



Fred Perret and Guilherme Goulart

규칙 버전 1.1

- 아카디아 퀘스트 기본 게임 -

이 솔로 모드는 아카디아 퀘스트 기본 게임을 위한 것입니다. 여타 확장이나 다른 버전들에 대한 것들은 추후 업데이트 될 수 있습니다.

게임 소개

아카디아 퀘스트의 솔로모드는 게임을 새로운 방법으로 즐길 수 있게 해줍니다. 당신은 솔로 플레이어로 기존의 캠페인들을 다른 방향으로 헤쳐나가야 합니다. 이제 라이벌 길드는 없습니다. 하지만 각 시나리오에서 몬스터들은 더욱 왕성하게 움직입니다.

시작

먼저 당신의 길드를 만드세요. 솔로 모드에서 길드를 만드는 방법은 일반적인 경우와 같습니다. 먼저 4페이지에 있는 '제거 구성품'을 확인하고 사용하지 않는 카드들을 제거합니다. 그리고 3명의 영웅을 선택한 뒤 길드 대시 보드 하나를 선택합니다. 그리고 5개의 시작 아이템을 3명의 영웅들에게 분배합니다. 전체 캠페인도 같은 방법으로 진행합니다. 외곽 원에서 3개, 내부 원에서 2개, 최종 결전 순서로 진행합니다.

한편 시나리오는 두 가지 결과로 끝납니다. 당신이 승리하거나 아니면 패배하거나. 승패에 관계없이 한 시나리오가 끝나면 다음으로 진행합니다.

시나리오 준비

이 문서에 특별한 명시가 없는 한 (아래의 '시나리오 변경 사항' 참조) 솔로 모드의 시나리오 준비는 일반적인 경우와 똑같습니다. 모든 시나리오에서 당신의 시작 지역은 '1 플레이어 시작 지역'입니다.

솔로 모드의 가장 큰 차이점은 몬스터들이 차례를 갖는다는 점입니다. 시나리오의 몬스터 준비는 동일하게 하되, 현재 몬스터 레벨에 해당하는 카드들을 선택합니다. 여기에 추가사항이 있습니다. 사용하는 몬스터마다 3종류의 레벨의 카드를 모두 준비합니다. (통상적으로 몬스터 당 모두 3장이 됩니다) 이렇게 준비한 카드들을 모두 섞은 뒤 뒤집어 놓습니다. 이것을 몬스터 활성화 덱이라고 부릅니다.

시나리오의 새로운 변화로는 일부 몬스터들을 경계병으로 표시한다는 점입니다. 솔로 모드에서의 경계병 몬스터들은 다른 몬스터들과 다르게 보드 위를 배회하지 않습니다. 하지만 현재 있는 자리에서 목표를 지킵니다. (경계 반응과 보복 반응은 마찬가지로 작용합니다.) 사용하지 않는 길드의 토큰을 가져와서 경계병 옆에 하나씩 놓아 이 몬스터들이 경계병 몬스터임을 표시합니다.

솔로 모드에서는 PVP 퀘스트 카드를 사용하지 않습니다. 오직 PVE 퀘스트 카드만 사용합니다.

목표

만약 당신이 PVE 퀘스트들을 모두 달성하면 시나리오에서 승리합니다. 단, 달성 전에 여러분의 영웅이 죽은 뒤 다시 살 수 있는 횟수의 제한이 있습니다. 만약 영웅들의 죽음 횟수가 통틀어 퀘스트 달성전에 정한 난이도에 따라 허락된 횟수만큼 되면 게임에서 패배합니다. 난이도에 따라 허락되는 죽음의 횟수는 다음과 같습니다. :

- ◆ 1 회 (전설)
- ◆ 2 회 (어려움)
- ◆ 3 회 (보통)
- ◆ 4 회 (쉬움)

게임 진행

솔로 모드는 여러 차례의 라운드로 구성되며, 한 라운드는 다음과 같이 나뉩니다 :

- ◆ 길드 차례
- ◆ 몬스터 차례

길드 차례

길드 차례마다 당신은 다음 중 한 가지를 선택해서 합니다 :

- ◆ 모든 영웅을 활성화시킵니다.
- ◆ 길드 전체를 휴식시킵니다.

■ 모든 영웅 활성화

모든 영웅들을 활성화할 경우, 당신의 영웅들을 한 번씩 활성화합니다. 활성화하는 순서는 원하는대로 합니다. 이동 방법은 기존 게임 규칙과 동일합니다 : 이동을 할 경우에는 3이동 포인트를 사용, 포탈과 열린/닫힌 문을 지나가는 방법 등. 영웅은 이동 전 혹은 후에 공격 카드를 소진해서 몬스터 하나에게 공격을 시도합니다. 공격 방법도 동일합니다. 아울러 몬스터 역시 해당하는 몬스터 카드와 레벨에 따라 경계 반응과 보복 반응을 합니다. (반응시에는 아래에서 설명할 몬스터 차례처럼 3이동 포인트를 사용하지는 않습니다) 각 영웅은 이동, 공격, 혹은 둘 다 하거나 아니면 아무 것도 안할 수 있습니다.

■ 길드 전체 휴식

길드 휴식도 기존 규칙과 동일합니다. 영웅들을 활성화시키는 대신 길드를 휴식시킵니다. 영웅들은 활성화 하지 않고 길드 대시보드 위의 카드에 놓았던 길드 토큰들을 제거합니다. 죽음 영웅은 부활하고 각종 카드와 토큰을 재배치할 수 있습니다.

몬스터 차례

솔로 모드에서는 당신의 차례를 마친 후(영웅 활성화 혹은 휴식)에 몬스터가 차례를 갖습니다. 2마리의 몬스터가 당신에게 대항해서 활성화합니다. 몬스터 차례는 두 단계로 진행됩니다.

■ 발생

기존 규칙과 달리 몬스터 발생이 몬스터 차례의 시작시에 일어납니다. 발생 타일이 모두 찼다면, 기존 규칙처럼 몬스터가 발생합니다.

■ 활성화

활성화가 될 몬스터 2마리를 결정하고 한 마리씩 차례로 활성화 시킵니다 :

1. 공격 주사위 2개를 굴려서 활성화 될 몬스터를 알려줄 발생 토큰을 결정합니다. 만약 해당 조합의 발생 토큰이 보드 위에 없다면, 나올 때까지 계속 굴립니다. 적절한 조합이 나오면 주사위를 그대로 놓아서 확인 용도로 사용합니다.

2. 몬스터 활성화 덱 맨 위의 카드를 공개합니다. 공개된 몬스터 중 결과가 나온 주사위 조합에 해당되는 발생토큰에 가장 가까이 있는 몬스터를 찾습니다. 거리를 잴 때는 발생 토큰과 몬스터 사이의 칸마다 1로 칩니다. (단 몬스터가 있는 칸은 포함하되, 발생 토큰이 있는 칸은 포함하지 않습니다) 발생 토큰과 몬스터 사이에 있는 닫힌 문마다 1로 칩니다. 포탈은 거리 계산에 치지 않습니다. 가장 가까운 몬스터가 여럿이라면 하나를 선택합니다.

주의 : 공개한 카드는 오직 활성화될 몬스터를 선택하는 용도로만 사용합니다. 카드에 있는 여러가지 상태는 무시합니다. 몬스터 카드의 상태는 시나리오에 의해 정해진 몬스터 카드에 적힌 내용만 사용합니다. (이때 이동은 제외)

3. 활성화된 몬스터는 3이동 포인트로 가장 가까운 영웅을 향해 이동하고 가능하다면 그 영웅을 공격합니다. 몬스터는 1이동 포인트로 닫힌 문을 열고 1이동 포인트로 포탈을 사용할 수도 있습니다. 몬스터는 공격을 할 수 있는 지점까지 최소의 이동 포인트만 사용합니다. 가까운 영웅이 여러명이라면 부상을 더 입은 영웅을 향해 갑니다. 부상 마저도 같다면, 원하는 영웅을 선택합니다. 3이동 포인트는 몬스터 차례의 이동시에만 적용합니다. 경계 반응이나 보복 반응에서는 적용하지 않습니다.

경계병 몬스터

만약 활성화된 몬스터가 경계병 몬스터라면, 그 다음으로 가까운 몬스터를 대신 선택합니다. 경계병은 목표를 지키는 용도로 사용되기 때문에 현재 위치를 떠나지 않습니다!

4. 첫 번째 몬스터가 차례를 마치면, 해당 몬스터를 활성화시킨 카드를 버리고 위의 2, 3번 단계를 다시 진행해서 또 하나의 몬스터를 활성화시킵니다. 이때 첫 번째 활성화된 몬스터와 같은 종류의 몬스터가 활성화 될 수도 있습니다.

유의 사항

- ◆ 몬스터 활성화 덱이 다 떨어지면, 버려진 몬스터 카드들을 섞어서 다시 새로운 덱을 만듭니다.
- ◆ 몬스터는 언제나 최적화된 경로나 능력을 선택합니다. 재굴림이나, 타격, 능력, 포탈 사용, 문 열기 등에 있어서 최대한의 효율을 발휘하는 선택을 합니다. 이동 능력에서도 마찬가지입니다. (따라서 포탈을 사용할 수 있습니다!)
- ◆ PVE 퀘스트에서의 첫 번째 완수 보너스는 무시합니다. 하지만 퀘스트 달성시 코인은 받습니다.
- ◆ 특정 종류의 몬스터가 게임에서 (발생 타일 포함) 완전히 제거 되면, 해당 종류의 몬스터 카드를 몬스터 활성화 덱에서 제거합니다.
- ◆ 활성화된 몬스터의 피규어가 보드 위에 없다면 (예를 들어 모두가 발생 타일에 있을 경우), 이 몬스터 활성화 카드로는 아무 일도 일어나지 않습니다.
- ◆ 포션들은 기존 규칙처럼 사용하되, 이를 사용한 영웅에게만 적용합니다.
- ◆ 칭호는 솔로 모드에서 사용하지 않습니다. 퀘스트는 여전히 달성될 수 있지만 칭호는 사용하지 않고, 이후 시나리오에서도 연결되지 않습니다.

제거 구성품

아래의 구성품들은 2~4인에서만 최적화 되었기 때문에, 솔로 모드에서는 제거할 것을 권합니다.

◆ 영웅 : 위스프

아래의 업그레이드 카드들은 사용 가능한 하지만 효용성이 떨어집니다. 판단하에 제거하거나 사용하세요 :

- ◆ 레벨 2 업그레이드 : '증오', '새벽을 깨우는 몽둥이'
- ◆ 레벨 3 업그레이드 : '매운맛 폭탄'
- ◆ 레벨 4 업그레이드 : '생각의 검', '증오 II'
- ◆ 레벨 5 업그레이드 : '맛있는 폭탄'
- ◆ 보상 : 폭탄 (연금술사의 구역)

업그레이드 단계

시나리오에서 승리했을 때 : 업그레이드 카드 8장을 공개하고 시나리오동안 획득한 코인 5개마다 추가로 3장씩 더 공개합니다. 이 중에서 3장까지 구입이 가능합니다. 기존 규칙처럼 이번 시나리오에서 얻은 코인을 사용하되, 코인은 1개만 남길 수 있습니다. 그리고나서 다음 시나리오로 진행합니다.

시나리오에서 패배했을 때 : 업그레이드 카드 6장을 공개합니다. (몬스터들이 알짜배기를 가져갔습니다!) 이 중에서 3장까지 구입이 가능합니다. 기존 규칙처럼 이번 시나리오에서 얻은 코인을 사용하되, 코인은 1개만 남길 수 있습니다. 그리고나서 다음 시나리오로 진행합니다.

다음 시나리오로 가기 전에 각 영웅마다 '죽음의 저주'를 기존 규칙처럼 적용합니다.

사용 가능한 영웅

영문으로 적힌 영웅은 한글판으로 발매되지 않은 프로모션 캐릭터들입니다.

디바, 그린슬리브, 그롬, 흡스바움, 캄가, 코바 (한글판 선주문 프로모), 요한, 마야, 스칼렛, 세스, 스파이크, 자주, 빅터 (한글판 선주문 프로모).

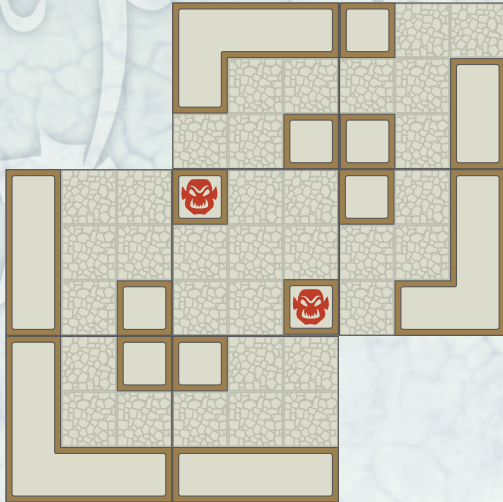
Aeric, Black Newt, Bob, Bowie, Brenna, Chooloo, Elysia, Farfalla, Frowny Faceless, Hassan, Hitch, Leeroy, Lilith, Lord Fang, Lydia, McHammer, Mittens, Monkey King, Monkey Queen, Montoya, Morgan, Nibbles, Piggy, Pluck, Prince Aaron, Serious Faceless, Seth, Smiley Faceless, Sonja, Spike, Sting, Surprised Faceless, The Heartless, The Nameless, Tiaret, Tomrick, Yun, Zahra,



시나리오 변경 사항

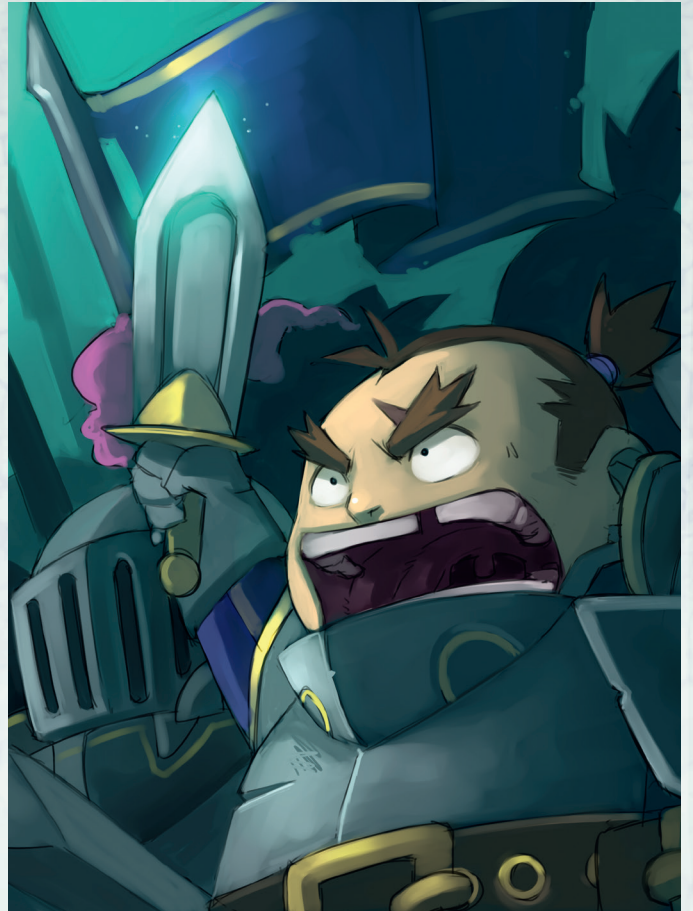
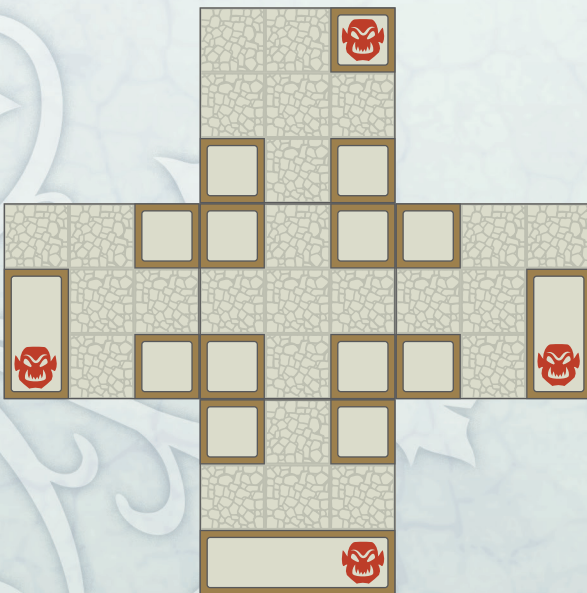
◆ 망치구역

사용하지 않는 길드의 길드 토큰을 지도의 해당 자리에 놓아서 경계병 몬스터  를 표시합니다.



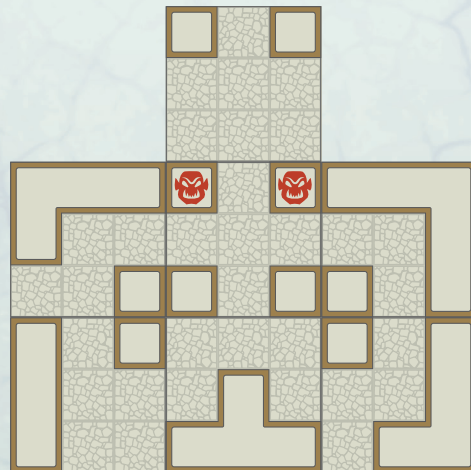
◆ 태양 가득한 경기장

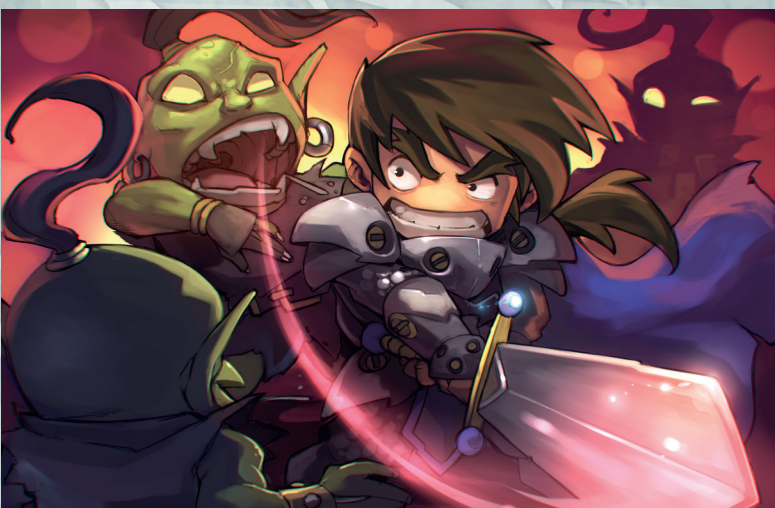
사용하지 않는 길드의 길드 토큰을 지도의 해당 자리에 놓아서 경계병 몬스터  를 표시합니다. PVE 퀘스트인 '경기장의 대왕'은 퀘스트 토큰 자리마다 1개씩 놓는 방법으로만 완수합니다. 몬스터 활성화 텍에 미노타우로스 카드는 3장만 넣습니다. 이 시나리오를 첫 번째 시나리오로 시작하지 않는 것을 권합니다.



◆ 달의 관문

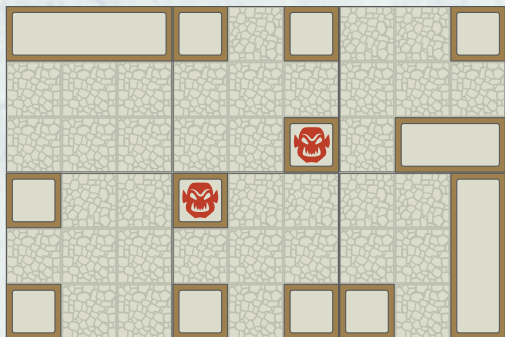
사용하지 않는 길드의 길드 토큰을 지도의 해당 자리에 놓아서 경계병 몬스터  를 표시합니다. 망치를 든 야수인간을 몬스터 활성화 텍에 넣지 않습니다.





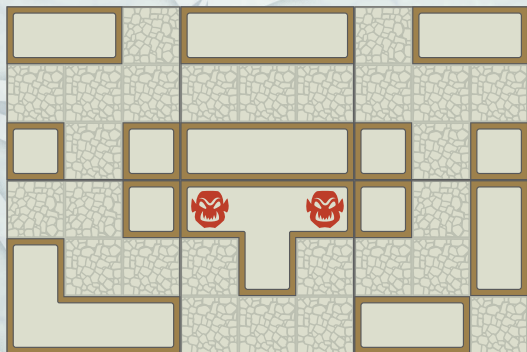
◆ 등지

사용하지 않는 길드의 길드 토큰을 지도의 해당 자리에 놓아서 경계병 몬스터  를 표시합니다.



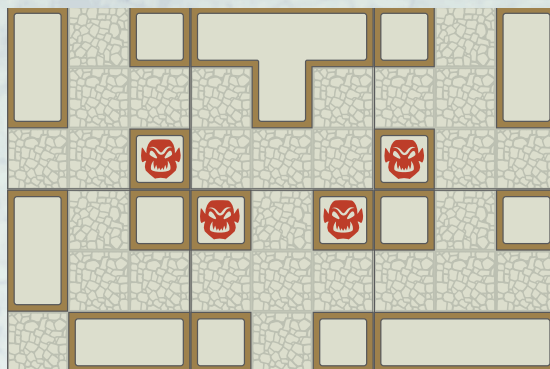
◆ 대저택

사용하지 않는 길드의 길드 토큰을 지도의 해당 자리에 놓아서 경계병 몬스터  를 표시합니다. 몬스터 활성화 데크에 트롤 카드는 3장만 넣습니다. 이 시나리오를 첫 번째 시나리오로 시작하지 않는 것을 권합니다.



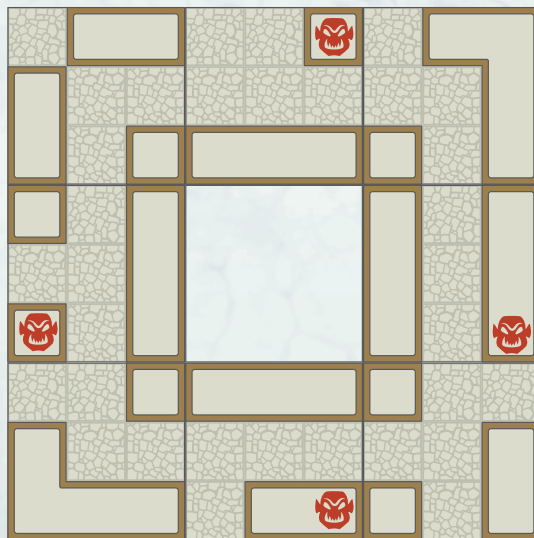
◆ 오크의 소굴

사용하지 않는 길드의 길드 토큰을 지도의 해당 자리에 놓아서 경계병 몬스터  를 표시합니다. 망치를 든 야수인간과 창을 든 야수인간을 몬스터 활성화 데크에 넣지 않습니다.



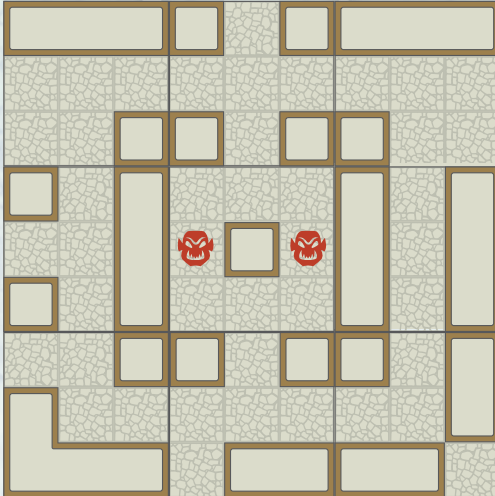
◆ 연금술사의 구역

사용하지 않는 길드의 길드 토큰을 지도의 해당 자리에 놓아서 경계병 몬스터  를 표시합니다.



◆ 붉은 새벽 광장

"송곳니 군주를 죽여라" 퀘스트를 위해서는 원래 주사위 2개를 굴려서 송곳니 군주의 그림자가 발생할 곳을 결정해야 합니다. 솔로 모드에서는 주사위의 결과에 해당하는 발생 토큰 조합이 없다면, 있는 발생 토큰이 나올 때까지 계속 굴립니다. 송곳니 군주 피규어가 보드로 들어 왔을 때만 해당 카드를 몬스터 발생 데크에 섞습니다. 쾌락의 자매와 고통의 자매 카드는 몬스터 활성화 데크에 넣지 않습니다. 사용하지 않는 길드의 길드 토큰을 지도의 해당 자리에 놓아서 경계병 몬스터 를 표시합니다.



◆ 대학거리

이 시나리오에는 3개의 PVE 퀘스트가 있습니다. "고서들을 찾아라", "트롤을 죽여라", "미노타우로스를 죽여라". 시나리오를 승리하기 위해서는 이 3개중 2개를 달성합니다.

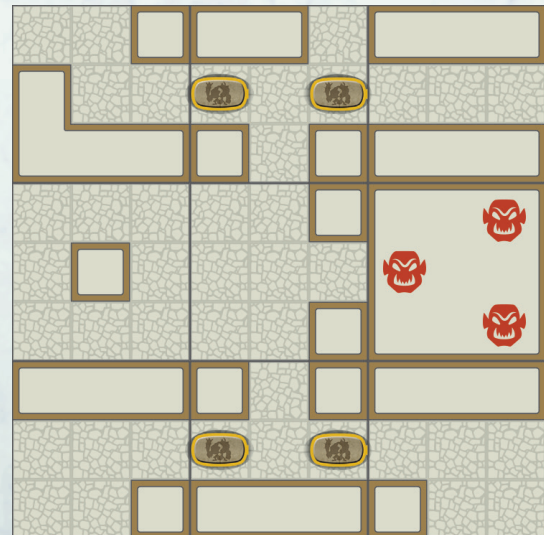


◆ 영원의 그림자 구역

쾌락의 자매와 고통의 자매 카드를 게임 준비시 몬스터 활성화 데크에 넣지 않고, 게임 중 해당 피규어가 보드로 들어와도 넣지 않습니다.

◆ 새벽녘 황혼의 사원

아래 그림에서 표시된 자리에 발생 토큰을 놓습니다. 기존 시나리오 규칙대로 몬스터들은 죽으면 다시 발생하지 않습니다. 발생 토큰은 몬스터 차례때 활성화될 몬스터를 결정하는 용도로만 사용합니다. 송곳니 군주, 트롤, 미노타우로스, 고통의 자매, 쾌락의 자매 카드를 몬스터 활성화 데크에 넣지 않습니다. (이들은 몬스터 차례때 활성화되지 않습니다). 사용하지 않는 길드의 길드 토큰을 지도의 해당 자리에 놓아서 경계병 몬스터 를 표시합니다.



Special thanks to Pedro Ivo Costa and Fabul Henrique for their aid in playtesting the Solo Mode and to Adam Krier for proofreading this document. A big thank you for the Arcadia Quest community for helping us with your input and support! And thank you, portals of Arcadia, for making life that much easier.

제공: 보드팩토리

<http://boardm.co.kr> <http://boardmfactory.com>

저작권자의 허락 없이 본 자료를 가공할 수 없습니다.