

Variantes

La Campagne Sans Nom



Retrouvez « The Nameless Campaign » en français sur BGG



Lord Croc a fui & la Guilde victorieuse a fait une fête pour ses Héros (& laissé les perdants assister pour noyer leur chagrin). Les festivités durèrent longtemps. Peut-être, un peu trop longtemps. Car, quand ils se réveillèrent après un verre ou 10, ils avaient été bannis! Le soleil avait disparu une fois de plus! & les monstres se tenaient sur les murs & se moquaient.

Le plan du Sans Nom était simple : droguer l'ennemi d'alcools forts & les éblouir de festivités. La puissante horde du Sans Nom descendit des montagnes & empila les héros somnolents au-delà des portes. La Nuit Éternelle tomba une fois de plus!

Maintenant, en cette plus sombre période des périodes sombres, les Héros doivent faire face à l'ignoble Menace du Sans Nom dans une autre Quête d'Arcadia!

Plus de monstres! Plus de pillage! Plus de gloire!
(&, peut-être juste un bon dîner festif après ça, hein?)

6 Figurines exclusives & règles - 1 Boss alternatif & ses serviteurs pour votre Campagne d'Arcadia Quest!



Quelle baguette sexy vous avez là, monsieur!...

https://sites.google.com/site/cyrunicornheroquest/

AQ Variante : Les Chasseurs de Trésors

Dans le joyeux chaos de ce jeu si fun (je suis fan depuis ma 1ère partie), certaines frustrations peuvent venir entacher notre plaisir & devenir des boulets durant toute 1 Campagne.

D'abord il y a les Dés (auxquels certains joueurs sont réfractaires). Puis il y a les Jets de Dés (de certains joueurs) qui peuvent rester catastrophiques durant toute la partie. Enfin il y a les Pièces d'Or (qui dépendent souvent des résultats de vos Jets).

La solution : les Cartes! Les Cartes qui vont donner plus de Dés... Les Cartes qui vont octroyer des Relances... Ou les 2!

Seulement, pour ces Cartes Amélioration, il faut de l'Or (& parfois un bon Draft). Du coup, certains joueurs peuvent très vite se retrouver lésés par rapport à d'autres & rester à la traîne, bon dernier, durant toute la Campagne. Sans compter la frustration d'avoir eu entre les mains des Artefacts sans avoir jamais eu les moyens de les acheter! & que dire lorsque ces Artefacts étaient le seul moyen pour eux de rester dans la course ?

Pour rétablir l'équilibre & offrir à tous une vraie progression, cette variante permet à chaque joueur de garder au moins 3 Cartes après le Draft de la Phase Amélioration, quelque soit l'Or récolté (même 0 pièce) !

Bien que ces Cartes ne représentent plus des achats, mais des Trésors utiles trouvés à la fin de l'aventure, comptabilisez tout de même leur coût global pour savoir si la Guilde aura ou non 1 Pièce d'avance au prochain Scénario.

- Minute, vous avez dit "au moins" 3 Cartes ?

En effet, pour conserver l'intérêt d'accumuler de l'Or & récompenser les bons chasseurs, votre Guilde a la possibilité de garder 4, 5, voire les 6 Cartes à l'issue du Draft, en fonction de ses moyens. Dans ce cas, on applique les règles classiques, mais jusqu'à 6 Cartes au lieu de 3.

> ***Exemple 1 :***
> *Les 3 objets que vous souhaitez conserver valent en tout 7 Or alors que vous n'avez que 6 Pièces. Pas de problème : ils sont à vous!*
>
> ***Exemple 2 :***
> *Vous avez récolté 27 Or, & c'est justement le montant total des Cartes que vous avez en main : vous pouvez toutes les garder! Bon là, vous n'avez pas de Pièce d'avance, mais hey, 6 Cartes Amélioration !*
>
> ***Exemple 3 :***
> *Seulement 4 des 6 Cartes vous intéressent, mais elles vont enfin vous permettre de booster correctement votre faible Guilde! Avec la limitation classique des 3 Cartes, vous auriez eu 1 sacré dilemme à choisir entre 2 Cartes...mais ici, avec suffisamment d'Or récolté, vous concoctez déjà des plans tactiques pour le prochain Scénario!*

Note :
Pour avoir testé cette variante durant ma 3ème Campagne (à 3 joueurs), je confirme que le plaisir du jeu n'est pas terni & que les mauvaises frustrations ont disparu. Quant aux niveaux de difficulté, ils restent bien présents : même avec des Héros bien équipés, le changement de Niveau des Monstres n'est pas 1 mince affaire! Le plaisir est même accru car chaque Guilde peut constater une réelle progression de ses Héros, permettant de nouveaux défis jusque-là inaccessibles.

Cyrunicorn

Bon jeu !...

AQ Variante : Mode PvE Only

Certains joueurs sont si réfractaires aux Quêtes PvP (Joueurs contre Joueurs) qu'ils ne veulent pas jouer à Arcadia Quest! Bien que ce ne soit pas non plus ma tasse de thé, je m'y contraint... Mais c'est toujours à contrecœur que je m'attaque à 1 Héros d'1 Guilde adverse.

Alors que d'autres joueurs n'hésitent pas à vous sauter dessus à la moindre occasion ! Tant & si bien que j'ai vu des Héros tellement amoindris de la sorte, qu'il étaient incapable d'accomplir la moindre Quête environnementale. Alors qu'il ne reste plus au "Tueur de Héros" que d'accomplir 1 Quête PvE (Joueurs contre Environnement) pour gagner la partie. & lorsque ce scénario se répète durant toute la Campagne, il n'y a plus de surprise !

C'est pourquoi je vous propose de jouer les Scénarios sans les Quêtes PvP, en les remplaçant par de nouvelles Quêtes PvE (nombre de Joueurs, moins 1).

Il y a suffisamment d'Ennemis sur le Plateau pour que les Héros restent des adversaires dans une course contre la montre, sans avoir à se craindre entre eux!

Vous êtes libres de choisir les nouvelles Quêtes Environnementales, tant qu'elles peuvent s'appliquer au Scénario!

N'hésitez pas à me faire part de vos expériences, en écrivant à
cyrunicorn@gmail.com

Suppléments & Traductions
pour Arcadia Quest
& bien d'autres Jeux sur

https://sites.google.com/site/cyrunicornheroquest/