

ARCADIA QUEST BAKONETH MODO FA 'Forever Alone' 1.0

La idea de estas reglas son para divertirse, ni más ni menos, lo suyo es que te juntes con tus colegas y le des chicha que es como se disfruta el Arcadia Quest, pero si no te puedes aguantar el mono: esto es para ti. También puedes quedar con alguien y uno de los 2 lleva a los Monstruos y el otro a los Héroes, las risas serán finas igualmente.

Estas reglas son una mezcla de las que he ido pillando de la red, BGG y cosecha propia.

Lo único importante: **DISFRUTAD MALDITOS!!**

PREPARACIÓN

- ❖ Elige el escenario y móntalo como de costumbre.
- ❖ Elige tu Gremio y tus 3 Héroes **AL AZAR**: configúralos como siempre: 5 Cartas de Mejora a repartir entre tus 3 Héroes: Espada Oxidada, Daga de Parada, Tirachinas, Drenar Vida y Rayo de Nova.
- ❖ Colócalos en cualquier Área de Inicio de Partida **AL AZAR** (tirando 1d4 por ejemplo o el d12: 123=1, 456=2, 789=3, 10 11 12=4) como te dé la gana pero **AL AZAR**.
- ❖ Utiliza sólo misiones PVE.
- ❖ La loseta de CEMENTERIO (RESpawn de Monstruos) utilizará sólo 3 ranuras. Coloca un par de Fichas de Muerte/Cráneo en la 4ª y 5ª posición.
- ❖ 'Reloj de Tiempo' Necesitarás 1d12 (o papel y lápiz) para marcar el número de Rondas.
- ❖ Hazte con 3 Marcadores de Turno de otro Gremio para indicar/recordarte que un Héroe ya ha jugado su Turno para cada Ronda.

INFO PRE JUEGO

- Necesitas completar con éxito 2 Quests PVE para ganar un Escenario. Tan pronto como completes la segunda Quest: ganas.
- Obviamente sólo tienes que matar a Lord Fang en el último Escenario.
- Hay un 'Reloj de Tiempo' para los Escenarios: el número de Rondas se determina por la dificultad de cada Escenario y, fallarás cualquier Escenario si no completas 2 misiones PVE dentro de la cantidad limitada de Turnos de ese Escenario:
 - Escenario Fácil: 6 Rondas (no Turnos)
 - Escenario Medio: 8 Rondas (no Turnos)
 - Escenario Duro: 10 Rondas (no Turnos)

PRE FASE DE MEJORAS

SI FRACASAS EL ESCENARIO

- ❖ **NO** conservarás ni la Recompensa ni el Título del Escenario. Uy, qué pena.
- ❖ **ORO**: resta 1 ORO por cada Ficha de Muerte/Cráneo que tenga tu Gremio.
- ❖ Podrás **COMPRAR** hasta 3 CARTAS de Mejora del Nivel del Escenario que **SÍ** hayas ganado:
EJEMPLO: si fallas en tu 2º Escenario significa que sólo tienes acceso a las Cartas de Mejora de Primer Nivel.
- ❖ **AHORRAR** hasta 1 moneda de ORO en la Fase de Mejoras, si te sobra.

SI GANAS EL ESCENARIO

- ❖ **SÍ** conservarás tanto Recompensa/s como Título del Escenario y +2 OROS!!
- ❖ **ORO**: mantienes tu ORO y podrás **COMPRAR** hasta 3 CARTAS en la Fase de Mejoras.
- ❖ **AHORRAR** hasta 2 monedas de ORO en la Fase de Mejoras, si te han sobrado.



FASE DE MEJORAS:

- ❖ **MALDICIONES**: se resuelven de manera habitual y **SIEMPRE** antes de Comprar Equipo. No te libras.
- ❖ **CARTAS DE MEJORA**:
 - ❖ 1. Baraja el Mazo de Cartas correspondiente (varía si has GANADO o PERDIDO el Escenario en curso (ver ejemplo más arriba)
 - ❖ 2. Draft FA: Roba 3 Cartas, de esas 3 escoge 2 para precomprar las pones bocarriba frente a ti y descartas inmediatamente la que no quieras de esas 3. **HASTA QUE NO DESCARTES UNA DE ESAS 3 CARTAS NO PUEDES ROBAR LAS SIGUIENTES 3 CARTAS DEL DRAFT!!**
 - ❖ Vuelve a repetir la operación hasta 3 veces en total: Robas 3, dejas 2 bocarriba y la desechada se descarta y repites el proceso por última vez, siendo el resultado final que tienes 6 Cartas de Mejora bocarriba frente a ti y puedes Comprar un máximo de 3 si te llega el ORO. Sí, las de **COSTE CERO** se consideran Compra también.
- **SI HAS FRACASADO EL ESCENARIO**:
 - ❖ Tendrás que repetir un Escenario de la misma ETAPA, pero con UN Nivel de MAYOR DIFICULTAD.
 - ❖ Todavía necesitas completar con éxito: 3 Escenarios de la ETAPA UNO, 2 de la ETAPA DOS y el **ESCENARIO FINAL** para completar la Campaña.
 - ❖ **NO** se puede repetir un Escenario durante una Campaña, por lo tanto, si fallas en un Escenario DIFÍCIL en cualquier ETAPA, si fallas en un Escenario y te quedas sin Escenarios de dificultad más alta disponibles en esa ETAPA o si fallas en el **ESCENARIO FINAL** de la ETAPA 3: fallas en la Campaña.

ARCADIA QUEST BAKONETH MODO FA 'Forever Alone' 1.0

TURNOS DE JUEGO

TURNO HÉROES: en tu turno puedes Activar o Descansar UN Héroe que no tenga un Marcador de Turno en su Tarjeta. A continuación, coloca un Marcador de Turno en la tarjeta de ese Héroe que indica que ha jugado esta Ronda. Cuando todos tus 3 Héroes han jugado su Turno, se completa el Turno de los Héroes.

NOTA: Las activaciones de Monstruos "Defensa y Venganza" se juegan normalmente. Atiende: los Monstruos SÍ pueden ser activados (Defensa o Venganza) más de UNA VEZ por Ronda, incluso si no atacan o ni siquiera se mueven. Gira el Monstruo activado de cara a ti.

TURNO MONSTRUO: Al final de cada Ronda, hay un Turno de Monstruo. Para cada Monstruo en el tablero con LdV Línea de Visión a algún Héroe (Monstruos activados O NO por cualquier tipo de reacción esta Ronda) hay un chequeo en este orden:

- ❖ A) Si un Monstruo a distancia puede ver (LdV Línea de Visión) a un Héroe: atacará a este Héroe.
- ❖ B) Si un Monstruo de cuerpo a cuerpo puede ver (LdV Línea de Visión) a un Héroe, moverá 1 espacio (o los que consideres de los que tenga en su Carta de Monstruo, incluso no moverlo si es la mejor opción!) hacia ese Héroe. No puede atacar a un Héroe a menos que esté en el mismo espacio/casilla. Véase C a continuación.
- ❖ C) Un Monstruo cuerpo a cuerpo que está en el mismo espacio que un Héroe atacará a este Héroe.
- ❖ D) Recuerda que los Monstruos pueden Y DEBEN SI ES LA MEJOR OPCIÓN:
 - ✓ Usar Portales
 - ✓ Abrir / Cerrar Puertas
 - ✓ Moverse
 - ✓ Atacar
 - ✓ Dar Órdenes (véase más adelante)
 - ✓ Usar los RE-ROLL de los Monstruos sólo con los dados sin éxito y siempre moverás los Monstruos y atacarás si es posible y les conviene.

Notas: Si hay más de un Héroe que está en el rango de un Monstruo o visible (LdV) para un Monstruo, éste se centrará en el Héroe que tenga más cercano, si está empatado entonces el Héroe más cercano con la menor cantidad de vida. Si todavía está empatado, el que más fichas de Poción/Oro tenga, si aún continúa el empate ELIJE EL QUE MÁS TE DUELA!!



Después de que todos los Monstruos con LdV Línea de Visión a algún Héroe actúen:

- ✓ Quita todos los Marcadores de Turno de tus Héroes.
- ✓ Avanza el Marcador de Ronda. RECUERDA ANOTARLO (1d12 papel o como te vaya mejor, pero anótalo, POR CROM!!)

RESPAWN DE MONSTRUOS

- ❖ Las reglas para el SPAWN se ejecutan normalmente.
- ❖ Si la loseta de CEMENTERIO (Respawn de Monstruos) contiene 3 Monstruos te toca tirar los dados de Aparición. Si la tirada de dados tiene éxito REVIVE al 1er Monstruo de la ranura 1. Si hay más de 3 Monstruos éstos están fuera de juego. Luego continúa con los otros 2 Monstruos en orden.

HÉROES: MUERTE, DESCANSO Y ORO

- ❖ Cuando muere un Héroe, NO CONSERVA NI POCIONES NI COFRES que llevara encima: caen en el punto exacto del mapa donde haya muerto. El Monstruo que haya matado al Héroe se queda con la mejor Ficha de Poción (si no tiene Pociones pues Cofre) y la llevará consigo hasta que alguien lo mate y se la quite. El resto de las posesiones del Héroe se quedarán donde murió el Héroe. Ah, no te olvides de coger una Ficha de Muerte/Cráneo por cada Muerte que sufran tus valerosos Héroes.
- ❖ Un Héroe muerto que descansa resucitará SÓLO EN SU ÁREA INICIAL: recupera toda su vida y todas sus cartas vuelven a estar activadas, listas para ser usadas.
- ❖ Durante su acción de Descanso un Héroe PUEDE DAR cualquiera de sus ÍTEMES (excepto la Ficha de Muerte/Cráneo y las Fichas de Quest) a cualquier otro Héroe que esté cerca de él. Sin embargo: NO PUEDE RECIBIR ÍTEMES.
- ❖ ORO, sólo ganas ORO por:
 - ❖ Las Fichas de Cofres del Tesoro y estos valen solamente 1 ORO cada uno.
 - ❖ El ORO de los Monstruos asesinados.
 - ❖ +2 OROS si superas el Mapa con Éxito.



ÍTEMES

- ❖ Las Pociones no usadas se descartan al conseguir la 2ª Gesta.
- ❖ La Poción de Turno Extra elimina un Marcador de Turno de un Héroe.
- ❖ Bomba: La Bomba afecta a los Monstruos (de la misma manera que afectaría a los Héroes enemigos) si están atrapados dentro del efecto de la Bomba. Pero los Monstruos no entran a lo loco en esos espacios, verdad?

ARCADIA QUEST BAKONETH MODO FA 'Forever Alone' 1.0

Reglas opcionales que puedes añadir a tu Campaña (una, varias o todas) si encuentras que es demasiado difícil o demasiado fácil para ti.

VOZ DE MANDO:

- ❖ Los CAPITANES ORCO pueden ORDENAR (Voz de Mando): en el Turno Monstruo, los Capitanes Orco pueden Ordenar al resto de Orcos y Tragos (que tenga en Línea de Visión) tantas activaciones como Movimiento tengan los Capitanes.
- ❖ Si el Capitán Orco utiliza la Voz de Mando NO se moverá pero SÍ podrá atacar si tuviera opción.

VOY, MI CAPITÁN!!:

- ❖ Si un CAPITÁN ORCO se encuentra en una casilla que contenga Token de Aparición de Monstruos podrá Invocar al último Monstruo de la Loseta de CEMENTERIO (RESpawn de Monstruos) si pasa la Tirada de Aparición del Token correspondiente. Si lo consigue lo Invoca inmediatamente en su casilla o adyacente. El recién Invocado "resucita" con una Herida: por las prisas.
- ❖ NO podrá activarse hasta el siguiente Turno.
- ❖ Esta Acción consume TODAS las Acciones del Capitán Orco, tanto si falla como si lo consigue.
- ❖ El Capitán Orco NO puede usar ReRoll en esta tirada de Invocación.



DEMASIADO FÁCIL...

Reduce el número de Turnos

- Escenario Fácil: 5 Rondas (no Turnos).
- Escenario Medio: 7 Rondas (no Turnos).
- Escenario Duro: 9 Rondas (no Turnos).
- ❖ Utiliza sólo 2 ranuras en la Loseta de CEMENTERIO (RESpawn de Monstruos).
- ❖ Los Héroes muertos...muertos se quedan... Resucitan en el siguiente Mapa.
- ❖ Obvia tus ReRolls

DEMASIADO DIFÍCIL...

- ❖ Cuando un Héroe muere no deja caer ningún ITEM al suelo, se los queda todos y resucitará con ellos.
- ❖ Durante el Turno Monstruo sólo hay chequeo para los Monstruos que ya se activaron esta Ronda y única y exclusivamente lo utilizarán para poder Moverse.
- ❖ Cuando un Héroe Descansa, retira UN Marcador de Herida de ese Héroe si hay más de UNO: no puede sanar completamente descansando, pero se cura un poquito.

Aumentar el número de Turnos

- Escenario Fácil: 8 Rondas (no Turnos)
- Escenario Medio: 10 Rondas (no Turnos)
- Escenario Duro: 12 Rondas (no Turnos)
- ❖ Utiliza las 5 ranuras en la Loseta de CEMENTERIO (RESpawn de Monstruos).

❖ PUNTUACIÓN:

ANILLO EXTERIOR

11 puntos Escenario Ganado
11 puntos por cada Ronda por debajo del máximo
2 puntos por cada ORO
2 puntos por cada Ficha de Muerte/Cráneo

ANILLO INTERIOR

13 pts Escenario Ganado
13 puntos por cada Ronda por debajo del máximo 1 punto por cada ORO
2 puntos por cada Ficha de Muerte/Cráneo

CREPÚSCULO DE AMANECER

24 puntos Escenario Ganado
13 puntos por cada Ronda por debajo del máximo 2 punto por cada ORO
2 puntos por cada Ficha de Muerte/Cráneo

