



Die Chroniken
von **Avel**

**Spielanleitung
oder Heldentaten leicht gemacht**

 Przemek Wojtkowiak /  Bartłomiej Kordowski

Einführung

Willkommen in Avel, einer mystischen Welt, in der ganz besondere Regeln gelten. Diese mögen euch zunächst kompliziert erscheinen, aber keine Sorge, einige Bewohner haben sich bereit erklärt, euch dabei zu unterstützen: der Zauberer Mirko (Lehrling des berühmten Dergar), die mutige Ritterin Gilea und ein hilfsbereites Waldwesen, dessen Namen wir nicht kennen. Vielleicht könnt ihr ihn ja herausfinden?



Heldinnen und Helden!

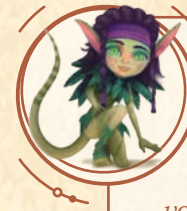
Eilt herbei und rettet Burg Avel! Vernichtet alle Monster und das schreckliche Biest, das erscheint, sobald der Dunkelmond am Himmel steht. Nur mit vereinten Kräften könnt ihr den Sieg erringen und Avel vor dem Untergang retten!



Glücklicherweise bleibt euch noch ein bisschen Zeit bis zur Ankunft des schrecklichen Biests.

Streift durch das Land, enthüllt dabei allerlei Geheimnisse und bekämpft die Schergen der Dunkelheit.

Sammelt Erfahrung und findet Ausrüstung, um für den finalen Kampf gewappnet zu sein ...



Wir, die guten Geister der Erde, des Waldes und des Wassers, leben auch in Avel. Lasst euch von meiner sanften Stimme nicht täuschen, denn diese Angelegenheit ist von größtem Ernst. Sobald der Dunkelmond über dem Land heraufzieht und sein Splitter auf Avel stürzt, erhebt sich das schreckliche Biest. Sein einziges Ziel ist die Zerstörung des Juwels der Heilung, das in Burg Avel aufbewahrt wird! Unterstützt wird das Biest dabei von seinen Schergen, die ihm alle auf Schritt und Tritt folgen. Sollte auch nur ein Monster in die Burg eindringen ... dann erwartet uns eine Zeit ewiger Dunkelheit.

Spielmaterial



Hier findet ihr eine kurze Beschreibung der Spielmaterialien, falls euch im Laufe des Spiels nicht mehr einfällt, wie eine Spielkomponente funktioniert.



„Die Chroniken von Avel“ ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr gemeinsam versucht, das Ziel zu erreichen. Konkurrenzdenken ist hier Fehl am Platz. Sollte z. B. jemand anderes bessere Ausrüstung erhalten, dann freut euch gemeinsam! Unterstützt euch gegenseitig im Kampf, gebt Ratschläge und schmiedet gemeinsame Pläne. Das Königreich kann nur dann gerettet werden, wenn ihr als Gruppe zusammenarbeitet.



15 Ortstafeln, davon 4 Starttafeln (inkl. Burg-Ortstafel) – diese stellen das Land Avel dar.



Das Astrolabium – zählt die Runden auf der Mondleiste.



3 Burgmauern – hindern Monster daran, in die Burg einzudringen.



Das Wappen von Avel – zeigt den Startspieler an.



27 Münzen – die Münzen enthalten Mondmagie. Mit ihnen könnt ihr wertvolle Gegenstände und Dienstleistungen bezahlen.



3 Mondsiegel – versperren Monsterverstecke, aus denen ansonsten kleine und große Monster im Spiel erscheinen.



3 Fallen – fügen dem Biest auf dem Weg in die Burg Schaden zu.



Die Mondleiste – zeigt an, nach wie vielen Runden der Dunkelmond aufgeht.



4 Charaktertableaus – bestehend aus einer Ober- und einer Unterseite.



Der Block mit Charakterzeichnungen – diese bilden euren Charakter ab. Ihr könnt sie gerne ausmalen.



1 Almanach – beschreibt die Geschichte und Monster von Avel.



1 doppelseitige Sternkarte – hilft euch bei der Namensfindung eurer Heldinnen und Helden.



8 Heldenwürfel (2 grüne, 2 blaue, 2 orange, 2 gelbe) – werden gewürfelt, wenn ihr ein Monster angreift.



4 Charakterfiguren – zeigen an, wo sich eure Heldinnen und Helden in der Welt befinden.



1 Spielübersicht – enthält eine Zusammenfassung der wichtigsten Regeln.



Das Biest-Ausdauerad (muss vor der ersten Partie zusammengebaut werden) – zeigt die Ausdauer des Biests an.



3 Kraterplättchen – zeigen an, wo das Biest im Finale der Partie erscheint.



5 Monsterwürfel (2 schwarze, 3 lilafarbene) – werden gewürfelt, wenn ein Monster angreift.



20 Ausdauermarker – werden genutzt, um die Ausdauer eurer Heldinnen und Helden festzuhalten.



Basis-Seite
Verbessert-Seite



Basis-Seite
Verbessert-Seite



Basis-Seite
Verbessert-Seite



10 Schadensplättchen – zeigen an, wie viel Schaden ein Monster bereits erlitten hat.

25 Ausrüstungsplättchen – die Ausrüstung, die ihr im Verlauf eures Abenteuers findet, wird entweder an euren Charakter angelegt oder in eurem Rucksack verstaut. Waffen, Schilde und Helme haben zwei Seiten – eine Basis- und eine Verbessert-Seite. Tränke haben nur eine Seite und können dementsprechend nicht verbessert werden.



4 Aktionsplättchen – werden im Solospiel genutzt, um ausgeführte Aktionen festzuhalten.



31 Monster (24 kleine Plättchen: je 8 in 3 Farben, 6 große Plättchen: je 2 in 3 Farben, 1 Biest-Figur) – Monster sind die Diener der Dunkelheit und versuchen, Avel zu zerstören!



12 Aktivierungsplättchen – werden genutzt, um aktivierte Ausrüstung zu markieren.



1 Ausrüstungsbeutel – wird genutzt, um neue Ausrüstung zu ziehen, die ihr gefunden habt.

Aufbau



Auf den nächsten zwei Seiten erfahrt ihr, wie das Spiel aufgebaut wird. Die Soloregeln unterscheiden sich ein wenig und werden am Ende dieser Anleitung erklärt.



In der Spielübersicht findet ihr noch andere Aufbaumöglichkeiten. Diese erhöhen den Schwierigkeitsgrad und bieten euch neue Herausforderungen!

Für eure ersten Partien empfehlen wir euch, den Aufbau auf dieser Seite zu verwenden.

4

Entscheidet euch gemeinsam für einen Schwierigkeitsgrad und legt das entsprechende Kraterplättchen auf die angezeigte Ortstafel. Ihr dürft es euch jederzeit ansehen.



Einfach

Normal

Schwer

Legt die übrigen Kraterplättchen zurück in die Schachtel.

1

Legt die Mondleiste auf den Tisch.

Legt dann das Astrolabium auf das Feld mit dem Symbol, das eurer Spielerzahl entspricht (1–2 oder 3–4).

2

Sucht die 4 Starttafeln heraus. Legt sie aufgedeckt wie auf der Abbildung rechts aus.



Starttafeln



andere Ortstafeln

1

3

Sucht alle Ortstafeln heraus, auf denen keine Spielerzahl angegeben ist. Fügt dann je nach Spielerzahl Ortstafeln mit dem entsprechendem Symbol hinzu:



2+

Fügt diese Tafel hinzu, wenn ihr mindestens zu zweit spielt.



3+

Fügt diese Tafel hinzu, wenn ihr zu dritt oder zu viert spielt.



4

Fügt diese Tafel hinzu, wenn ihr zu viert spielt.

Legt alle ungenutzten Ortstafeln zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht. Mischt die herausgesuchten Ortstafeln und legt sie wie in der Abbildung rechts verdeckt aus, um die Welt zu bilden, die ihr im Verlauf der Partie erkundet.

Beim Spiel zu viert fügt ihr hier eine Ortstafel hinzu.

2



5 Mischt die kleinen Monsterplättchen und legt sie verdeckt neben den Spielplan, um einen Stapel für kleine Monster zu bilden.

6 Nehmt die obersten 3 Plättchen vom Stapel für kleine Monster und legt sie jeweils aufgedeckt auf die Ortstafeln mit einem Monsterversteck-Symbol.



Monsterversteck-Symbol

7 Mischt die großen Monsterplättchen und legt sie verdeckt neben den Spielplan, um einen Stapel für große Monster zu bilden.



8

8 Legt die Münzen, Fallenplättchen, Burgmauern, Mondsiegelplättchen, Schadensplättchen und alle Würfel als Vorrat beiseite, sodass ihr alles gut erreichen könnt.

9 Legt die Ausrüstungsplättchen in den Beutel und schüttelt ihn gut durch.

10 Legt die Figur und das Ausdauerad des Biests beiseite. Beides benötigt ihr, sobald der Dunkelmond aufgegangen ist.



10

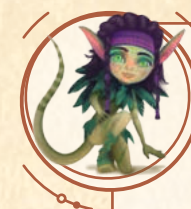


Beim Spiel zu dritt oder zu viert fügt ihr hier eine Ortstafel hinzu.

Beim Spiel zu zweit, zu dritt oder zu viert fügt ihr hier eine Ortstafel hinzu.

Vorbereitung

- 1 Jeder von euch nimmt sich das folgende Material: 1 Charakterzeichnung, 1 Charaktertableau, 1 Spielfigur in der Farbe eurer Wahl, 5 Ausdauermarker und 3 Aktivierungsplättchen.
- 2 Nehmt den unteren Teil des Charaktertableaus und setzt die Charakterzeichnung dort ein. Ihr dürft gern euren Charakter ausmalen, ein eigenes Wappen entwerfen und euch einen Namen für eure Heldin oder euren Helden ausdenken.
- 3 Setzt wie rechts abgebildet den oberen Teil des Charaktertableaus so in den unteren Teil ein, dass eure Charakterzeichnung gut zu sehen ist.
- 4 Legt eure Ausdauermarker in die herzförmigen Vertiefungen links.
- 5 Jeder von euch zieht 1 Ausrüstungsplättchen aus dem Beutel und legt es an die entsprechende Stelle eurer Charakterzeichnung. Wer einen Trank zieht, legt ihn in den Rucksack. Falls ihr eine Waffe, einen Helm oder einen Schild zieht, legt ihr ihn mit der Basis-Seite nach oben aus (diese Ausrüstung wurde noch nicht verbessert).
- 6 Jeder von euch nimmt sich 1 Münze und legt sie in den Rucksack.
- 7 Jeder von euch legt die 3 Aktivierungsplättchen neben sein Charaktertableau.
- 8 Platziert eure Spielfiguren auf die Burg-Ortstafel.
- 9 Der oder die Älteste nimmt sich das Wappen von Avel und wird Startspieler. Vor seinem Zug (außer in der ersten Runde) bewegt der Startspieler das Astrolabium auf der Mondleiste ein Feld weiter nach rechts.



Falls dir kein Name für deinen Charakter einfällt, kannst du die Sterne um Rat fragen. Nimm die Sternkarte und lege sie mit einer beliebigen Seite nach oben in den Deckel der Schachtel. Würf dann jeweils 1 schwarzen und 1 grünen Würfel auf die Sternkarte. Schau nach, wo die Würfel gelandet sind, und lies die Namen neben den gewürfelten Symbolen vor.



Dein Charakter beginnt die Partie mit voller Ausdauer, d. h. es befinden sich alle Ausdauermarker auf dem Charaktertableau. Wenn du im Verlauf der Partie Schaden erleidest, entfernst du entsprechend Ausdauermarker und legst sie neben das Tableau. Solltest du Ausdauer heilen, dann legst du Ausdauermarker zurück auf das Tableau. Verlierst du deinen letzten Ausdauermarker, dann bist du besiegt (siehe Seite 14).



Ausrüstung

Jede Heldin und jeder Held beginnt das Abenteuer mit 1 zufälligen Ausrüstung. Doch wie kommt ihr an mehr ran?

Nun, die Monster können das Stehlen und Plündern einfach nicht lassen. Deswegen kann es sein, dass ein Monster, nachdem ihr es besiegt habt, etwas Wertvolles fallen lässt. Falls das auf dem Plättchen des besiegteten Monsters angegeben ist, zieht ihr ein Ausrüstungsplättchen aus dem Ausrüstungsbeutel. Verstaute dann eure Beute mit der Basis-

Seite nach oben in eurem Rucksack oder legt sie auf eure Charakterzeichnung. Die Kreaturen der Dunkelheit gehen mit wertvollen Dingen nicht unbedingt sorgsam um, weshalb sie sich immer in schlechtem Zustand befinden. Trotzdem schlummert in ihnen genug Mondmagie, die erweckt werden kann, um die Ausrüstung zu verbessern. Deshalb solltet ihr im Kampf gegen Monster diese goldene Regel verinnerlichen:

**Schlag erst das Monster kurz und klein,
dann greife in den Beutel rein.**



Ausrüstung ziehen

Um Ausrüstung zu ziehen, greife mit deiner Hand in den Ausrüstungsbeutel und ertaste die Plättchen darin. Die Form der Plättchen kann dir dabei helfen, deinen Wunschgegenstand zu finden. Aber du hast nur 5 Sekunden Zeit, du musst also schnell sein. Die anderen können dabei laut zählen oder folgenden Reim aufsagen:

**Lasst uns all die Monster erschrecken,
und gemeinsam Magie entdecken!**



Panzifer Darbulus der Dritte beschreibt in seinem Buch „Ungeheuer unter uns: Das ultimative Wissen über Monster“, dass Monster aufgrund ihres magischen Ursprungs von Mondenergie angezogen werden, die in bestimmten Gegenständen eingeschlossen ist. Wenn jemand einen Gegenstand wegwirft, in dem sich nur ein Hauch von Magie befindet, kann ein Monster das wittern und lässt alles stehen und liegen – selbst die leckerste Fliegenpilzsuppe, um den Gegenstand zu schnappen und zu verstecken. Oder zu fressen. So ganz eindeutig ist das leider nicht, die entsprechende Stelle hat im Buch einen Schokoladenfleck.



Ausrüstung auf das Charaktertableau legen

Nachdem du ein Ausrüstungsplättchen gezogen hast, entscheidest du, ob du es in deinem Rucksack verstauen oder sofort anlegen möchtest. Eine Waffe kommt in die rechte Hand, ein Schild in die linke Hand und ein Helm auf den Kopf deines Charakters. Alle anderen Ausrüstungsplättchen verstaust du in deinem Rucksack. Dein Rucksack hat nur begrenzt Platz, achte deshalb darauf, alles so zu verstauen, dass du möglichst viel unterbringen kannst. Plättchen dürfen nicht gestapelt werden. Falls ein Plättchen über den Rand deines Rucksacks ragt, musst du so lange Plättchen ablegen oder umsortieren, bis alle Plättchen innerhalb der Begrenzung des Rucksacks liegen.

Wichtig! Auch jede Münze nimmt einen separaten Platz im Rucksack ein.

Abgelegte Ausrüstung wird zurück in den Ausrüstungsbeutel gemischt, abgelegte Münzen kommen zurück in den Vorrat. Während der Partie darfst du fast jederzeit deine Ausrüstung im Rucksack umsortieren oder mit angelegter Ausrüstung tauschen.

Wichtig! Nur während eines Kampfes darfst du deine Ausrüstung nicht tauschen.



Doppelseitige Plättchen

Waffen, Schilde und Helme sind doppelseitig. Immer wenn du im Laufe des Spiels Ausrüstung erhältst, legst du das Plättchen mit der Basis-Seite nach oben aus. Manche Situationen im Spiel erlauben es dir, deine Ausrüstung zu verbessern. Wenn das passiert, drehst du das Plättchen auf seine Verbessert-Seite (erkennbar am blauen Hintergrund).

Wichtig! Tränke haben nur eine Basis-Seite, sie können nicht verbessert werden.



Spielablauf

Spielrunde

Eine Partie verläuft über mehrere Runden, die mit dem Astrolabium auf der Mondleiste gezählt werden. Die Anzahl der Runden pro Partie hängt davon ab, zu wievielt ihr spielt.

Der Startspieler (der- oder diejenige mit dem Wappen von Avel) beginnt jede Runde. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn jeder einmal am Zug war, endet die Runde.

Spielzug

In deinem Zug kannst du 2 der folgenden Aktionen ausführen:

- Bewegen
- Kämpfen
- Ortsaktion
- Ausruhen

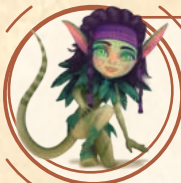
Du darfst die gleiche Aktion auch zwei Mal ausführen. Zusätzlich darfst du Ausrüstung mit anderen Heldinnen und Helden tauschen, die sich auf der gleichen Ortstafel wie du befinden (dies ist keine Aktion, siehe „Tauschen“ auf Seite 16).

Bewegen

Bewege deine Spielfigur auf eine angrenzende Ortstafel deiner Wahl. Falls die Ortstafel verdeckt ist, decke sie erst auf und bewege dann deine Figur darauf. Avel ist eine Welt voller Geheimnisse, du weißt nie, welche Abenteuer dich erwarten! Falls sich auf der aufgedeckten Ortstafel ein Monsterversteck-Symbol befindet, ziehe ein Monsterplättchen vom entsprechenden Stapel (kleine oder große Monster) und lege es auf die Ortstafel. Sollte der seltene Fall eintreten, dass ein Monsterstapel ausgeht, dann mische alle besiegten Monster zu einem neuen Stapel. Das Kraterplättchen beeinflusst die Bewegung nicht. Es dient nur als Erinnerung, auf welcher Ortstafel das Biest ins Spiel kommt.

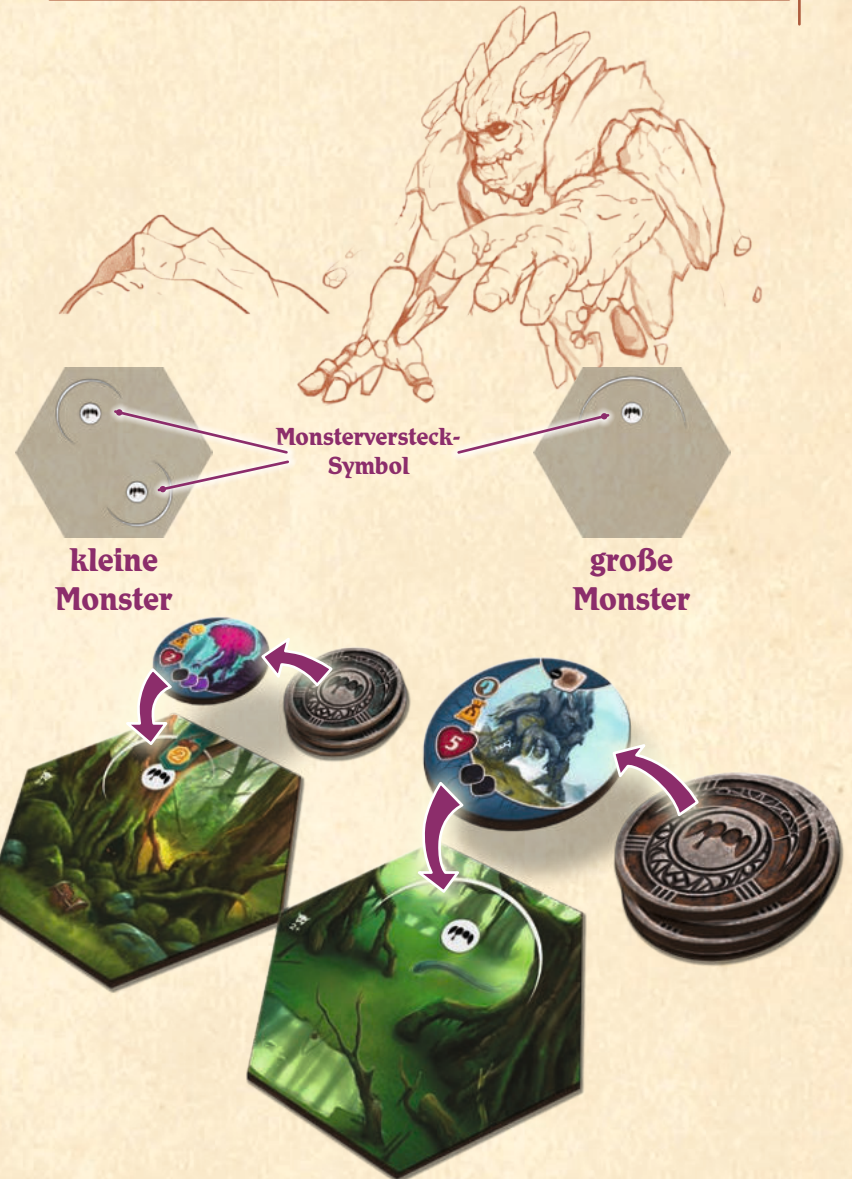
Auch wenn sich ein Monster auf deiner Ortstafel befindet, musst du es nicht zwingend angreifen. Du kannst es ebenso gut ignorieren und dich auf eine andere Ortstafel bewegen.

Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie ich nur knapp die Begegnung mit einem Vampir überlebt und mich plötzlich in einer Drachenhöhle wiedergefunden habe. Du hättest die ganzen Schätze sehen müssen! Trotzdem habe ich beschlossen, mich erst einmal davonzuschleichen und mich dem Drachen lieber bei voller Gesundheit zu stellen. Leider war der dann nicht mehr da. Wurde wohl von jemandem aufgescheucht, der sich dann auch noch die Schätze gekrallt hat. Na ja, wenigstens bin ich noch am Leben.



Irgendwas unklar? Keine Sorge, es ist eigentlich ganz einfach! Gilea hat mich gebeten, euch alles im Detail zu erklären, und man sollte Gilea niemals widersprechen. Eure Aufgabe besteht zunächst darin, das Land und seine Geheimnisse zu erkunden, Monster zu besiegen und immer mächtigere Schätze zu finden. Eine gute Planung ist der Schlüssel zum Erfolg! Wollt ihr lieber Fallen aufstellen oder eine Burgmauer bauen? So viele Entscheidungen ... Zum Glück liegt das in eurer Verantwortung, Planung war nämlich noch nie meine Stärke.

Sobald sich ein Splitter vom Dunkelmond löst, auf Avel herabstürzt und einen großen Krater hinterlässt, erhebt sich das Biest und beginnt seinen Ansturm auf die Burg. Die anderen Monster folgen ihm dabei auf Schritt und Tritt. Euer Ziel ist es, die Monster auszuschalten, bevor sie in die Burg eindringen und das Juwel der Heilung zerstören können!



Beispiel

Rangard der Redselige nutzt die **Bewegen-Aktion**, um sich auf eine angrenzende Ortstafel zu bewegen. Er platziert seine Spielfigur auf die entsprechende Ortstafel und beendet die **Bewegen-Aktion**. Das war seine erste Aktion. Er kann in seinem Zug noch eine weitere Aktion ausführen.



Rangard beschließt, die **Bewegen-Aktion** ein weiteres Mal auszuführen. Er entscheidet sich für eine verdeckte Ortstafel, deckt sie auf und platziert seine Charakterfigur auf die Ortstafel.



Auf der Ortstafel befindet sich ein **Monsterversteck**. Er zieht ein **Monsterplättchen** vom Stapel für große Monster und legt es auf die Ortstafel. Da dies Rangards zweite Aktion war, beendet er seinen Zug.



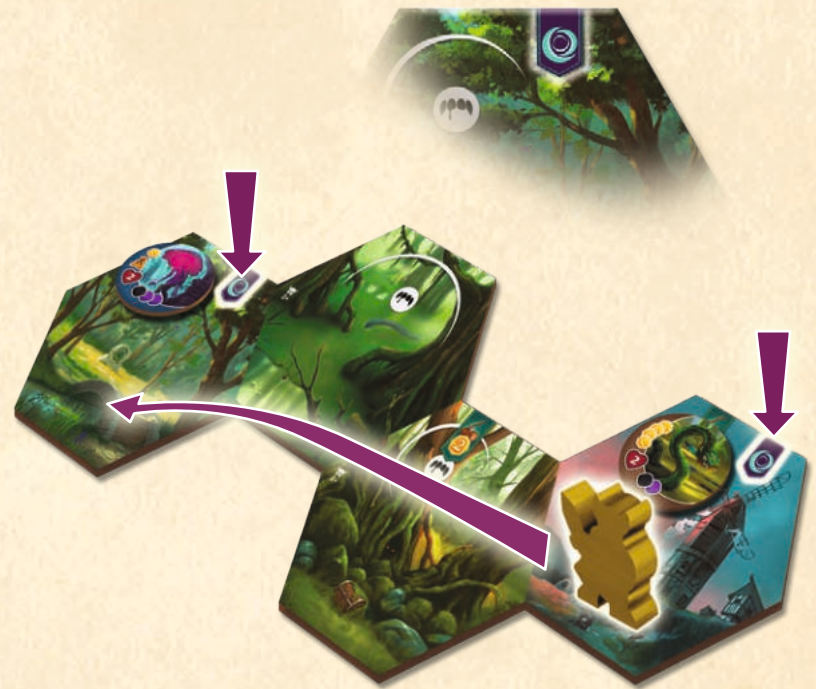
Schon immer gab es **Legenden** über **Mondpfade**, **Teleportsteine** und **geheime Abkürzungen**, und nun, da die **Magie der Monde** erwacht ist, haben sie sich tatsächlich geöffnet. Zögert also nicht, sie zu nutzen!



Abkürzungen

Falls sich deine Spielfigur auf einer Ortstafel mit einem **Abkürzungssymbol** befindet, kannst du eine **Bewegen-Aktion** nutzen, um dich auf eine Ortstafel mit dem gleichen Symbol zu bewegen, als wären sie angrenzend zueinander.

Abkürzungssymbol





Kämpfen

Ein Kampf besteht aus bis zu drei Kampfunden. Während jeder Kampfunde werfen die Kontrahenten ihre Würfel und vergleichen die Ergebnisse. Bevor du dich an einen Kampf wagst, solltest du dir erst die Monster anschauen, um deine Erfolgsaussichten abzuwägen.

Für den Kampf vorbereiten

Falls du dich für einen Kampf entscheidest, nimm Monsterwürfel entsprechend der Anzahl und Farbe auf dem Monsterplättchen und gib sie der Person zu deiner Linken. Diese wirft die Würfel für das Monster.

Es gibt drei Arten von Monstern: kleine Monster, große Monster und das Biest (es kommt erst später ins Spiel).

Lege zunächst deine Heldenwürfel bereit. Alle Heldinnen und Helden haben unabhängig von ihrer Ausrüstung 2 grüne Würfel, die ihre Stärke und Gelehrtheit darstellen. Einige Ausrüstungsplättchen geben dir zusätzliche Würfel, mit anderen wiederum kannst du Würfel neu werfen (siehe nächste Seite). Manche Monster hindern dich daran, bestimmte Ausrüstung oder Würfel zu benutzen. Sobald du alles vorbereitet hast, wirfst du alle deine Würfel.



Bei der Erkundung von Avel wirst du häufig auf Monster stoßen. Wenn du eine Ortstafel betrittst, auf der sich ein Monster befindet, dann darfst du es angreifen (musst aber nicht). Falls du einen Kampf in Erwägung ziehst, dann schaue dir zunächst die Ausdauer des Monsters und deine eigene Ausdauer an, um deine Erfolgschancen einzuschätzen. Es herrschen dunkle Zeiten in Avel. Du musst dich also darauf einstellen, an einem Ort mehr als nur einem Monster zu begegnen. In diesem Fall entscheidest du selbst, welches Monster du angreifst. Keine Sorge, Monster greifen dich nie gemeinsam an. Für gewöhnlich können sie einander nicht ausstehen und jedes will den Sieg für sich alleine beanspruchen.

kleine Monsterplättchen



große Monsterplättchen



zusammengesetzte Biest-Figur




Beachte, dass die Helden- und Monsterwürfel unterschiedliche Farben haben. Darüber hinaus gibt es sie in unterschiedlicher Menge und zusätzlich unterscheiden sich die Symbole auf ihnen.

Heldenwürfel




Grün – Basiswürfel
Vor jedem Kampf nimmst du dir 2 dieser Würfel.




Blau – Verteidigungswürfel
Das -Symbol ist das häufigste auf diesem Würfel.



Gelb – Magiewürfel
Nur auf diesem Würfel befindet sich das -Symbol.



Orange – Angriffswürfel
Das -Symbol ist das häufigste auf diesem Würfel.

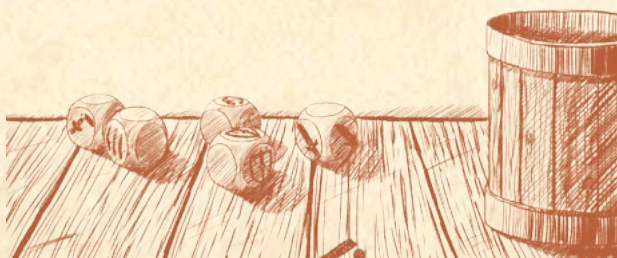
Monsterwürfel



Lila - schwacher Monsterwürfel



Schwarz - starker Monsterwürfel

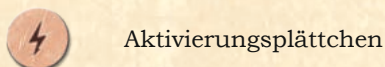


Du hast also immer zwei grüne Würfel zur Verfügung. Durch Ausrüstung und Tränke erhältst du zusätzliche Würfel. Bei Tränken solltest du dir vor dem Kampf gut überlegen, ob du sie einsetzen möchtest. Nachdem du überprüft hast, ob die Fähigkeit eines Monsters Würfel von dir entfernt, kannst du alle Würfel werfen. Hoffen wir, dass die Glücksgöttin es heute gut mit dir meint!

Zur gleichen Zeit wirft die Person zu deiner Linken die Monsterwürfel.

Aktive Effekte von Ausrüstung

Im Kampf darfst du die Ausrüstung, die dein Charakter angelegt hat, aktiv einsetzen. Die unten beschriebenen Effekte von Helmen, Schilden und Waffen kannst du aber nur ein Mal pro Kampf einsetzen. Du darfst auch mehrere dieser Effekte in derselben Kampfrunde einsetzen. Lege auf jede Ausrüstung, nachdem du ihren aktiven Effekt eingesetzt hast, ein Aktivierungsplättchen. Am Ende des Kampfs entfernst du alle Aktivierungsplättchen.



Im Kampf darfst du 1 Würfel der entsprechenden Farbe neu werfen.



Im Kampf gegen ein Monster dieser Farbe darfst du bis zu 2 Würfel der entsprechenden Farbe(n) neu werfen.



Im Kampf gegen ein Monster dieser Farbe darfst du 1 -Symbol zu deinem Würfelergebnis hinzufügen.



Im Kampf gegen ein Monster dieser Farbe darfst du 1 -Symbol zu deinem Würfelergebnis hinzufügen.

Passive Effekte von Ausrüstung

Die folgenden Effekte von angelegten Helmen, Schilden und Waffen gelten immer. Sie geben dir im Kampf dauerhaft einen zusätzlichen Würfel in der Farbe, die auf dem Ausrüstungsplättchen abgebildet ist. Du kannst beliebig viele dieser Effekte gleichzeitig einsetzen, jedoch nie mehr Würfel werfen, als im Vorrat verfügbar sind.



Tränke

Vor jedem Kampf kannst du dich mit Tränken stärken, die du in deinem Rucksack verstaut hast. Jeder getrunkene Trank gibt dir für den gesamten Kampf 1 zusätzlichen Würfel der entsprechenden Farbe. Nachdem du einen Trank getrunken hast, legst du sein Plättchen zurück in den Ausrüstungsbeutel.



Das hier ist ein Heiltrank! Du solltest dir gut überlegen, zu welchem Zeitpunkt du seine Kraft einsetzen möchtest. Trinke ihn entweder bevor oder nachdem du eine Aktion ausgeführt hast, um deine komplette Ausdauer zu heilen. Das geht allerdings nicht während eines Kampfes.



Fähigkeiten von Monstern

Jedes große Monster blockiert einen Teil deiner Ausrüstung oder verringert die Anzahl an Würfeln, die du in einem Kampf werfen darfst. Schau dir dafür die Symbole auf dem Monsterplättchen an. Bedenke, dass Würfel erst dann abgezogen werden, wenn du alle deine Würfel bereitgelegt, deine Tränke getrunken und Ausrüstung eingesetzt hast.



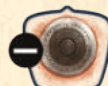
Wirf 1 grünen Würfel weniger.



Wirf 1 orangen, blauen und gelben Würfel weniger.



Du darfst keine Effekte von Waffen einsetzen (weder aktive noch passive).



Du darfst keine Effekte von Schilden einsetzen (weder aktive noch passive).



Du darfst keine Effekte von Helmen einsetzen (weder aktive noch passive).



Du darfst keine Tränke trinken.

Würfelergebnisse vergleichen

Nachdem die Würfel geworfen wurden, vergleicht ihr die Ergebnisse. Symbole auf Helden- und Monsterwürfeln können sich beeinflussen und gegenseitig aufheben.

Heldenwürfel-Symbole:



Angriff – Das Monster erleidet 1 Schaden.



Verteidigung – Blocke 1 (—)-Symbol von einem Monsterwürfel in dieser Kampfunde.



Zauber – Wähle, ob dieses Symbol wie ein (—) oder wie ein (—) behandelt werden soll.



Kein Effekt.

Monsterwürfel-Symbole:



Angriff – Der Charakter erleidet 1 Schaden.



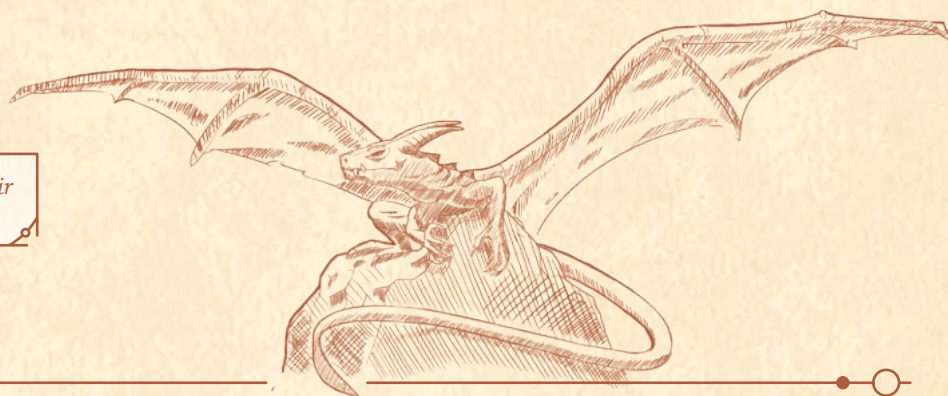
Verteidigung – Blocke 1 (—)-Symbol von einem Heldenwürfel in dieser Kampfunde.



Kein Effekt.



Um die Kampfregeln besser zu verstehen, kannst du dir das detaillierte Beispiel auf Seite 13 anschauen.



Schaden erleiden

Für jeden Angriff, der nicht geblockt werden konnte, erleidet dein Charakter oder das Monster Schaden. Monsterschaden wird festgehalten, indem du Schadensplättchen auf das Monsterplättchen legst. Den Schaden deines Charakters hältst du fest, indem du die entsprechende Anzahl Ausdauermarker von deinem Charaktertableau entfernst. Falls in einer Kampfunde weder das Monster noch dein Charakter besiegt wurde, entscheidest du, ob du dich aus dem Kampf zurückziehen oder eine neue Kampfunde beginnen möchtest (außer, du hast schon 3 Kampfunden abgeschlossen).

Ein Monster ist besiegt, sobald es mindestens so viele Schadensplättchen hat, wie es Ausdauer besitzt. Wenn das passiert, erhältst du die Belohnung, die auf dem Monsterplättchen angegeben ist (siehe Abschnitt „Belohnungen“ rechts). Lege das Monsterplättchen anschließend auf den entsprechenden Ablagestapel für besiegte Monster (neben dem Monsterstapel).

Falls der Kampf beendet ist und das Monster nicht besiegt wurde, bleiben die Schadensplättchen auf dem Monster liegen. So wird es einfacher, das Monster im nächsten Kampf zu besiegen!

Falls du gezwungen bist, den letzten Ausdauermarker von deinem Charaktertableau zu entfernen, dann ist dein Charakter besiegt (siehe „Besiegt werden“ auf Seite 14).

Belohnungen:



Münzen – Du erhältst die auf dem Monsterplättchen angegebene Anzahl Münzen.



Ausrüstung – Ziehe ein Ausrüstungsplättchen aus dem Ausrüstungsbeutel.



Ausrüstung verbessern – Wähle 1 deiner Waffen, Helme oder Schilde und drehe sie auf die Verbessert-Seite.

Nachdem du eine Ausrüstung gezogen oder Münzen erhalten hast, musst du diese in deinem Rucksack verstauen oder an deinen Charakter anlegen. Hast du keinen Platz, dann darfst du auch etwas Altes ablegen, um Platz zu schaffen. Ansonsten musst du die neu erhaltenen Gegenstände ablegen (Ausrüstung geht zurück in den Ausrüstungsbeutel und Münzen zurück in den Vorrat). Du kannst die Partie erst fortsetzen, nachdem du alles verstaut bzw. angelegt hast.

Beispiel

Gwendal der Glorreiche bekämpft ein Monster auf seiner Orstafel. Da das Abenteuer gerade erst begonnen hat, stehen ihm nur 2 grüne Würfel zur Verfügung. Das Monster wirft 1 lilafarbenen und 1 schwarzen Würfel.

Erste Kampfrunde. Gwendal versetzt dem Monster erfolgreich einen Schlag, allerdings war es vorbereitet. Der Angriff (↘) des Helden wird vom ♣-Symbol des Monsters geblockt. Die leeren Würfelseiten haben keinen Effekt. Gwendal entscheidet sich, weiterzukämpfen.



Zweite Kampfrunde. Jetzt sieht die Kampfsituation ganz anders aus. Gwendal haut kräftig drauf (↘) und verwundet das Monster, indem er ein Schadensplättchen auf das Monsterplättchen legt. Das Monster greift zwei Mal an (||| ||). Gwendal kann einen Angriff mit seinem ♠-Symbol blocken, den anderen muss er aber einstecken. Er entfernt 1 seiner Ausdauermarker vom Charaktertableau.



Dritte Kampfrunde. Gwendal hat immer noch nicht genug und beschließt, den Kampf fortzusetzen. Das Monster war darauf gut vorbereitet und würfelt 2 mächtige Angriffe (||| ||). Dieses Mal kann Gwendal nichts blocken und erleidet 2 Schaden. Gwendal hat allerdings ein ↘-Symbol gewürfelt und verwundet das Monster ebenfalls. Die Ausdauer des Monsters beträgt 2 und es ist bereits das zweite Schadensplättchen, das es erhält. Damit ist das Monster besiegt! Gwendal erhält eine Belohnung: 4 Münzen. Kann er sie auch alle im Rucksack verstauen?



Beispiel

Slava beschließt, ein Monster zu bekämpfen. Das Monster hat eine Fähigkeit, die Slava davon abhält, ihren Schild einzusetzen. Zum Glück hat Slava noch ihren verzauberten Helm angelegt. Mit ihm kann sie in jeder Kampfrunde einen zusätzlichen gelben Würfel werfen.

Erste Kampfrunde. Mit ihrem ersten Wurf hat Slava 2 Angriffe (↘↘) geworfen, wovon 1 durch das ♣-Symbol des Monsters geblockt wird. Zusätzlich hat sie mit dem gelben Würfel noch ein ♠-Symbol geworfen – sie darf sich also entscheiden, ob sie das Symbol als Angriff (↘) oder als Verteidigung (♠) nutzen möchte. Ihre Wahl fällt auf einen Angriff (↘). Das Monster erleidet 2 Schaden. Slava entscheidet sich, den Kampf fortzusetzen.



Zweite Kampfrunde. Nach ihrem Wurf muss sich Slava erneut entscheiden, wofür sie das ♠-Symbol auf ihrem gelben Würfel einsetzen möchte. Sie entscheidet sich für einen Angriff (↘), den das Monster nicht blocken kann – sie legt ein weiteres Schadensplättchen auf das Monsterplättchen. Gleichzeitig hat das Monster 2 Angriffe (||| ||) gewürfelt, von denen einer durch Slavas ♠-Symbol geblockt wird. Slava erleidet 1 Schaden. Aus Angst um ihr Leben zieht sich die mutige Heldin aus dem Kampf zurück. Es findet keine dritte Kampfrunde statt und die 3 Schadensplättchen verbleiben auf dem Monsterplättchen.



Besiegt werden

Falls nach einer Kampfrunde keine Ausdauermarker mehr auf deinem Charaktertableau verbleiben, ist dein Charakter besiegt.

Bewege deine Spielfigur auf die Burg-Ortstafel.

Durch die Magie des Juwels der Heilung erholst du dich und heilst deine gesamte Ausdauer: Lege alle Ausdauermarker zurück auf dein Charaktertableau.

Du verlierst jedoch alle Münzen und 1 Ausrüstung deiner Wahl (aus deinem Rucksack oder eine angelegte Ausrüstung). Münzen gehen zurück in den Vorrat und Ausrüstungsplättchen zurück in den Ausrüstungsbeutel.

Falls das Monster in der gleichen Kampfrunde besiegt wurde, in der du deinen letzten Ausdauermarker verloren hast, erhältst du erst die Belohnung und wirst dann besiegt.

Dein Zug endet sofort (auch, wenn es deine erste Aktion war).



Ortsaktion

Falls sich deine Spielfigur auf einer der folgenden Ortstafeln befindet, kannst du eine Ortsaktion ausführen.



Monster mögen keine Gesellschaft. Das Licht und die Macht des Juwels der Heilung schützen manche Orte in Avel vor den Kreaturen des Dunkelmonds. Ortstafeln ohne Monsterverstecke werden von Händlern und Handwerkern bewohnt. Um sie besser zu erkennen, befindet sich auf jeder Ortstafel mit einer Ortsaktion ein grünes Banner und ein einzigartiges Symbol. Seid stets neugierig und sucht diese Orte auf.



Der Markt

Die magischen Verkaufsstände bieten allerlei Ausrüstung für günstige 3 Münzen an: Lege 3 Münzen zurück in den Vorrat und ziehe eine neue Ausrüstung aus dem Ausrüstungsbeutel. Für 2 Münzen kannst du auch deine alte Ausrüstung verkaufen: Lege die gewählte Ausrüstung zurück in den Beutel und nimm 2 Münzen aus dem Vorrat. Du darfst bis zu 2 Transaktionen pro Ortsaktion durchführen.

Erinnerung! Jedes Ausrüstungsplättchen, das du während der Partie erhältst, kommt mit der Basis-Seite (roter Hintergrund) ins Spiel.



Der Steinkreis

Theodor der Druide nutzt den Steinkreis zur Herstellung von Mondsiegeln, die Monsterverstecke verschließen. Falls durch das Astrolabium auf der Mondleiste neue Monster geweckt würden, dann erscheint auf Monsterverstecken mit Mondsiegeln kein Monster. Zahle 3 Münzen, um ein beliebiges Monsterversteck zu versiegeln, und lege das Mondsiegelplättchen dort hin. Nur Monsterverstecke ohne Monster können versiegelt werden. Denke daran, dass euch in der gesamten Partie nur 3 Mondsiegel zur Verfügung stehen.

Wichtig! In der drittletzten Runde der Partie verlässt Theodor den Steinkreis und es können keine weiteren Mondsiegel mehr hergestellt werden (siehe „Rundenende“ auf Seite 16).



Der Steinbruch

Die zwergischen Steinmetze von Meisterin Huginir bieten ihre Dienste an: Zahle 3 Münzen, um eine Burgmauer zu bauen (stelle dazu 1 Burgmauer auf eines der drei Felder auf der Burg-Ortstafel). Burgmauern schützen die Burg vor Monstern. Denke daran, dass euch in der gesamten Partie nur 3 Burgmauern zur Verfügung stehen (siehe „Burgmauern“ auf Seite 19).

Wichtig! In der letzten Runde der Partie, in der auch das Biest erscheint, begeben sich die Steinmetze in die Sicherheit der Burg und es können keine weiteren Burgmauern mehr gebaut werden (siehe „Rundenende“ auf Seite 16).



Das Elfenlager

Die wandernden Waldelfen gelten als Experten der Jagd und können hervorragend Fallen stellen. Zahle 3, 5 oder 7 Münzen, um auf eine aufgedeckte Ortstafel deiner Wahl 1 Falle für das Biest zu legen. Es gibt 3 verschiedene Fallen und auf jeder Ortstafel darf sich nur eine Falle befinden (siehe „Fallen“ auf Seite 18).

Wichtig! In der vorletzten Runde der Partie verlassen die Elfen das Land und es können keine weiteren Fallen mehr gestellt werden (siehe „Rundenende“ auf Seite 16).



Der Wunschbrunnen

Lass eine Münze in den Brunnen fallen. Vielleicht bedanken sich die Wassergeister mit etwas Wertvollem! Lege 1 Münze in den Vorrat und wirf 2 grüne Würfel. Überprüfe das Ergebnis:

- ☞ – Nimm 4 Münzen aus dem Vorrat.
- ☞☞ – Ziehe 1 Ausrüstungsplättchen.
- ☞☞☞ – Verbessere 1 deiner Ausrüstungsplättchen.

Falls du keines dieser Ergebnisse gewürfelt hast, darfst du ein Mal deine Würfel neu werfen. Du musst beide Würfel neu werfen.



Beim Fallenstellen solltet ihr darauf achten, welchen Weg das Biest zur Burg nehmen wird! Es wird immer den kürzestmöglichen Weg nehmen.



Als gute Geister der Erde, des Waldes und des Wassers lieben wir Mondmünzen! Sie glänzen einfach so schön ... Aber mal ehrlich, im Grunde gefällt es uns, anderen eine Freude zu machen. Geben und nehmen ist unser Motto!



Die Wildnis und das verlassene Dorf

Wahre Heldinnen und Helden scheuen sich nicht vor ehrlicher Arbeit! Die Unterstützung der lokalen Bevölkerung ist ihnen ein großes Anliegen. Und außerdem wird wahre Heldenarbeit auch stets entlohnt. Diese Ortsaktion erlaubt es dir, 2 Münzen aus dem Vorrat zu nehmen. Du darfst diese Ortsaktion nur ausführen, wenn sich auf dieser Ortstafel keine Monster oder Mondsiegel befinden.



Die Alchemistenwerkstatt

Meister Flakon und seine Lehrlinge wissen, wie man die Mondmagie in Gegenständen zum Leben erweckt. Zahle 3 Münzen, um eins deiner Ausrüstungsplättchen auf die Verbessert-Seite zu drehen.



Die Burg

Im Herzen der Burg wird das Juwel der Heilung aufbewahrt. Seine Magie schützt Avel vor dem Untergang durch die Dunkelheit. Sollten die Monster das Juwel zerstören, dann droht Avel ein unfassbar schreckliches Schicksal. Auf dieser Ortstafel gibt es keine Ortsaktion, dennoch ist sie aus folgenden Gründen ein wichtiger Bestandteil des Spiels:

- Wenn ein Charakter seine gesamte Ausdauer verliert, wird er besiegt und muss sich auf die Burg-Ortstafel bewegen. Dort heilt er seine gesamte Ausdauer.
- Auf die Burg-Ortstafel werden Burgmauern platziert (siehe „Der Steinbruch“ auf Seite 14). Solange sich hier mindestens 1 Burgmauer befindet, können die Monster nicht in die Burg eindringen (siehe „Burgmauern“ auf Seite 19).
- Sobald mindestens ein Monster die Burg-Ortstafel betritt, habt ihr das Spiel sofort verloren.



Ausruhen

Ein epischer Kampf gehört zu einem unglaublichen Abenteuer genauso dazu wie ein gemütlicher Abend am Lagerfeuer. In einem Lager kann man am besten essen, trinken und seine Wunden versorgen.

Wenn du dich ausruhst, dann lege bis zu 2 Ausdauermarker zurück auf dein Charakertableau (du kannst nie mehr als 5 haben).

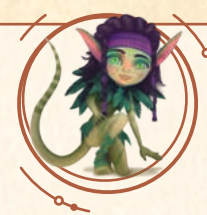
Vorsicht! *Selbst die tapfersten Heldinnen und Helden brauchen ab und zu eine Auszeit. Behalte deine Ausdauer stets im Blick und stürze dich nicht in den Kampf, wenn du nur wenig Ausdauer hast, denn dann wäre die Gefahr größer, dass du besiegt wirst.*



Tauschen

Falls sich zwei Spielfiguren auf einer Ortstafel ohne Monster befinden, dürfen diese unbegrenzt Ausrüstung und Münzen untereinander tauschen. Nachdem der Tausch abgeschlossen ist, muss alles im Rucksack verstaut oder am Charakter angelegt sein.

Der Tausch kann vor oder nach einer Aktion stattfinden. Der Tausch selbst ist keine Aktion. Falls eine Heldin oder ein Held neue Ausrüstung bekommt, muss diese zuerst angelegt oder im Rucksack verstaut werden, bevor ein Tausch stattfinden kann.



Denkt daran, dass ihr eine Heldengruppe seid!

Es bringt nichts, Ausrüstung im Rucksack zu horten. Gebt lieber euren Gefährten, die weniger haben, etwas von euren Sachen ab.

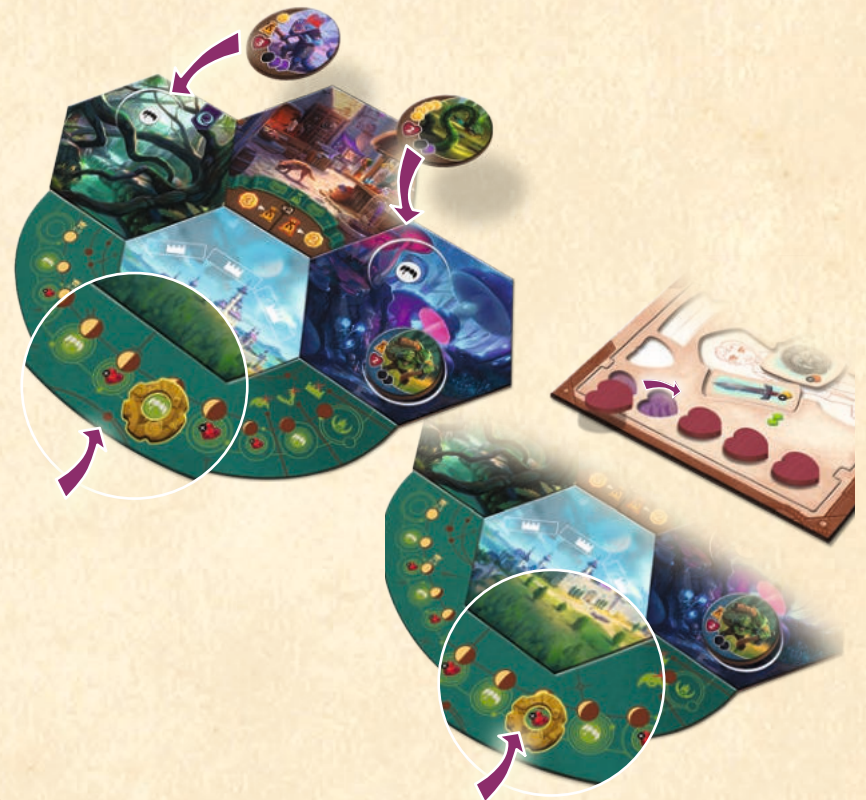


Rundenende

Nachdem alle ihren Zug abgeschlossen haben, bewegt der Startspieler das Astrolabium um ein Feld nach rechts auf der Mondleiste. Dann überprüft ihr das Symbol, das sich auf diesem Feld befindet.

- ☠️: Ein Monster erscheint auf jedem Monsterversteck-Symbol einer aufgedeckten Ortstafel, auf der sich keine Monster oder Mondsiegel befinden. Nehmt ein Monsterplättchen vom entsprechenden Stapel und legt es aufgedeckt auf das Monsterversteck-Symbol. Anschließend beginnt ihr mit der nächsten Runde.
- ♥️: Jeder Charakter heilt 1 Ausdauer, falls möglich. Anschließend beginnt ihr mit der nächsten Runde.
- 🌑: Der Dunkelmond geht auf und das Biest erhebt sich aus dem Krater (siehe „Der Dunkelmond geht auf“ auf Seite 17).

Hinweis! *Neben den letzten Feldern der Mondleiste befinden sich Symbole für die Mondsiegel (☾), Fallen (👤) und Burgmauern (🏰). Sobald das Astrolabium das Mondsiegel- oder Fallensymbol überquert, könnt ihr keine Monsterverstecke mehr versiegeln bzw. Fallen aufstellen. Sobald das Astrolabium das letzte Feld erreicht und das Biest sich erhebt, könnt ihr keine Burgmauern mehr bauen. Legt das entsprechende Material zurück in die Schachtel.*



Der Dunkelmond geht auf

Wenn das Astrolabium das letzte Feld der Mondleiste erreicht, schlägt ein Splitter des Dunkelmonds auf Avel ein. Aus seinem Krater erhebt sich ein schreckliches Monster – das Biest – und beginnt seinen Ansturm auf die Burg. Angetrieben durch die Wut des Biests greifen auch alle kleinen und großen Monster die Burg an. Sobald das Astrolabium das letzte Feld der Mondleiste erreicht, macht ihr Folgendes:

- Dreht alle verdeckten Ortstafeln um. Auf jedes Monsterversteck-Symbol, das ihr so aufdeckt, legt ihr ein entsprechendes Monsterplättchen.
- Dreht das Kraterplättchen um. Seht unter eurer Spielerzahl nach, wie viele Monster welcher Art angegeben sind, und werft für jedes dieser Monster einen schwarzen Würfel. Das grüne Banner des Kraterplättchens verrät, auf welche Ortstafel ihr das Monster je nach Würfelergebnis legen müsst. Beachtet, dass diese Monster auf Ortstafeln ohne Monsterversteck-Symbol erscheinen – die Kraft des Juwels der Heilung lässt nach!
- Platziert die Biest-Figur auf die Ortstafel mit dem Kraterplättchen.
- Nachdem ihr alle Monster platziert habt, entfernt ihr das Kraterplättchen aus dem Spiel.



„Einfach“-
Plättchen

„Normal“-
Plättchen

„Schwer“-
Plättchen



Spielablauf, nachdem das Biest erschienen ist



Nun beginnt ein Kampf auf Leben und Tod – nicht nur für euch, sondern für alle, die Schutz in der Burg gesucht haben. Sollte auch nur ein Monster die Mauern durchbrechen, ist alles verloren!

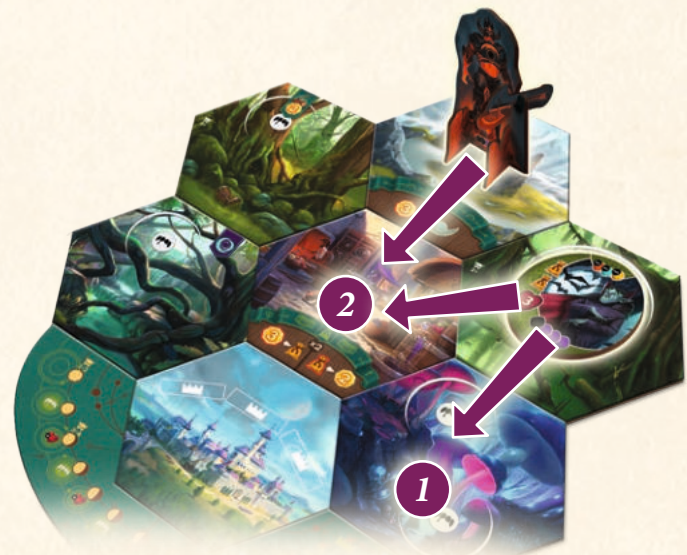
Die Partie geht weiter wie bisher – jeder führt in seinem Zug 2 Aktionen aus. Hinzu kommt, dass der Startspieler am Ende jeder Runde alle Monster um eine Ortstafel in Richtung Burg bewegt, anstatt das Astrolabium auf der Mondleiste weiterzubewegen.

Kleine Monster bewegen sich zuerst, dann große Monster und zum Schluss das Biest.

Alle Monster bewegen sich auf kürzestem Weg zur Burg. Falls mehrere Wege gleich kurz sind, dann entscheidet ihr, wie sich das Monster bewegt.

Beispiel

Das große Monster hat zwei Möglichkeiten, sich zu bewegen – es kann sich zu Ortstafel 1 oder 2 bewegen. Die Gruppe entscheidet sich, es zu Ortstafel 2 zu bewegen. Das Biest bewegt sich dann ebenfalls zu Ortstafel 2, weil es so auf kürzestem Weg zur Burg kommt.





Das Biest bekämpfen

Wenn ihr zum ersten Mal gegen das Biest kämpft, stellt ihr zunächst das Biest-Ausdauerad entsprechend eurer Spielerzahl ein.

Ein Kampf gegen das Biest verläuft genauso wie ein Kampf gegen andere Monster (auch hier gibt es bis zu 3 Kampfrunden). Wenn du das Biest bekämpfst, dann darfst du Ausrüstung einsetzen, die gegen jede Monsterfarbe hilft, da das Biest allen drei Gruppen angehört (es gilt als mehrfarbig). Das Biest wirft immer alle Monsterwürfel (2 schwarze und 3 lilafarbene).

Schaden, den das Biest erleidet, wird auf seinem Ausdauerad festgehalten. Für jeden nicht geblockten Angriff wird das Rad um 1 zurückgedreht.

Wenn der Ausdauerwert des Biests 0 erreicht, ist es besiegt.

Denke daran! Falls sich auf einer Ortstafel mehr als 1 Monster befindet, entscheidest du, gegen welches Monster du kämpfen möchtest.

Keine Sorge! Auf dem Biest-Ausdauerad befinden sich Zahlen zwischen 0 und 99. Das Biest kann aber nur eine maximale Ausdauer von 20 haben. Solltet ihr jedoch eine richtige Herausforderung suchen, dann dürft ihr die Ausdauer auch gerne erhöhen.



Das Biest ist der verlängerte Arm von Kurodar, dem Gott des Dunkelmonds. Sein Fell ist aus Eisen und sein Blut aus magischem Feuer. Nur die wagemutigsten Heldinnen und Helden können das Biest zur Strecke bringen.



Fallen

Fallen werden nur durch das Biest ausgelöst. Wenn das Biest eine Ortstafel mit einer Falle betritt, werft die Würfel, die auf der ausgelegten Falle angegeben sind. Das Biest erleidet so viel Schaden, wie -Symbole gewürfelt wurden. Sind auf dem Fallenplättchen weitere -Symbole abgebildet, erleidet es pro abgebildetem Symbol zusätzlich 1 Schaden.

Kosten der Falle

geworfene Würfel



zusätzlicher Schaden



Beispiel

Das Biest betritt eine Ortstafel mit einer Falle. Einer von euch wirft die Würfel, die auf der Falle angegeben sind. Zu den gewürfelten -Symbolen fügt ihr die -Symbole von der Falle hinzu. Dadurch erleidet das Biest 4 Schaden und das Ausdauerad wird um 4 zurückgedreht.





Burgmauern



Bevor ein Monster die Burg angreifen kann, muss es erst die Burgmauern durchbrechen. Nach jedem Versuch, sich in die Burg zu bewegen, zerbricht eine Burgmauer und das Monster zieht sich zurück ... für den Moment.

Falls sich ein Monster auf die Burg-Ortstafel bewegen würde, zerstört es stattdessen 1 Burgmauer (sofern sich dort eine befindet). Falls sich das Biest auf die Burg-Ortstafel bewegen würde, zerstört es stattdessen **alle** Burgmauern. Zerstörte Burgmauern werden entfernt und kommen zurück in die Schachtel.

Sollte ein Monster oder das Biest eine Burgmauer zerstört haben, dann bewegt es sich diese Runde nicht auf die Burg-Ortstafel. Es wird allerdings in der nächsten Runde einen weiteren Versuch starten.



Beispiel

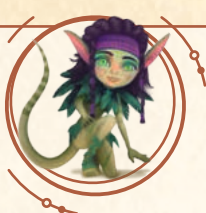
Zwei Monster befinden sich auf Ortstafeln, die angrenzend zur Burg-Ortstafel liegen. Das erste Monster würde sich auf die Burg-Ortstafel bewegen, zerstört aber stattdessen eine der Burgmauern. Das gleiche gilt für das zweite Monster. Würde sich nun noch ein Monster bewegen, dann hättet ihr die Partie verloren, da keine Burgmauer mehr die Burg schützt und Monster sich frei auf die Burg-Ortstafel bewegen können.



Sieg und Niederlage

Sieg

Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr alle Monster besiegt habt – inklusive des Biests – und sich keines auf die Burg-Ortstafel bewegt hat.



Das Juwel der Heilung ist gerettet!

Ihr konntet alle Monster besiegen und selbst das furchterregende Biest erlegen! Lang leben die Heldinnen und Helden von Avel! Mögen eure mutigen Taten ewig in Erinnerung bleiben!

Niederlage

Ihr verliert das Spiel, sobald ein Monster oder das Biest die Burg-Ortstafel betreten hat.



O Dunkler Meister Kurodar, erhört uns! Das verfluchte Juwel wurde durch Eure treuen Diener zerschmettert. Avel gehört nun Euch! Jetzt und auf alle Zeiten!



Verehrte Heldinnen und Helden!

Sollten eure Partien zu häufig mit einem Sieg enden, dann könnt ihr die Ausdauer des Biests erhöhen und so den Schwierigkeitsgrad an die Erfahrung und Fähigkeiten eurer Heldengruppe anpassen.

Enden die meisten eurer Abenteuer allerdings mit einer Niederlage, dann könnt ihr die Ausdauer des Biests auch verringern, um eure Chancen auf den Sieg zu erhöhen. Nutzt die Spielübersicht oder ladet euch die App herunter, um andere Aufbaumöglichkeiten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden auszuprobieren.

Solospiel

Die Regeln des Solospiels ähneln denen des Standardspiels. In deinem Zug stehen dir allerdings 4 Aktionen zur Verfügung (nimm dir während des Spielaufbaus die 4 Aktionsplättchen und lege sie mit der aktiven Seite nach oben neben dein Charaktertableau). Nachdem du eine Aktion ausgeführt hast, drehe ein Aktionsplättchen auf die inaktive Seite – damit kannst du einfacher festhalten, wie viele Aktionen du noch übrig hast. Drehe am Ende der Runde alle Aktionsplättchen wieder auf ihre aktive Seite.

Im Solospiel beginnt das Biest die Partie mit 14 Ausdauerpunkten (genau so wie im Spiel zu zweit).



aktive Seite



inaktive Seite



Danksagung des Autors

Als ich den Rebel Studios den Prototypen von „Die Chroniken von Avel“ vorstellte, waren sie sofort begeistert. Für die Unterstützung während der gesamten Spielentwicklung bin ich ihnen unendlich dankbar.

Ein großer Dank gilt vor allem Andrzej Olejarczyk. Die hunderten Spielstunden, in denen du dich mit dem Spiel auseinandergesetzt hast, waren Gold wert. Einen Testspieler wie dich zu haben, ist unersetzlich.

Zusätzlich möchte ich Bartek Kordowski und Janek Sielicki für die Entwicklung der zauberhaften Welt von Avel danken. Ohne euch gäbe es keinen Dunkelmond, keine Sternkarte und kein Juwel der Heilung. Ihr habt wahre Magie erschaffen.

P. Wojtkowiak

Erlebt noch mehr Abenteuer mit unserer kostenlosen App! Lauscht den Klängen des Kampfes, feiert eure Siege oder erleidet eure Niederlagen in einer neuen Dimension. Haltet die Ausdauer des Biests mit dem Ausdauerzähler fest oder stellt euch mit dem Kartengenerator neuen Herausforderungen. Die App ist bei Google Play und im App Store verfügbar.



rebel.pl/go/avel-app



Mitwirkende

Autor:

Przemek Wojtkowiak

Regel:

Janek Sielicki

Illustrationen:

Bartłomiej Kordowski

Projektkoordination:

Sławek Gacal

Grafische Bearbeitung:

Bartłomiej Kordowski

Prüfung und Redaktion:

Rebel Team
Tabletop Polish

Spielentwicklung:

Andrzej Olejarczyk

Gestaltung:

Artur Mikucki



rebel

STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung:

Steffen Trzensky

Redaktion & Lektorat:

Steffen Trzensky, Sebastian Klinge &
Susanne Kraft

Layout:

Vanessa Löhr