능력들을 사용할 수 있습니다(그 능력들이 영웅 카드의 소진을 필요로 하지 않는다면).

■ 자기 희생

일부 능력들은 이를 사용하기 위해 활성화된 영웅에게 약간의 부상을 입힐 것을 요구합니다. 영웅은 능력 사용을 위한 주사위를 굴리기 전에 필요한 만큼의 부상을 입어야 합니다. 만약 입은 부상으로 인해 죽는다면, 영웅은 그 능력을 사용할 수 없습니다. 만약 남은 생명이 더 받아야 하는 부상보다 적어도, 해당 능력을 사용할 수 없습니다.





캠페인

칭호

영웅들은 임무 완수를 통해 명성, 자원, 가능한 동맹들을 얻습니다. 아카디아는 모험의 성취를 기억하는 곳으로, 영웅들은 그들이 이뤄낸 일들을 떠올리고, 여정을 따라 가며, 때로는 기대치 않은 도움들을 얻을 수 있습니다.

일부 퀘스트는 완료될 경우, 이를 완수한 길드에게 칭호를 보상으로 제공합니다. 각 칭호들은 차후 시나리오들을 진행할 때 길드가 누릴 수 있는 편의를 제공합니다. 대부분의 시나리오들은 - "망치 구역", "태양 가득한 경기장", "새벽녘 황혼의 사원"을 제외하고 - 칭호와 연관된 하나의 퀘스트를 가지고 있습니다. 영웅이 이러한 퀘스트 중 하나를 완수하면, 그의 길드는 관련된 칭호를 얻습니다. 이는 캠페인 시트에 기록됩니다. 획득한 칭호는 현재 시나리오에서 아무 효과가 없습니다. 그러나 플레이어가 그 칭호로 이득을 보는 시나리오를 플레이할 때 관련 혜택을 얻을 수 있습니다. 각 시나리오 설명에는 어떤 퀘스트가 칭호와 연관되어 있는지, 어떤 혜택을 주는지, 이 칭호로 받을 수 있는 혜택과 해당 시나리오가 무엇인지 등이 설명되어 있습니다. 추가로 이 칭호를 통해 혜택을 얻을 수 있는 시나리오가 무엇인지도 설명되어 있습니다.

캠페인 시트

캠페인 시트는 양면으로 된 시트로, 플레이어들이 캠페인을 진행하면서 중요한 정보 및 발전 사항을 기록하기 위해 사용합니다.



한쪽 면은 캠페인 자체를 기록하는 용도로 사용됩니다. 왼쪽에는 아카디아의 지도가 있으며, 플레이어들은 각 시나리오 위의 공간에 그들이 진행한 순서를 적을 수 있습니다. 오른쪽에는 더 자세한 목록이 있는데, 여기에는 플레이어들이 시나리오 진행 시 일어난 일들 -길드의 완수 사항들(누가 가장 많은 코인을 얻었고, 누구의 영웅이 가장 적은 횡수로 죽었는지 등)-을 기록할 수 있게 해줍니다.

아카디아 퀘스트 인벤토리			
오성	건재	건영	용래
그룹	요한	그린슬리브	강가
S-01 1-01	S-01 S-02	S-03 S-04	S-05 S-01
1-10	1-07	1-04 1-06	1-09
		D-03	
마야	세스	디바	스파이크
S-05 S-04	S-05 S-04	S-01 1-01	S-03 S-02
1-06			1-02
D-01		D-05	
자주	스칼렛	위스프	홀스바움
S-02 S-03	S-03 1-04	S-02 S-05	S-04 1-05

캠페인 시트의 반대 면에는, 각 플레이어가 어떤 영웅을 선택했는지와 그들이 현재 어떤 업그레이드 카드와 죽음의 저주를 가지고 있는지 등, 길드에 관한 정보를 기록하는 데 사용됩니다.

캠페인의 한 시나리오를 마친 후에 (업그레이드 단계 전), 플레이어들은 그들이 방금 어떻게 플레이 했는지를 기록합니다. 만약 이것이 첫 번째 시나리오였다면, 캠페인때 그들이 선택한 세 영웅이 누구였는지와, 그들이 만든 길드에 관해 기록합니다.

기록의 첫 단계는 방금 진행한 시나리오의 기재입니다. 시트의 앞면에 있는 아카디아의 지도 위에 이를 표시하며, 플레이어들은 방금 막 끝낸 시나리오가 어떤 것인지와 캠페인에서 시나리오가 진행된 순서에 따라 해당 숫자를 기록합니다(1~6). 이에 따라 플레이어들은 지도 오른쪽의 세부 사항을 작성합니다. 여기서 이들이 완수한 업적들을 기록합니다. 이는 아래와 같습니다.

승자 : 시나리오의 승리를 위해 필요한 퀘스트를 가장 먼저 완료한 길드를 적습니다.

최소의 죽음 : 영웅들의 죽음 토큰을 가장 적게 모은 길드를 적습니다.

최다 코인 : 시나리오 동안에 가장 많은 코인을 얻은 길드를 적습니다. (업그레이드로 코인을 사용하기 전)

보상 획득 : 보상 카드와 관련된 퀘스트를 완료해서, 해당 보상을 얻은 길드를 적습니다.

칭호 획득 : 칭호와 관련된 퀘스트를 완료해서, 해당 칭호를 얻은 길드를 적습니다.

만약 두 개 이상의 길드가 업적에 있어 동점이라면, 동점인 모든 길드가 업적을 얻습니다.

방금 진행한 시나리오의 업그레이드 단계를 마친 후, 캠페인 시트를 뒤집어서 길드의 인벤토리를 작성합니다. 플레이어들은 현재 길드의 영웅들이 갖고 있는 카드들과 (카드의 식별 코드 사용), 죽음의 저주를 적습니다. 새로 구입한 카드만 기록하는 것이 아니라, 업그레이드 이후 길드의 영웅들

이 가진 모든 카드들을 기록합니다. 만약 향후 업그레이드 때 사용할 코인 한 개도 남겨뒀다면 그것도 기록합니다.

한 면의 인벤토리를 여러 시나리오에서 사용해야 하므로 각각의 칸을 잘 분할해서 사용하거나, 온라인에서 별도의 추가 시트를 출력해서 사용합니다. (<http://boardmfactory.com/arcadiaquest>)

❧ 캠페인 종료 ❧

캠페인의 여섯 번째이자 마지막 시나리오인-최종 결전을 마치면 아카디아는 마침내 해방됩니다! 마지막 시나리오에서 승리한 길드는 승자가 되어 아카디아의 통치로 얻는 모든 권능과 명예를 얻을 수 있습니다. 하지만 캠페인을 진행하는 동안 여러분이 이뤄낸 업적들을 통해서 누가 다시 탈환한 아카디아를 가장 잘 통치할 수 있을지 겨룰 수 있습니다.

우선 캠페인 시트에 기재된 각각의 업적 분야를 제일 많이 완수한 길드는 메달 한 개를 포상으로 받습니다. 계산은 다음과 같이 합니다. 전체 캠페인 동안 업적을 최다로 완수한 길드가 메달 1개를 받습니다. 업적당 최다 완수 길드가 동물이라면 모두 메달을 받습니다. 모든 업적 분야를 계산한 후 각 길드가 얻은 메달의 수에 따라 아카디아의 통치 능력을 평가할 수 있습니다. 최종 결전의 승자 길드의 자격 역시 메달의 수로 평가받습니다.

메달 0-1개 : 공허한 승리

아카디아를 재탈환하는 캠페인에서의 당신의 길드의 역할은 극히 미미했습니다. 당신의 경쟁자들은 당신이 아카디아를 얼마나 잘 통치할 수 있을지에 대한 납득을 하지 못합니다. 당신의 통치에 이의들이 제기되며 잡음이 계속 흘러나옵니다. 거리에 싸움이 끊이지 않고, 그 덕분에 당신은 찬탈자들을 늘 감시해야 합니다!

메달 2-3개 : 단호한 승리

당신의 길드는 라이벌들을 진압했고, 세력의 향상의 터를 확보했습니다. 경쟁 길드들은 도시의 일부의 지배권만 나눠 가집니다. 하지만 (최소한 당분간은) 그들은 지배하는 길드로서 당신을 존중해 줍니다. 적어도, 아카디아인들에게 당신은 승리자로 여겨집니다.

메달 4-5개 : 완벽한 승리

당신의 길드는 진정한 용맹을 보여주었고, 도시의 모든 지역에 통치권을 확립합니다. 도시의 음유시인들은 당신의 업적을 노래하고, 당신이 일궈낸 업적들은 아카디아인들의 마음 속에 남았습니다. 이는 오래오래 영광스러운 기억으로 살아있을 것입니다!

선택 진행 : 에피소드 모드

아카디아 퀘스트는 외곽 원에서 시작하여 도시의 중심부에서 이뤄지는 최종 결전까지, 이어지는 시나리오들을 플레이하는 캠페인 게임으로 제작되었습니다. 하나의 시나리오에서의 당신의 업적은 다음 게임에 영향을 미치고, 당신의 영웅 그룹은 점진적으로 더욱 더 강해집니다. 그러나 만약 함께하는 플레이어들이 간편적인 방법으로 단순한 재미를 원한다면, 간단하게 일부 영웅들만 모아 큰 영향력이 없는 시나리오 위주로 플레이 하는 '에피소드 모드'로 즐길 수 있습니다.

에피소드 모드에서 플레이어들은 자신의 길드를 빠르게 준비합니다.



그들이 원하는 아무 레벨의 영웅들과 업그레이드 카드를 가져가고, 캠페인 북에서 아무 시나리오나 선택합니다(아니면 나만의 시나리오를 만들 수도 있습니다) 에피소드 모드를 진행하기 위해 다음 단계를 따릅니다.

1. 길드 만들기. 이것은 7페이지에 나와 있는 대로 일반적인 방법을 따릅니다. 각 플레이어는 길드 색상을 정하고, 길드당 3명의 영웅들은 선택합니다. 그리고 시작 덱의 업그레이드 카드들을 분배합니다.

2. 레벨 결정. 플레이어들은 1~6 레벨까지 게임에서 플레이하고 싶은 레벨을 함께 결정합니다. (시나리오에 관계 없이 그냥 1~6중 선택) 레벨이 높을수록 몬스터들은 더 강력해지나 더 많은 업그레이드 카드를 선택할 수 있습니다.

3. 업그레이드 카드 분배. 선택한 레벨이 20이상이면 이전 레벨들에 해당되는 업그레이드 카드들을 분배합니다. 예를 들어 2레벨로 정했다면 1레벨 덱만, 3레벨이라면 1,2 레벨 덱을, 4레벨로 정했다면 1,2,3 레벨 덱을...이런 식으로 가져와서 레벨 별로 구분합니다. 그리고 나서 1레벨 덱에서 각자 6장의 카드를 뽑아서 2장만 선택하고 나머지는 버립니다. 이때 카드는 코인으로 구입하는 것이 아니라 그냥 획득하는 것입니다. 결정한 레벨이 크다면 레벨 순서로 이 단계를 계속 진행합니다. 모든 분배가 끝난 뒤, 한 명이 가진 업그레이드 카드가 12장보다 많다면 초과하는 수만큼 선택해서 버립니다.

4. 시나리오 진행. 캠페인 북에 있는 어떤 시나리오도 이 방법으로 진행할 수 있습니다. 플레이어들이 결정한 레벨의 몬스터 카드를 사용해야 합니다. 대안으로 모듈 방식으로 게임 타일을 구성하고, 퀘스트의 조합을 결정해서 자신만의 시나리오를 만드는 것도 가능합니다.

5. 승자 결정. 에피소드 모드의 승자는 일반적인 방법과는 다르게 결정됩니다. 바로 가지고 있는 코인의 수에 따라 결정됩니다. 시나리오가 끝나면 각 길드는 완료된 퀘스트마다 일반적인 방법처럼 추가 코인을 1개씩 받습니다. 그 뒤 아래 과정을 진행합니다.

◆ 길드에 있는 죽음 토큰마다 1 코인씩 잃습니다.

◆ (제일 먼저 3개의 퀘스트를 완료해서) 시나리오를 끝낸 길드는 추가 코인 5개를 받습니다.

각 길드는 가지고 있는 코인을 모두 더하고, 가장 많은 길드가 승자가 됩니다.



영웅들

디바



"사람들 말만 듣고 살았다면, 난 여전히 소작농 신세였을거예요"

레미의 아주 작은 마을 태생인 디바는 신께서 내려주신 사명을 갖고 성장했습니다. 그녀는 미래를 엿보면서 그 안에서 몬스터에 둘러싸인 채 다 죽어가는 먼지로 뒤덮힌 자기 자신을 보았습니다. 이는 확실한 경고였습니다. -전사의 길을 가지 마라. 그러나 강인한 마음을 가진 디바는 전투에 재능이 있었고, 불굴의 정신을 가지고 있었습니다. 그녀는 전사의 마음을 품고 있었습니다. 그녀는 신의 경고가 무언가 다른 것이라 생각했습니다. 그녀는 빛나는 썬가드의 갑옷을 입은채 그녀가 물리친 적들을 옆에서 바라보며, 멋진 머릿결을 바람에 흩날리고 있는 자기 자신의 모습을 보았습니다. 이것은 명백한 신의 의도였습니다. 그녀는 16살에 아카디아를 여행하며 군사학교에 등록하며 결코 후회하지 않았습니다. 이제 완전한 기사가 된 그녀는 믿을 수 없는 종자를 들이는 대신, 스스로 자신의 무기와 갑주의 광을 내며 시간을 보냅니다.

그린슬리브

"내 새 외투가 어때? 이게 가장 날 기쁘게 하지"

그린슬리브에게 삶의 기쁨은 두 가지입니다. 공기를 가르는 화살의 소리와 피부에 닿는 신선한 면직물의 느낌. 햇살의 숲에서 태어난 그린슬리브는 열렬한 오크 사냥꾼이자 건실한 재단사입니다.



니다. 그가 사용하는 화살, 그가 바느질한 면직물의 질은 무척 까다롭습니다. 화살을 사용하든, 바느질 할때 바늘을 사용하든 그의 조준은 가히 전설적입니다. 그린슬리브는 고대의 금발 엘프들 계통의 자손입니다. 그들의 신뢰와 명예는 성스럽고, 지식과 전통은 세대에서 세대로 이어집니다. 그들의 머리길이는 그들이 독신으로 살 의지의 기간을 보여줍니다. 그는 어느날 화살로 바느질을 하는 꿈을 꾸었습니다. 이 바느질에서 실은 어찌피 수려하게 가르는데는 방해가 될 뿐입니다.

그롬



"이야야아아아아!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"

어린 바바리안이었을 시절 그롬은 '훈련이 완벽을 만든다'는 가르침을 들었습니다. 어린 그롬은 이를 마음에 새겼습니다..하지만 너무 문자 그대로 믿은 듯 했습니다. 그롬은 정처없이 돌아다니는 것을 좋아하지 않았습니다. 그는 장소에서 장소를 갈때마다 싸웠습니다. 그는 저녁도 먹지 않았습니다. 허기를 정복했기 때

문입니다! 그는 쓰레기를 정리해서 버리지 않았습니다. 그냥 쓰레기를 마구잡이로 '후방'시켰습니다! 그는 잘 씻지..도 않았습니다. 그냥 바바리안이기 때문입니다! 그롬이 두려워하는 것은 하나였습니다. 이것은 그가 여지껏 만난 적 중 가장 강력한 적이었습니다. 그의 재치, 그의 교활함마저 무력하도록 그와 호감을 세우고, 어디든 그롬을 쫓아다니는 그것은.. 바로 그의 그림자입니다.

홉스바움



"...그러므로 그와 같은 간단한 생리적 과정을 가장 미숙하게 이해한 것이 완전히 명백합니다. 멘도클리앙 닥툼과 신비의 발산 이론, 그리고 적절한 불의 점술의 발음과 전혀 다른 장황한 억양에 따라 하나의 의지가 적절하게 적용되었을 때, 무작위로 추출되는 적은 양의 불가피함과 변함 없음이, 레이선의 집합점에서 지역적 분열을 제외하고 천체의 정렬을 설명하는, 하나의 의지가 어떠한 몬스터를 발견할 것인데, 특히 영원히 살수 없는 자연과 어떠한 길로도 연결되지 않은 화산 설쇄암의 광포한 분출과 같은 그러한 것들이 적당한 발화점에서 소멸할 것입니다. 이제, 언데드로 변하면서 종과 철학 양쪽 다 고려해야하는..."

- 전투 중에 홉스바움 교수가 하는 말중에서 (평소 그의 강의가 어떨지 상상이 가시죠?)

❖ 캄가 ❖



“이 오크들은 약탈이 뭔지 모르는게 분명해!”

남쪽 햇살의 숲에서 지내는 브루넷 엘프들인 캄가의 부족은 고대부터 타버린 오크들의 혈족이라고 알려져 왔습니다. 이는 정설처럼 여겨졌습니다. 그렇지 않고서야 이들의 검은 머리를 설명할 길이 없으니까요. 브루넷 엘프들은 사나운 성질로 유명했고, 캄가도 예외는 아니었습니다. 다른 엘프들이 춤추고 노래를 부르는 동안 캄가는 약탈하기 좋은 날을 대비합니다. 그리폰 친구의 도움에 힘입어 어렸을 적부터 많은 던전들을 약탈하고 다녔던 캄가는 이제 시야를 아카디아로 돌립니다. 전투가 있을 때면 캄가의 동료들은 그녀가 적을 조준하도록 재빨리 시야를 피해주는 것을 배우곤 합니다.

❖ 요한 ❖



“모든 것은 손목놀림에 달렸지.”

요한과 그의 형제들은 모든 면에서 경쟁을 일삼았습니다. 학교, 일, 여자 특히 검술 자랑에서. 뭐하나라도 부족하다면 썬가드에 합류하는 것은 꿈도 꿀 수 없었습니다. 형제들은 전투에 능

통했고 군사학교에 가기전부터 전술과 전략들을 깨우쳤습니다. 요한은 자신의 교관을 단번에 패배시키며 자신의 뛰어남을 과시했습니다. 어떤 교관도 검을 부머랭처럼 사용하는 방법을 생각하지 못했습니다. 이제 기사가 된 요한은 영원한 밤이 드리워질 때마다 모험을 찾아 떠납니다. 그는 돌아왔고 아카디아를 정복해서 썬가드를 재건하겠다는 결심을 그 어느때보다 더 확고히했습니다.

❖ 마야 ❖



“내 힘의 비밀이요? 요가, 그리고 분노입니다. 요가보다는 분노라고 보면 되겠네요. 사실 분노만으로도 충분하죠.”

마야는 작은 아기였을 때부터 얼음 마법에 재능을 보였습니다. 산지에 있는 그녀의 마을에 누구도 본적 없는 거대한 눈이 쌓이면서 주민들이 혹독한 겨울의 고통을 겪을 때, 겁많은 아기였던 마야는 본능적으로 얼음 탈출구를 만들어 사람들을 탈출시켜 산사태로부터 마을을 지켰습니다. 그녀가 자라면서 감정을 분출하는 순간이 이런 재능의 원천이라는 것을 알게 되었습니다. 그 덕분에 사람들에게 더 다가갈 수 있었고, 한편으로는 또래에 비해 더 마법의 연구에 빠져들게 만들기도 했습니다. 아카디아 대학에 입학한 뒤로 마야는 흡스바움 교수를 비롯해 유명한 석학들 아래에서 공부를 했습니다. 아카디아에서 연마한 기술, 그리고 그녀의 집에(집??) 사는 몬스터들 덕분에 마야는 주문의 원천들을 찾으려 돌아다닐 필요가 없습니다.

❖ 스칼렛 ❖



“난 부자들로부터 훔쳐서 주린 자들에게 나눠주지. 그리고 또 훔치고 훔치고.. 왜냐면 이렇게 하는게 너무 쉽거든.”

만 골드의 현상금이 걸린 스칼렛이 여러 길드들의 추적을 피해가며 잡히지 않는 것은 참으로 엄청난 미스터리입니다. 그 덕분에 그녀의 명성은 썬가드와 대등한 지경이 되었습니다. 스칼렛의 은밀한 재주가 아니었다면 곧장 잡혀 감옥에 갇혔을 겁니다. 한때는 그 현상금마저 털 생각으로 자수를 생각하기도 했지만, 손수 현상금을 훔쳐낼 마땅한 방안이 떠오르지 않아 그만두었습니다. 속임수, 검술, 잠행의 달인인 스칼렛은 어떤 퀘스트에서도 유능한 구성원이 됩니다. 다만 동료들은 그녀와 일하면서 전리품을 챙길 생각은 말아야 합니다. 그들이 도착하기도 전에 스칼렛이 있는 퀘스트 장소의 전리품들은 언제나 사라지기 일수니까요. 이 또한 묘한 일이지요.

❖ 세스 ❖



“쉬잇, 이봐 친구. 마법 지팡이 하나 살래?”

세스는 장학금을 받으며 아카디아 대학에 입학했습니다. 그리고 3일후 퇴학을 당하면서 가장 짧은 출석으로 신기록을 세웠습니다. 뺏속까지 허세가 가득한 세스는 대학의 느릿함이 맘에 들지 않아 스스로 터득할거라 자부했습니다. 하지만 교재들은 비쌌고, 지식들은 희귀했습니다. 배움에 대한 갈망을 해소하려고 세스는 고대 유물의 거래를 시작했습니다. 필요한 돈을 마련하기 위해 자신의 마법 지팡이와 문서들을 팔았습니다. 심지어 길드 회원 자격을 얻기 위해서 물건들을 길거리에 늘어놓고 행상을 한 적도 있습니다. 아카디아가 무너진 지금, 세스는 대학을 해방시키는데 (정확히 말하자면 대학교 도서관의 수많은 마법서들을 해방시키기 위해) 일조하려 합니다.

스파이크



“빠죽 머리?? 그걸 지금 농담이라고 하는거냐 아가??”

스파이크에게 모호크족의 삶은 쉽지 않았습다 (가난했던 그의 어머니에게는 말할 것도 없고요). 하지만 강철같은 그의 체모들은 드워프가의 일원으로 그의 자존심이 되었습니다. 이는 그의 잠재력을 보여주기도 했습니다. 그의 나이 13살때, 다른 드워프들이 나름의 풍성한 턱수염들을 자랑할 때, 그는 소위 말하는 ‘드래곤 수염’으로 한 세대의 최고가 되었습니다. 진짜로 드래곤의 이발사로 활약했던 고대 영웅도 있었건만 사람들은 종교적인 이유에서 이 드워프의 수염에게 똑같은 예우를 취해주지는 않았습니다. 반면 끝없는 짜증과 조롱이 스파이크를 신경질적으로 만들었고, 그로인한 내면의 분노는 엄청난 복수심으로 바뀌었습니다.

위스프



“..”

‘노래하는 마룻바닥’이 상류층 사이에서 인기있는 방법 수단이 되었던 동네에서, 위스프는 소리 없이 목표가 된 집을 드나들면서 명성을 얻은 도둑이었습니다. 안타깝게도 이런 관심은 도둑이라면 별로 원치 않는 것이라는 점입니다. 유명인사가 된 덕분에 위스프는 흠모하는 팬들에 둘러싸였고, 고향땅인 패브리에서 죄를 짓고 살 수는 없다는 것을 깨달았습니다. 그는 모아 놓은 재산을 털어 떠나면 아카디아를 향해 바다를 가로질러 항해를 떠났습니다. 그 곳에 있는 전설의 장소 에버쉐도우에 거처를 마련했고, 여느 다른 곳처럼 거리의 규칙을 배웠습니다. 아카디아가 무너진 지금, 그의 기술이 필요한 때입니다.

자주



“나는 이런 가르침을 받았다. ‘내면의 고요를 느껴라, 감정을 통제하라’ 이런 가르침을..으으으!!!”

자주는 어린 시절부터 분노 조절의 문제가 있었습니다. 그는 어떤 일에도 흥분하고 화를 냈습니다. 취침시간, 점심 시간, 오후, 아침... 심지어 자

는 동안에도 분노했습니다. 자포자기한 그의 부모에게 선택은 고요한 숲속의 빈터에 있는 선승들에게 아들을 보내는 것밖에 없었습니다. 그들은 자주가 가르침을 통해 인생에서 만나볼 수 없었던 평안을 맞이하길 바랐습니다. 자주와 수도승들은 노력했습니다. 그럼에도 자주는 선의 상태를 통달할 수 없다는 것을 확인했고, 이는 그를 격노함으로 몰아붙였습니다. 하지만 자주는 포기하지 않았습니다. 부적응과 이를 통한 분노와 거리를 두며 그는 나름 분노의 선을 통달했습니다. 비록 다른 수도자들이 읊는 화평의 기도문 대신 이를 갈며 투덜거린다는 차이가 있지만, 나름 전투전에 자신의 기도문을 외우며 마음의 준비를 합니다.

적들

송곳니 군주



“왜 이런 짓을 하냐고? 왜냐면 난 의심의 여지 없이 뱀파이어거든. 달리 뭘 할 수 있겠는가?”

송곳니 군주는 매우 복잡한 존재입니다. 고대 송곳니 왕조의 유일한 자손인 그는 가문에서 흡혈주의를 숭상하는 유일한 자입니다. 그는 이를 사랑했습니다. 심야의 산맥은 그에게 최고의 은둔 장소입니다. 외로운 성내에서 그는 오랜 시간동안 걸어 다니면서, 그 시간동안 생산적인 사색을 하기에 잠으로 시간을 허비할 필요가 없었습니다. 하지만 저주받은 아카디아인들이 하늘을 움직이면서 모든 것이 무너졌습니다!

이제 그는 도시를 장악하고 영원한 어둠으로 온 땅을 뒤덮어서 다시금 어둠속의 배회와 사색을 만끽하려 합니다. 괴성과 함께 침략하려는 저 성가신 영웅들만 없다면....

고통의 자매



"아주 살짝 아플거야. 아 잠깐만! 내가 거짓말을 했네."

쾌락의 자매



"아주 살짝 간지러울거야. 아 잠깐만! 내가 거짓말을 했네."

고블린 궁수



"안돼 안돼. 쏫볼을 들어라. 밝은 과녁이 맞추기 쉽거든."

오크 약탈자



"아침에 약탈, 저녁에도 약탈, 밥먹을 때도 약탈..." -오크 민요

오크 대장



"그냥 약탈 하지마라. 대형을 갖춰서 약탈해라."

미노타우로스

황소 마왕

망치를 든 야수인간



"저 벽을 보라! 어떻게 돌들로 쌓아 올렸을지 궁금하군. 일단 다 부숴버리고 알아내보자!"



"비결은 뿔 위에 책을 올려놓고 균형 잡는 연습을 하는 것이다."

창을 든 야수인간



"창 두개가 하나보단 낫지. 분명히. 왜냐면 하나가 아니라 두 개거든. 흥."

슈미렐링

트롤



"구리 빛의 봄비처럼 달콤한 꽃내음은 결국 속성한 인간의 피에서만 맞볼 수 있다."

용어

가득 찬 칸	15
강화	25, 26
결정타	17
경계 반응	18
공격	15
공격 주사위	15
공격 카드	25, 26
구성품	5
근접 공격	15
길드 준비	7
능력	8
대기상태로 바꾸기	18
대시 보드	8
동맹	13
몬스터 등급	22
몬스터 발생	23
몬스터 카드	21
몬스터 활성화	18
몬스터들	18
문	10, 14
발생 토큰	11, 23
방어 주사위	15, 17, 26
벽	13
보물 상자	25
보복 반응	20
보상 카드	23
부상	17
부하	22
부활	18
사용 가능 공간	15
생명	8, 21
승리	20
시야선	16
시작 아이템들	8
아이템 재배치	18
약당	22
업그레이드 단계	24
업그레이드 카드	25
에피소드 모드	30
영웅 드래프트 하기	7
영웅 소진	27
영웅 카드	8
영웅 활성화	14
원거리 공격	15
이동	14
인벤토리	8
인접	13



재굴림 더미	27
적	13
죽음	18
죽음 토큰	18, 24
죽음의 저주	24
준비	10
지속	25, 26
차단된 칸	15
첫번째 완수 보너스	23
초과피해	21
칭호	28
카드 소진하기	15
칸	13
캐릭터	13
캠페인 구성	9
캠페인 시트	28
캠페인 종료	29
코인 보상	23
퀘스트 카드	23
퀘스트 토큰	25
타격	17
탐험 토큰	25
특수 효과	26
포션	25
포탈	14
폭탄	27
플레이어의 차례	14
함정	25
혼란	27
회피	17
휴식	18

CREDITS

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

EXECUTIVE PRODUCER David Preti

ART Andrea Cofrancesco, Nicolas Fructus and Mathieu Harlaut

GRAPHIC DESIGN Mathieu Harlaut

SCULPTOR Benjamin Maillet

WRITER Eric Kelley

EDITING Spencer Reeve and Michael Shinall

PUBLISHER David Doust and Chern Ng Ann

PLAYTESTERS

Flavio Teixeira, Viola Bafile, Stephanie McNeill Henney, Christopher Henney, Vitor Grigoletto, Lucas Martiní, 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

한글판 제작 보드엔 팩토리

번역 zooey / 잭윌슨

수검 권오섭, 유재혁

진행협조 이견영(겐스)

제품문의 : 070-7720-0145

boardm.co.kr boardmfactory.com

규칙 요약

길드 준비

각자 길드를 준비.
3명의 영웅을 선택 혹은 드래프트.
5장의 시작 아이템 배치.

플레이어 차례

영웅 활성화 혹은 휴식.

영웅 활성화 (원하는 순서대로):

- ◆ 이동 (3 이동 포인트. 1포인트 당 1칸 이동 / 문 열기 / 문 닫기 / 포탈 이용).
- ◆ 공격 (공격 카드 소진, 공격 주사위 굴림 vs. 목표의 방어).

휴식

- ◆ 카드들을 대기 상태로 바꾸기 (길드 토큰들 제거).
- ◆ 카드들과 탐험 토큰 재배치 (죽음의 저주 카드, 퀘스트 토큰은 재배치 불가능).
- ◆ 영웅들의 부활.

기타 규칙

탐험 토큰 활성화 영웅은 적과 함께 있지 않을 경우 자신의 칸에 있는 탐험 토큰 자유롭게 획득.

인접 같은 칸, 혹은 대상의 상하좌우 바로 옆 칸이면서 닫힌 문이나 벽으로 막히지 않은 경우 인접한 칸에 있는 것으로 간주. 인접한 캐릭터에게만 근접 공격과 기타 효과를 적용.

시야선 원거리 공격을 할 경우 공격자가 있는 칸의 중심에서 목표가 있는 칸의 중심까지 직선으로 연결되어야 가능. 이 직선 사이에 벽, 닫힌 문, 차단된 칸이 없어야 함. 꼭짓점을 스칠 경우는 가능.

가득 찬 칸 캐릭터 2명이 있는 칸. 가득찬 칸의 두 캐릭터 중 최소 하나가 활성화 캐릭터의 동맹이라면, 활성화 캐릭터는 그 칸을 통과하거나 그 칸을 통해 공격 가능. 단 그 칸에서 멈추는 것은 불가능.

차단된 칸 활성화 캐릭터의 적 캐릭터 2명으로 가득찬 칸. 활성화 캐릭터는 그 칸을 통과하거나 그 칸을 통해 공격 불가능.

몬스터 활성화

(현재 플레이어의 오른쪽 플레이어가 조종)

경계 반응 몬스터는 자신에게 인접한 영웅이 해당 칸을 떠나거나, 그 영웅에게 인접하지 않은 몬스터를 공격할 경우 해당 영웅을 공격.

보복 반응 몬스터는 공격을 받은 뒤, 이동(선택) 후 공격한 영웅을 공격 가능.

발생 발생 타일이 가득찼을 경우 그 위의 몬스터당 주사위 2개씩을 굴려, 일치하는 조합의 발생 토큰이 있을때 그 칸으로 해당 몬스터 이동.

퀘스트

최소 한개의 PVE를 포함해서 3개의 퀘스트를 먼저 완수한 플레이어가 시나리오 승리.

첫번째 완수 보너스 퀘스트를 첫번째로 완수한 플레이어는 해당 코인 획득

보상 카드 보상 카드가 배당된 퀘스트를 완수할 경우, 해당 카드 획득

업그레이드 단계

죽음의 저주 카드 기존의 저주 카드 제거. 각 영웅이 가진 죽음 토큰만큼 죽음의 저주 카드를 뽑고 가장 높은 카드만 보유.

업그레이드 카드 모든 플레이어는 최근에 진행한 시나리오의 해당 레벨에서 6장의 카드를 뽑아서 2장씩 가진 뒤 왼쪽으로 전달하는 것을 두 번 반복. 그 뒤 가진 카드 중에서 3장까지 구매가능.

시나리오의 승자가 다음 시나리오 선택

캠페인

외곽 원 : 3개 시나리오로 구성

내부 원 : 2개 시나리오로 구성

최종 결전