



rebel.pl/go/
avel-expansion

Le Cronache di Avel

Il Kit dell'Eroe

I mostri che si aggirano nei dintorni del Castello di Avel e, soprattutto, la Bestia che incombe, costituiscono un reale pericolo per gli abitanti di queste terre. Non sorprende, quindi, che tutti vogliano dare il proprio contributo in vista di questa battaglia. Gli artigiani fabbricano strumenti e armi, i nani costruiscono macchine d'assedio, gli erboristi formulano nuove ricette e fanno bollire pozioni. Anche le genti delle terre selvagge si uniranno alla battaglia, se sarete in grado di dimostrare il vostro coraggio sconfiggendo i mostri. Sfruttate il loro aiuto e insieme protegete il Castello di Avel!



Contenuto dell'espansione



3 segnalini Equipaggiamento Elisir



3 segnalini Equipaggiamento Calzature



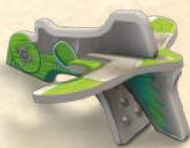
3 segnalini Mostro grandi



3 segnalini Compagno Animale



3 tessere tabellone



3 pedine Balista (assemblaggio richiesto)



Modifiche alla preparazione

Aggiungete le **tessere tabellone** di questa espansione alle tessere tabellone del gioco base. Per partite da 1, 2 o 3 giocatori, mettete da parte le tessere secondo quanto descritto nel regolamento del gioco base. Quando giocate con questa espansione, il vostro tabellone risulterà più grande. Utilizzate il QR code per vedere come assemblare il tabellone.

Mescolate i **segnalini Mostro grandi** insieme ai segnalini Mostro del gioco base.

Aggiungete i **segnalini Equipaggiamento** al sacchetto Equipaggiamento. Tutti i segnalini Equipaggiamento del gioco base devono già trovarsi all'interno del sacchetto.

Collocate i **segnalini Compagno Animale** e le **pedine Balista** accanto ai segnalini Trappola, ai segnalini Sigillo Lunare e alle pedine Mura.



Nuovo equipaggiamento

Questa espansione aggiunge nuovi elisir e un nuovo tipo di equipaggiamento, ovvero le calzature.

Gli **elisir** vengono preparati da esperti erboristi e si basano su ricette sempre nuove che potrebbero essere di grande aiuto ai coraggiosi eroi durante la loro missione.



Elisir teletrasporto – L'eroe che beve questo elisir può muoversi su una qualsiasi tessera a faccia in su.



Elisir tempo – L'eroe che beve questo elisir può effettuare un'azione aggiuntiva nel proprio turno.



Elisir migliora equipaggiamento – Il liquido che si cela in questa fiala può essere utilizzato su un qualsiasi equipaggiamento. L'eroe che utilizza questo elisir può migliorare 1 segnalino Equipaggiamento a sua scelta.

Promemoria! *Gli elisir possono essere utilizzati prima o dopo aver effettuato un'azione. Bere un elisir non è un'azione.*

Delle **calzature** di buona qualità consentono all'eroe di muoversi più velocemente nella natura selvaggia, cosa che potrebbe salvargli la vita in caso venisse inseguito da un'orda di mostri.



Lato base – Le calzature che non sono state migliorate consentono di ripetere il tiro di 1 dado del colore corrispondente durante il combattimento.



Lato migliorato – L'eroe che le indossa può muoversi di 1 tessera aggiuntiva durante la sua azione di movimento.



Nuovi Mostri

I mostri di questa espansione hanno una nuova caratteristica e forniscono una nuova ricompensa: un compagno animale.



– Prima del combattimento, l'eroe riceve 1 danno (non può essere bloccato in alcun modo).



– Dopo aver sconfitto un mostro, l'eroe riceve il segnalino Compagno Animale corrispondente.



Le Tre Figlie

I servitori di Kurodar sono spesso insoliti e misteriosi, e così sono anche le Tre Figlie, che la gente di Avel meglio conosce con i nomi di Invidia, Avarizia e Ira. Queste creature arrivarono ad Avel durante le Antiche Guerre, e si dice che all'inizio fossero nemiche di Kurodar, che abbiano persino raggiunto la Luna Oscura e combattuto contro il malvagio dio nel suo castello. Nessuno sa cosa sia realmente successo, ma quando fecero ritorno ad Avel si trovavano alla guida dell'esercito di Kurodar. Hanno agito in segreto per secoli, lavorando al servizio degli dèi delle altre lune per pura necessità. Comunque, ora che la Luna Oscura è di nuovo alta nel cielo e la Bestia si fa sempre più vicina, le Tre Figlie faranno qualsiasi cosa per assicurare a Kurodar la vittoria!



Compagni Animali

Dopo aver sconfitto una delle Tre Figlie, l'eroe ottiene un compagno animale. Il giocatore sceglie il segnalino Compagno Animale corrispondente e lo colloca accanto alla propria plancia Personaggio (in modo che il lato con ♣ sia visibile). Il compagno animale può essere utilizzato 2 volte. Dopo il primo utilizzo, il segnalino viene girato sull'altro lato per indicare che è stato utilizzato. Dopo il secondo utilizzo, il segnalino viene scartato.



Orso

Utilizzare durante un combattimento:

- Lato 1: Aggiungi 2 simboli ♣ al risultato del tuo tiro.
- Lato 2: Aggiungi 1 simbolo ♣ al risultato del tuo tiro.



Aquila

Utilizzare prima o dopo aver effettuato un'azione:

- Lato 1: Muovi la tua pedina Personaggio su una qualsiasi tessera a faccia in su del tabellone.

Utilizzare durante un'azione di movimento:

- Lato 2: Muovi la tua pedina Personaggio di 1 tessera aggiuntiva.



Volpe:

Utilizzare durante il combattimento:

- Lato 1: Aggiungi 2 simboli ♠ al risultato del tuo tiro.
- Lato 2: Aggiungi 1 simbolo ♠ al risultato del tuo tiro.



Nuove tessere tabellone



Mercato delle pulci

Il brusio di questo posto riecheggia nelle foreste dei dintorni e attrae tutti coloro che sono interessati agli affari. Quando girate questa tessera, pescate 3 segnalini Equipaggiamento casuali dal sacchetto e collocatevi su questa tessera (con il lato base a faccia in su). Quando effettuate l'azione di questa tessera, potete scambiare 1 dei vostri segnalini Equipaggiamento con un segnalino Equipaggiamento che si trova su questa tessera a vostra scelta.



Campi e foreste

Un vero eroe non teme il duro lavoro dal momento che può garantirgli migliori guadagni. Questa tessera azione vi permette di prendere 3 monete dalla riserva. Vi è permesso effettuare questa azione solo se non ci sono mostri su questa tessera.



Laboratorio dei nani

Questo stabile appartiene a due nani fratelli che con il sudore della fronte forgianno complessi strumenti da tiro. Pagate rispettivamente 3/4/5 monete e scegliete 1 tessera sulla quale volete collocare la relativa balista acquistata. Potete costruire solo 1 balista di ogni tipo. Può esserci solo 1 balista per tessera.



Balista

Le baliste acquistate vengono attivate all'inizio di ciascun round, prima che i giocatori effettuino il proprio turno. Quando una balista viene attivata, i giocatori scelgono insieme un mostro o la Bestia che si trova sulla stessa tessera della balista o su una tessera adiacente (il voto decisivo spetta al giocatore che ha acquistato la balista). Poi, la balista effettua un singolo tiro. Il giocatore che ha acquistato la balista tira 1 dado dello stesso colore della balista. Se il risultato del dado è \blacktriangleright , il mostro o la Bestia riceve 1 danno. Qualsiasi altro risultato è un tiro fallito. Se il danno inflitto dalla balista è sufficiente a sconfiggere il mostro, il suo segnalino viene rimosso dal tabellone, ma la ricompensa è persa.



Sviluppo

Autore del gioco:

Przemek Wojtkowiak

Illustrazioni:

Bartłomiej Kordowski

Progetto grafico:

Bartłomiej Kordowski

Sviluppo del gioco:

Andrzej Olejarczyk

Regolamento:

Janek Sielicki

Coordinazione del progetto:

Slawek Gacal

Revisione:

Rebel team, Tabletop Polish

Composizione:

Artur Mikucki

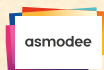
rebel

STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polonia
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl



Distribuito in Italia da: Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) • Italia
www.asmodee.it