

Regeln in anderer
Sprache findet ihr hier:



[rebel.pl/go/
avel-expansion](http://rebel.pl/go/avel-expansion)

Die Chroniken von Avel

Przemek Wjtkowiak / Bartłomiej Korówecki

Abenteurer-Arsenal

Die Monster – und vor allem das Biest – sind zu einer großen Gefahr für die Bewohner Avels und das Juwel der Heilung geworden! Es überrascht also nicht, dass jeder seinen Beitrag leisten möchte. Handwerker stellen Ausrüstung her, Zwerge bauen Belagerungsmaschinen und die Kräuterkundigen erforschen neue Rezepte, um damit hilfreiche Tränke zu brauen. Selbst die Tiere der Wildnis sind bereit, sich dem Kampf anzuschließen, sofern ihr euren Mut durch das Besiegen der Monster beweisen könnt. Macht von ihrer Hilfe Gebrauch und beschützt gemeinsam Burg Avel!



Inhalt dieser Erweiterung



3 Tränke



3 Paar Stiefel



3 große Monster



3 Tierbegleiter



3 Ortstafeln



3 Ballisten (Zusammenbau erforderlich)



Änderungen beim Spielaufbau

Fügt die neuen **Ortstafeln** den Ortstafeln aus dem Grundspiel hinzu. Denkt daran, dass ihr je nach Spielerzahl Ortstafeln aus dem Grundspiel entfernen müsst. Mit dieser Erweiterung wird die Spielwelt insgesamt größer. Scant den QR-Code oder nutzt die App, um zu erfahren, wie ihr die Ortstafeln auslegen müsst.

Mischt die neuen **großen Monsterplättchen** gemeinsam mit den großen Monsterplättchen aus dem Grundspiel zu einem Stapel.

Legt die neuen **Ausrüstungsplättchen** gemeinsam mit den Ausrüstungsplättchen aus dem Grundspiel in den Beutel.

Legt die **Tierbegleiterplättchen und Ballisten** neben die Fallenplättchen, Mondsiegelplättchen und Burgmauern.



Neue Ausrüstung

Diese Erweiterung enthält neue Tränke und eine neue Art von Ausrüstung: Stiefel.

Erfahrenste Kräuterkundler haben neue Rezepte entwickelt und **Tränke** gebraut, um euch bei euren Abenteuern zu helfen.



Teleportationstrank – Du darfst dich auf eine beliebige aufgedeckte Ortstafel bewegen.



Zeittrank – Du darfst 1 zusätzliche Aktion in deinem Zug ausführen.



Verbesserungstrank – Die Flüssigkeit in dieser Phiole kann auf jede beliebige Ausrüstung angewendet werden. Du darfst 1 Ausrüstung deiner Wahl verbessern.

Nicht vergessen! *Tränke kannst du trinken, bevor oder nachdem du eine Aktion ausgeführt hast. Einen Trank trinken zählt nicht als Aktion.*

Mit hochwertigen **Stiefeln** kommt ihr noch schneller voran. Das ist insbesondere dann von Vorteil, wenn euch eine Monsterhorde auf den Fersen ist.



Basis-Seite – Im Kampf darfst du 1 Würfel der entsprechenden Farbe neu werfen.



Verbessert-Seite – Während der Aktion „Bewegen“ darfst du dich um 1 zusätzliche Ortstafel bewegen.



Neue Monster

Monster aus dieser Erweiterung haben ein neues Attribut und gewähren eine neue Art von Belohnung: Tierbegleiter.



– Vor dem Kampf erleidest du 1 Schaden (kann nicht geblockt werden).



– Nachdem du das Monster besiegt hast, nimm dir das entsprechende Tierbegleiterplättchen.



Die drei Töchter

Die meisten Diener Kurodars sind gleichermaßen seltsam und geheimnisvoll. Da bilden die drei Töchter, die von den Einheimischen Neid, Gier und Zorn genannt werden, keine Ausnahme. Der Legende nach sollen sie während der Alten Kriege nach Avel gekommen sein und waren Kurodar zunächst feindlich gesinnt. Angeblich haben sie den dunklen Meister persönlich in seiner Burg auf dem Dunkelmond bekämpft. Niemand weiß, was dort wirklich vorgefallen ist, aber nach ihrer Ankunft in Avel führten sie Kurodars Armee an. Jahrhundertlang agierten sie im Verborgenen und arbeiteten aus der Not heraus auch mit anderen Göttern zusammen. Doch nun, da der Dunkelmond wieder am Himmel steht und die Bestie sich nähert, werden die Töchter alles tun, um Kurodar den Sieg zu sichern!



Tierbegleiter

Nachdem du eine der Drei Töchter besiegt hast, erhältst du einen Tierbegleiter. Nimm dir das entsprechende Tierbegleiterplättchen und lege es neben dein Charaktertableau (mit der -Seite nach oben). Du kannst den Tierbegleiter zwei Mal einsetzen. Nachdem du ihn das erste Mal eingesetzt hast, drehe das Plättchen auf die andere Seite. Hast du ihn ein zweites Mal eingesetzt, entferne das Plättchen aus dem Spiel.



Bär

Im Kampf einsetzen:

- Seite 1: Füge 2 -Symbole zu deinem Würfelergebnis hinzu.
- Seite 2: Füge 1 -Symbol zu deinem Würfelergebnis hinzu.



Adler

Vor oder nach einer Aktion einsetzen:

- Seite 1: Bewege dich auf eine beliebige aufgedeckte Ortstafel.
- Während der Aktion „Bewegen“ einsetzen:
 - Seite 2: Bewege dich um 1 zusätzliche Ortstafel.



Fuchs

Im Kampf einsetzen:

- Seite 1: Füge 2 -Symbole zu deinem Würfelergebnis hinzu.
- Seite 2: Füge 1 -Symbol zu deinem Würfelergebnis hinzu.



Neue Ortstafeln

Tauschbörse

Die Tauschbörse ist in den umliegenden Wäldern in aller Munde und lockt von überall her Schnäppchenjäger an. Wenn du diesen Ort aufdeckst, lege 3 zufällige Ausrüstungsplättchen (mit der Basis-Seite nach oben) aus dem Beutel darauf. Wenn du hier eine Ortsaktion ausführst, darfst du 1 deiner Ausrüstungsplättchen gegen 1 Ausrüstungsplättchen von diesem Ort tauschen.



Wälder und Wiesen

Wahre Heldinnen und Helden scheuen sich nicht vor harter Arbeit, sofern die Aussicht besteht, seinen Geldbeutel zu füllen. Wenn du hier eine Ortsaktion ausführst, nimm dir 3 Münzen aus dem Vorrat. Du darfst diese Aktion nur ausführen, wenn sich hier kein Monster befindet.



Zwergenwerkstatt

Dieser Betrieb gehört zwei Zwergenbrüdern, die im Schweiße ihres Angesichts komplexe Kriegsmaschinen schmieden. Zahle 3, 4 oder 5 Münzen, um eine Ortstafel zu wählen, auf die du 1 Balliste der entsprechenden Farbe stellst. Auf jeder Ortstafel darf sich nur eine Balliste befinden.



Ballisten

Aufgestellte Ballisten benutzt ihr zu Beginn jeder Runde, noch bevor ihr eure Züge ausführt. Wenn ihr eine Balliste aktiviert, könnt ihr 1 Monster oder das Biest angreifen, sofern es sich auf einer Ortstafel mit einer Balliste oder einer zur Balliste angrenzenden Ortstafel befindet (bei mehreren Optionen entscheidet, wer die Balliste bezahlt hat). Die Balliste gibt einen einzelnen Schuss ab. Wer die Balliste bezahlt hat, wirft 1 Würfel mit derselben Farbe wie die Balliste. Falls das Ergebnis ein  ist, erleidet das Monster/Biest 1 Schaden. Jedes andere Ergebnis ist ein Fehlschuss. Falls der Schuss einer Balliste ein Monster besiegt, wird das Monsterplättchen abgelegt, es gibt allerdings keine Belohnung.



Mitwirkende

Autor:

Przemek Wojtkowiak

Illustrationen:

Bartłomiej Kordowski

Bartłomiej Kordowski

Grafische Bearbeitung: Bartłomiej Kordowski

Spielentwicklung: Andrzej Olejarczyk

Regel:

Janek Sielicki

Projektkoordination

Slawek Gacal

Prüfung und Redaktion:

Rebel Team, Tabletop Polish

Gestaltung:

Artur Mikucki



studio@rebel.pl

www.rebelstudio.eu

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung & Redaktion:

Steffen Trzensky & Susanne Kraft

Satz & Layout:

Vanessa Löhr



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile.