

Kroniky Avelu

Dobrodružné doplňky

Příšery kroužící kolem avelského hradu, a především blížící se Bestie, jsou opravdovou hrozbou pro lid této země. Není proto překvapením, že každý chce pomoci v bitvě. Řemeslníci tvoří předměty, trpaslíci budují obléhací stroje a bylinkáři vymýšlí nové recepty a vaří lektvary. Dokonce i lidé z divočiny se zapojí do bitvy, prokážete-li vaši odvahu poražením příšer. Využijte jejich pomoc a společně ochraňte avelský hrad!

Kroniky
Avelu

Obsah rozšíření



Žetony vybavení: 3 elixiry



Žetony vybavení: 3 páry bot



3 velké příšery



3 žetony zvířecích společníků



3 díly herní plochy



3 katapulty (vyžaduje složení)



Změny v přípravě hry

Díly herní plochy z tohoto rozšíření se přidají k dílům ze základní hry. Ve hrách pro 1, 2 či 3 hráče pamatujte na to, abyste odložili díly v souladu s pravidly základní hry. Pokud hrajete s rozšířeními, vaše herní plocha bude větší. Použijte QR kód nebo aplikaci, abyste se naučili sestavit herní plochu.

Žetony velkých příšer se zamíchají spolu s žetony příšer ze základní hry.

Žetony vybavení se přidají do pytlíku na vybavení. Všechny žetony vybavení ze základní hry by už měly být v pytlíku.

Žetony zvířecích společníků a figurky katapultů položte vedle žetonů pastí, žetonů měsíční pečeti a žetonů hradby.



Nové vybavení

Toto rozšíření přidává nové elixíry a nový druh vybavení: boty.

Elixíry připravené zkušenými bylinkáři a založené na nových receptech mohou pomoci nebojácným hrdinům při jejich misi.



Teleportovací elixír – hrdina, jenž vypije tento elixír, se může pohnout na jakýkoliv díl herní plochy, který je lícem nahoru.



Elixír času – hrdina, jenž vypije tento elixír, může během svého kola vykonat akci navíc.



Elixír na vylepšení vybavení – tekutinu ukrytou v této lahvičce lze použít na jakékoliv vybavení. Hrdina, který použije tento elixír, si může vylepšit vybraný žeton vybavení.

Pamatujte! Elixíry lze použít buď před vykonáním akce nebo po vykonání akce. Vypití elixíru není považováno za akci.

Boty vyznačující se dobrou kvalitou umožňují hrdinovi rychlejší pohyb v divočině, a tím mu mohou zachránit život, když ho pronásleduje horda příšer.



Základní strana – Boty, které nebyly vylepšeny, umožňují jedenkrát znovu hodit 1 kostkou odpovídající barvy během souboje.



Vylepšená strana – Hrdina, který nosí vylepšené boty, se může pohnout o 1 díl navíc během své akce pohybu.



Nové příšery

Příšery z tohoto rozšíření mají novou vlastnost a dávají novou odměnu: zvířecího společníka.



– Hrdina před soubojem obdrží 1 zranění (nelze nijak blokovat).



– Poté, co je příšera poražena, daný hrdina získá odpovídající žeton zvířecího společníka.




Tři dcery

Služebníci Kurodara jsou mnohdy zvláštní a záhadní – jako i Tři dcery – které obyvatelé Avelu znají jako Závist, Chamtivost a Zlobu. Tato stvoření přišla do Avelu během prastarých válek a říká se o nich, že ze začátku byla s Kurodarem nepřátelé, ba dokonce se dostala k Černému měsíci a bojovala proti zlému bohovi v jeho hradu. Nikdo neví, co se tam doopravdy stalo, ale když se vrátila do Avelu, stála v čele Kurodarovy armády. Po staletí jednala v tajnosti a z nutnosti spolupracovala s dalšími měsíčními bohy. Avšak nyní, když je Černý měsíc zpět na obloze a Bestie se blíží, Dcery udělají vše pro to, aby Kurodarovi zajistily vítězství!





Zvířecí společníci

Hrdina získá zvířecího společníka poté, co porazí jednu ze Tří dcer. Hráč si vezme odpovídající žeton zvířete a položí jej vedle desky postavy (otočený stranou se  nahoru). Zvířecího společníka lze použít 2x, po prvním použití se žeton otočí, a tím se použití označí. Žeton se po druhém použití odloží.



Medvěd

Použijte během souboje:

- Strana 1: přidejte 2 symboly  k výsledku vašeho hodu.
- Strana 2: přidejte 1 symbol  k výsledku vašeho hodu.



Orel

Použijte buď před vykonáním akce nebo po jejím vykonání:

- Strana 1: pohněte figurkou své postavy na jakýkoliv díl herní plochy.



Použijte během akce pohybu:

- Strana 2: pohněte figurkou své postavy o 1 díl navíc.



Liška

Použijte během souboje:

- Strana 1: přidejte 2 symboly  k výsledku vašeho hodu.
- Strana 2: přidejte 1 symbol  k výsledku vašeho hodu.



Nové díly herní plochy



Bleší trh

Ruch tohoto místa se rozléhá v okolních lesích a láká ty, kteří mají rádi smlouvání. Když otočíte tento díl, umístíte na tento díl 3 náhodné žetony vybavení z pytlíku (základní stranou nahoru). Když na tomto dílu vykonáte akci, můžete si vyměnit jeden z vašich žetonů vybavení za zvolený žeton z tohoto dílku.



Pole a lesy

Opravdový hrdina se nebojí dřiny, jelikož je tak možné si přivydělat. Tato akce dílu vám umožní si vzít 3 mince ze zásoby. Tuto akci lze vykonat pouze pokud se zde nenachází příšery.




Trpasličí dílna

Tato budova patří dvěma trpasličím bratrům, kteří s potem na čele kují důmyslné střílejší vybavení. Zaplatte 3, 4 nebo 5 mincí a zvolte si díl, na nějž chcete umístit zakoupený katapult. Z každého druhu katapultu lze postavit jen jeden. Na dílu může být pouze jeden katapult.



Katapulty

Zakoupené katapulty se aktivují na začátku každého kola předtím, než hráči odehrají svůj tah. Když je katapult aktivovaný, hráči spolu zvolí příšeru nebo Bestii, která se nachází na stejném dílu jako daný katapult, nebo na dílu přilehlém k tomuto katapultu (rozhodující slovo má hráč, který katapult zakoupil). Poté katapult jednou vystřelí. Hráč, který za katapult zaplatil, hodí 1 kostkou barvy odpovídající barvě katapultu. Ukazuje-li kostka , příšera nebo Bestie utrhá 1 zranění. Jakýkoliv jiný výsledek mine. Pokud zranění způsobené katapultem porazí příšeru, žeton příšery se odstraní z plochy bez vyplacení odměny za její porážku.



Autoři

Vývojář hry:

Przemek Wojtkowiak

Ilustrace:

Bartłomiej Kordowski

Grafický design:

Bartłomiej Kordowski

Vývoj hry:

Andrzej Olejarczyk



Distributor pro ČR / Distributor pre SR:

ADC Blackfire Entertainment, s. r. o., Novozámecká 4/495,

198 00 Praha 9, ČESKÁ REPUBLIKA

www.blackfire.cz • www.hraj.cz