

Kroniki zamku  
**Ave1**  
Nowe opowieści

Dodatkowe moduły  
rozgrywki i scenariusze

 Przemek Wojtkowiak /  Bartłomiej Kordowski

## Wprowadzenie



Witajcie, bohaterki i bohaterowie Avelu! Choć Monstrum Czarnego Księżyca zostało pokonane, zło nie złożyło broni. Korzystając z osłabienia swego władcy, bogowie trzech mrocznych księżyców, czyli Dusioł, Zyg i Umbrowy Żmij, postanowili przeprowadzić własny podstępny atak na Avel. Nie czas na odpoczynek, królestwo i jego mieszkańcy potrzebują pomocy!



Instrukcja, którą właśnie czytasz, wyjaśnia zasady modułów i scenariuszy.

W dwóch modułach występują Oberon i Tytania – postacie ze „Snu nocy letniej” Williama Szekspira.

Wszystkie cytaty w fioletowych ramkach pochodzą właśnie z tej sztuki w tłumaczeniu Leona Ulricha.

W „Księżce opowieści” znajdziesz nowe opowiadania i opisy potworów, które pozwolą Twej wyobraźni przenieść się do Świata Tysiąca Księżyców.



Jestem Saria. Śpiewam, układam strofy i wędruję po Avelu, opisując czyny dzielnych bohaterów i bohatererek! Czuję, że niedługo będę mieć sporo nowych przygód do opisanego!



Och, cóż za świat?  
Taki piękny! Taki kolorowy!  
Czy... my tu już kiedyś byliśmy?

Przeto i księżyce,  
Blade od gniewu,  
za mgłami i deszczem,  
Sieją po ziemi  
tysięczne choroby!



Dodatek „Kroniki zamku Avel: Nowe opowieści” wprowadza:

- Księżycową Bestię – nowego potwora, którego podmieniacie za Monstrum z podstawowej wersji gry.
- 3 moduły – uniwersalne elementy gry, które możecie swobodnie łączyć zarówno z grą podstawową, z Księżycową Bestią, jak i z 3 nowymi scenariuszami z tego dodatku.
- 3 scenariusze – będące serią 3 przygód z nowymi zasadami rozgrywki i zmienionymi warunkami zwycięstwa. Każdy scenariusz możecie rozegrać osobno albo jeden po drugim, aby utworzyły spójną historię.

## Elementy

13 figurek do samodzielnego złożenia (figurka Księżycowej Bestii, figurka Oberona, figurka Tytanii, 3 figurki amfiozów, 3 figurki szczebrzeszynowców, figurka wozu, 3 figurki machin księżycowych), 2 półkafle planszy (półkafel legowiska amfiozów, półkafel pracowni maga), plansza Księżycowej Bestii, 12 żetonów Księżycowej Bestii, 3 znaczniki odłamków księżyców, 8 żetonów magicznego ekwipunku, 12 żetonów magicznych duszków, 3 liczniki wytrzymałości, 6 żetonów potworów, almanach, instrukcja składania figurek, karta pomocy, instrukcja.

## Księżycowa Bestia

Według niektórych opowieści Monstrum wyglądało inaczej niż opisano to w „Kronikach zamku Avel”. Podobno wysłannik Kurodara miał trzy głowy i dziwne moce! Potrafił na przykład hipnotyzować i niezwykle szybko adaptować się do taktyk wroga. Więcej na ten temat przeczytacie w opowiadaniu „Opowieść bardki”.

Księżycowa Bestia zastępuje Monstrum. Księżycową Bestię możecie wykorzystać w rozgrywce z podstawowymi zasadami oraz z modułami „Oberon”, „Tytania” i „Okrutni łowcy”. Do rozgrywki z Księżycową Bestią możecie też dodać elementy z „Niezbędnika poszukiwaczy przygód”.

### Elementy wykorzystywane w rozgrywce z Księżycową Bestią

Oprócz elementów z podstawowej wersji gry do rozgrywki z Księżycową Bestią przygotujcie:



12 żetonów Księżycowej Bestii (po 6 w każdym z 2 rodzajów) – określają kolory Księżycowej Bestii, liczbę jej kości, specjalne ataki i efekty modyfikujące walkę.

figurkę Księżycowej Bestii – nowego wysłannika Kurodara.

planszę Księżycowej Bestii – na zestawie żetonów Księżycowej Bestii.

### Przygotowanie gry

Przygotujcie rozgrywkę, wybierając poziom trudności i ułożenie kafli planszy zgodnie z instrukcją do podstawowej wersji gry. Możecie też dodać zasady opisane w dodatku „Niezbędnik poszukiwaczy przygód”.

Figurkę Monstrum schowajcie do pudełka, nie będzie wykorzystywana w rozgrywce z Księżycową Bestią. Zamiast niej przygotujcie figurkę trzygłową Księżycową Bestię. Zastępuje ona Monstrum i pojawia się na planszy wraz z wzejściem Czarnego Księżyca.

Planszę Bestii umieśćcie poniżej toru Księżyca.

Żetony Bestii potasujcie osobno i ułóżcie w zakrytych stosach obok planszy Bestii.

2 stosy żetonów Księżycowej Bestii



plansza Bestii

Księżycowa Bestia

### Przebieg gry

Rozgrywka toczy się według standardowych zasad z następującymi zmianami:

- Gdy żeton astrolabium dotrze na ostatnie pole toru Księżyca, odłamek Czarnego Księżyca uderza w Avel, a z krateru wylania się trzygłowa Księżycowa Bestia i rusza na zamek. Zachęczone takim wsparciem potwory także atakują mury.
- Postępujcie zgodnie z zasadami w sekcji „Wzejście Czarnego Księżyca” na stronie 17 instrukcji „Kronik zamku Avel”. Jednak na kafle oznaczonym żetonem krateru zamiast figurki Monstrum ustawcie figurkę Księżycowej Bestii. (Każde odniesienie w instrukcji do Monstrum zastosujcie do Księżycowej Bestii).
- Użyjcie tarczy wytrzymałości Monstrum z podstawowej wersji gry. Ustawcie liczbę punktów wytrzymałości zależną od liczby graczy.



- Wylusujcie po 1 żetonie Księżycowej Bestii każdego rodzaju i połóżcie w odpowiednich miejscach na planszy Księżycowej Bestii. Następnie od razu zastosujcie ich efekt natychmiastowy (zob. „Efekty natychmiastowe Księżycowej Bestii” str. 4).

## Zmiany w przebiegu rozgrywki po pojawieniu się Księżycowej Bestii

Na koniec rundy, po poruszeniu małych i dużych potworów, poruszcie Księżycową Bestię (w dokładnie taki sam sposób, jak Monstrum z podstawowej wersji gry).

Po przesunięciu Księżycowej Bestii odrzućcie obecne żetony Księżycowej Bestii, a następnie weźcie nowy zestaw żetonów i zastosujcie ich efekt (zob. „Efekty natychmiastowe Księżycowej Bestii” obok).

Żetony Księżycowej Bestii tworzą razem zestaw, który określa kolory Bestii, używane przez nią efekty i kości, którymi będzie się posługiwać podczas walki.

### kolory Księżycowej Bestii

Księżycowa Bestia może posiadać do 2 kolorów.

### efekt stały Księżycowej Bestii

Zdolność działająca w czasie walki z Bestią.



### efekt natychmiastowy Księżycowej Bestii

Zdolność aktywowana po wylosowaniu żetonów Bestii.

### kości Księżycowej Bestii

Kości, którymi Księżycowa Bestia będzie atakować.



## Efekty natychmiastowe Księżycowej Bestii

Poniższe efekty to ataki Księżycowej Bestii. Rozpatrzenie je od razu po dobraniu żetonów Księżycowej Bestii. Przykłady wszystkich opisanych poniżej efektów znajdziecie na następnej stronie.



- **Zionięcie** – Księżycowa Bestia trafia we wszystkich bohaterów stojących na kafłach ułożonych zgodnie z kierunkiem zionięcia i zadaje po 1 obrażeniu każdej takiej postaci. Bohaterowie znajdujący się na kafłu z Księżycową Bestią także otrzymują obrażenia z tego ataku. Przed tym atakiem nie można się obronić.

Zionięcie może nastąpić w 1 z 3 kierunków wskazanych przez wylosowany żeton Księżycowej Bestii. Kierunek zionięcia odnosi się do kafli tworzących krainę Avel – dół żetonu zorientowany jest w stronę kafła zamku.

*Księżycowa Bestia nabiera powietrza i pluje sięgającym daleko strumieniem ognia, kwasu lub energii śmierci.*



- **Wściekły atak** – Księżycowa Bestia zadaje po 1 obrażeniu wszystkim bohaterom stojącym na kafłach sąsiadujących z kafłem z Bestią. Bohaterowie znajdujący się na kafłu z Księżycową Bestią także otrzymują obrażenia z tego ataku. Przed tym atakiem nie można się obronić.

*Księżycowa Bestia wpada w furję i atakuje we wszystkich kierunkach, wykorzystując szpony, ogon i trzy głowy!*



- **Podstępny cios** – Księżycowa Bestia zadaje 1 obrażenie najbliższemu bohaterowi (licząc również kafel z Bestią). Jeśli kilku bohaterów znajduje się w takiej samej odległości od Bestii, każdy z nich otrzymuje po 1 obrażeniu. Przed tym atakiem nie można się obronić.

*Głowy Księżycowej Bestii wiją się, hipnotyzując wrogów, a potem jedna z nich niespodziewanie atakuje!*



- **Sojusznik z trzewi** – na kafłu z Księżycową Bestią pojawia się nowy potwór. Weźcie wierzchni żeton z odpowiedniego stosu i umieśćcie odkryty na kafłu z Bestią: 1–2 graczy – mały potwór, 3–4 graczy – duży potwór.

*Księżycowa Bestia otwiera szeroko paszczę i wypluwa sojuszniczego potwora.*

### Zionięcie – przykład

Po ruchu Księżycowej Bestii dobrano 2 żetony Księżycowej Bestii, które tworzą zestaw. Efekt natychmiastowy to zionięcie – jego kierunek wskazuje symbol kafla na żetonie (jak pokazano na ilustracji). Wszyscy bohaterowie znajdujący się na linii zionięcia otrzymują po 1 obrażeniu (uwzględniając bohaterów, którzy znajdują się na kaflu z Księżycową Bestią). Zarówno Wojmir Gadatliwy (żółty bohater), jak i Szymko Białobrody (zielony bohater) tracą po 1 punkcie wytrzymałości.



### Podstępny cios – przykład

Po ruchu Księżycowej Bestii dobrano 2 żetony Księżycowej Bestii, które tworzą zestaw. Efekt natychmiastowy to podstępny cios. Dwaj bohaterowie znajdują się o 2 kafle od Księżycowej Bestii. Żaden inny bohater nie znajduje się bliżej. W takim wypadku zarówno Wojmir Gadatliwy (żółty bohater), jak i Dobromira Waleczna (niebieska bohaterka) znajdują się najbliżej Księżycowej Bestii, więc otrzymują po 1 obrażeniu.



### Wściekły atak – przykład

Po ruchu Księżycowej Bestii dobrano 2 żetony Księżycowej Bestii, które tworzą zestaw. Efekt natychmiastowy to wściekły atak. Po 1 obrażeniu otrzymują bohaterowie na sąsiednich kaflach – Szymko Białobrody (zielony bohater) i Dobromira Waleczna (niebieska bohaterka). Dodatkowo 1 obrażenie otrzymuje Wojmir Gadatliwy (żółty bohater), który znajduje się na kaflu z Księżycową Bestią.



### Sojusznik z trzewi – przykład

Po ruchu Księżycowej Bestii dobrano 2 żetony Księżycowej Bestii, które tworzą zestaw. Efekt natychmiastowy to sojusznik z trzewi. W grze bierze udział 3 bohaterów. Gracze biorą wierzchni żeton ze stosu dużych potworów i umieszczają go na kaflu, na którym jest Księżycowa Bestia.



## Efekty stałe Księżycowej Bestii

Poniższe efekty działają podobnie do cech dużych potworów, czyli zmniejszają liczbę kości bohatera i blokują używanie ekwipunku, a także dodają symbole do kości potworów.



- Walcząc z Księżycową Bestią, nie możesz wykorzystywać efektów broni ani tarczy (zarówno jednorazowych, jak i stałych).

*Skóra Bestii staje się elastyczna i odbija sztychy mieczem, a szyje stwora wydłużają się tak, że ataki padają ze wszystkich stron, co czyni tarcze bezużytecznymi.*



- Walcząc z Księżycową Bestią, zignoruj efekt 1 na kości bohatera w każdym starciu każdej walki w tej rundzie, tak jakby na kościach potwora widniał symbol 1.

*Łuski Bestii twardnieją, odpierając zajadłe ataki bohaterów!*



- Walcząc z Księżycową Bestią, rzuć 1 żółtą, niebieską i pomarańczową kością mniej.

*Bestia otacza się nimbem złych energii, które negują magię starożytnych przedmiotów!*



- Otrzymujesz 1 obrażenie więcej w każdym starciu każdej walki w tej rundzie, tak jakby na kościach potwora widniał symbol III.

*Niespodziewanie ciało Księżycowej Bestii pokrywa się ostrymi kolcami, które ranią atakujących ją bohaterów.*



- Walcząc z Księżycową Bestią, nie możesz używać eliksirów.

*Bestia unosi głowy i, trzepocząc kolnierzem, wydaje z siebie wysoki pisk, który niszczy szklane pojemniki. Lepiej zachować eliksir na później!*



- Walcząc z Księżycową Bestią, rzuć 1 zieloną kością mniej.

*Bestia zalewa Wasze umysły ponurymi wizjami mrocznej przyszłości, przez co trudno się skupić na trafieniu wroga!*

## Walka z Księżycową Bestią

Walka z Księżycową Bestią odbywa się na takich samych zasadach co walka z innymi potworami (nadal są to 3 starcia na 1 akcję walki). Walcząc z Bestią, możecie korzystać z efektów działających na potwory o takim kolorze jak kolor Bestii w tej rundzie.

**Uwaga!** Bestia jest wysłanniczką trzech złych bogów i może mieć jednocześnie do 2 kolorów. W takiej sytuacji działają na nią przedmioty obu kolorów.

Księżycowa Bestia rzuca kośćmi potworów wskazanymi na żetonie Księżycowej Bestii z bieżącej rundy.

Obrażenia zadawane Bestii oznacza się na tarczy wytrzymałości, zmniejszając wytrzymałość o liczbę niezablokowanych ataków.

Księżycowa Bestia zostaje pokonana, gdy jej punkty wytrzymałości spadną do 0.

**Uwaga!** Jeśli na kaflu z Bestią jest inny potwór, możesz wybrać, z którym chcesz walczyć.

### Przykład

Po ruchu Księżycowej Bestii dobrano 2 żetony Księżycowej Bestii, które tworzą zestaw. Efekt natychmiastowy to zionięcie – jego kierunek wskazuje symbol kafla na żetonie. W zasięgu tego ataku znajduje się tylko Wojmir Gadatliwy (żółty bohater), który znajduje się na kaflu z Księżycową Bestią.



Efekty na brązowym żetonie z zestawu mają zastosowanie tylko wtedy, gdy dowolny z bohaterów rozpocznie walkę z Księżycową Bestią.

W swojej turze Wojmir Gadatliwy rozpoczyna walkę z Księżycową Bestią. Bohater bierze swoje kości. Rzuca 2 zielonymi kośćmi (podstawowe kości bohatera), 1 kością niebieską i 1 żółtą (ze względu na posiadane magiczny hełm i oręż). Bestia rzuca 3 fioletowymi kośćmi.

**Pierwsze starcie.** Po pierwszym rzucie na kościach bohatera i potwora znajdują się następujące wyniki:



Podczas rozpatrywania tego starcia należy pamiętać, że efekt stały na żetonie Księżycowej Bestii dodaje wynik 4 do każdego starcia każdej walki w tej rundzie. Bohater zadaje 1 obrażenie Księżycowej Bestii, natomiast sam traci 1 ze swoich znaczników wytrzymałości z planszетки (atak Bestii 4 zostaje zablokowany przez symbol 4, więc Wojmir otrzymuje 1 obrażenie 4 z żetonu Księżycowej Bestii).

**Drugie starcie.** Sytuacja Wojmira Gadatliwego na polu walki zmienia się na gorsze.



Wojmir nie zadaje żadnego obrażenia Księżycowej Bestii, która ma do dyspozycji 3 symbole 4 (2 z kości i 1 z żetonu Księżycowej Bestii). Jedno z tych trzech obrażeń Wojmir paruje swoją tarczą 4. Dodatkowo bohater decyduje się na użycie swojego przedmiotu.



Może to zrobić, ponieważ 1 z żetonów Księżycowej Bestii jest koloru brązowego. Wojmir paruje drugie obrażenie, niestety nie jest w stanie zablokować trzeciego obrażenia. Po tym starciu traci 1 znacznik wytrzymałości. Wojmir Gadatliwy decyduje się zakończyć walkę i rezygnuje z trzeciego starcia.

## Pułapki i mury

Pułapki i mury działają tak samo jak w podstawowej wersji gry (traktujcie Księżycową Bestię jak Monstrum).



## Zwycięstwo i przegrana

Warunki zwycięstwa i przegranej są takie same jak w podstawowej wersji gry (traktujcie Księżycową Bestię jak Monstrum).

## Moduł „Oberon”



„Są rzeczy na niebie i na ziemi, o których się filozofom nie śniło”.

Pradawne legendy i stare podania twierdzą, że gdy elfowie przybyli na Avel, ich język był tak piękny, że ludzie, słuchając go, potrafili zapomnieć o śnie, pić czy jedzeniu. Podobno król i królowa elfów wciąż posługują się tą mową. Jeśli na swej drodze napotkacie takie istoty, spróbujcie zyskać ich przychylność, a na pewno się odwdzięczą.

Oberon jest królem elfów i mężem Tytanii. W wyniku magicznego wypadku nie może odnaleźć swej małżonki ani pobratymców, a oni nie widzą jego. Błąka się więc po Avelu, próbując odwrócić czar. Oberon wciąż jest potężną, przepelnioną magią istotą, która może pomóc bohaterom Avelu. Więcej o Oberonie i Tytanii przeczytacie w opowiadaniu „Księżyc nocy letniej”.



Ten moduł może być wykorzystany w rozgrywce z podstawowymi zasadami, w rozgrywkach z Księżycową Bestią z modułami „Tytania” i „Okrutni łowcy”, a także z każdym ze scenariuszy opisanych w dalszej części instrukcji. Do rozgrywki z Oberonem możecie też dodać elementy z „Niezbędnika poszukiwaczy przygód”.

## Elementy wykorzystywane w module „Oberon”

Oprócz elementów z podstawowej wersji gry do rozgrywki z Oberonem przygotujcie:



figurkę Oberona – potężnego elfiego czarodzieja, od którego możecie otrzymać niezwykle przedmioty.



8 żetonów magicznego ekwipunku – jeśli uda Wam się zdobyć takie przedmioty, umieścacie je na ilustracji bohatera albo w plecaku.

## Przygotowanie gry

Przygotujcie rozgrywkę zgodnie z instrukcją do gry podstawowej albo wybranego scenariusza opisanego w dalszej części instrukcji. Możecie też dodać zasady opisane w dodatku „Niezbędnik poszukiwaczy przygód”.

Figurkę Oberona ustawcie na kafel po prawej stronie zamku (kafel z 2 leżami).

Potasujcie żetony magicznego ekwipunku i ułóżcie w stos obok planszy stroną z kosztem do góry.

Pierwszy żeton umieśćcie na figurce Oberona, tak aby koszt zakupu był widoczny.



## Przebieg gry

Oberon jest władcą elfów i oferuje potężny magiczny ekwipunek. Najpierw jednak należy mu udowodnić, że jest się wartym takiego daru. Każdy przedmiot ma określoną cenę.

Oberon może żądać:

- monet,
- ekwipunku określonego rodzaju,
- trofeów, czyli żetonów potworów określonych kolorów.

Podczas rozgrywki z tym modulem zawsze po pokonaniu potwora zamiast odrzucać jego żeton zwycięski gracz zabiera ten żeton i kładzie w pobliżu swojej planszki bohatera.

**Uwaga!** Jeśli potwór zostaje pokonany za pomocą balisty albo przedmiotu zadającego obrażenia na dystans, nagroda z tego potwora przepada. Odlóż żeton tego potwora na stos pokonanych potworów.

Gdy bohater posiada wymagane przedmioty (monety, ekwipunek, trofea) i znajduje się na kafel z Oberonem, może wymienić te przedmioty na magiczny ekwipunek. Jeśli to robi, zwraca przedmioty do woreczka, a żetony pokonanych potworów i monety odkłada do odpowiednich puli i zabiera żeton ekwipunku z figurki Oberona. Umieszcza go stroną z efektem do góry w odpowiednim miejscu na swojej planszeczce bohatera albo w plecaku. **Pozyskiwanie żetonów magicznego ekwipunku od Oberona nie jest akcją.**

Po dokonaniu wymiany Oberon udaje się w nowe miejsce. Rzućcie fioletową kością i zgodnie z wynikiem tego rzutu przesuńcie figurkę Oberona odpowiednio o ♣ – 1 kafeł, ☺ – 2 kafle albo □ – 3 kafle po krawędzi planszy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Oberon może wchodzić na nieodkryte kafle. Następnie weźcie ze stosu nowy żeton magicznego ekwipunku i umieśćcie na figurce Oberona.



Więc ze smutkiem i milczeniem  
Za niknącym gońmy cieniem;  
Prędzej świat oblecimy wkoło  
Niż księżycą błędne czoło.



## Przykład

Szymko Białobrody (zielony bohater) zdobywa żeton magicznego ekwipunku od Oberona. Po tej transakcji rzuca fioletową kością, aby określić nowe miejsce pobytu Oberona. Wyrzuca symbol ♠. Nowe miejsce, w którym znajdzie się Oberon, to kafel zamku. Będzie tam przebywał tak długo, aż któryś z bohaterów nie kupi od niego kolejnego magicznego ekwipunku.



## Magiczny ekwipunek

Oferowane przez Oberona przedmioty aż skrzą się od pradawnej magii. Ich moc okiełznają tylko prawdziwi bohaterowie i najdzielniejsze bohaterki!

Magiczny ekwipunek nie może być ulepszany.

Żetony magicznego ekwipunku są traktowane jak inne żetony ekwipunku. Możecie się nimi wymieniać i je sobie przekazywać według standardowych zasad.



- **Berło Snów o Potędze** – gdy Twój bohater jest wyposażony w ten przedmiot, podczas każdego starcia otrzymujesz dodatkową żółtą i pomarańczową kość. Pamiętaj, że nie możesz rzucać większą liczbą kości, niż jest dostępna w grze.

*Ten magiczny kostur wykuto z blasku odległych gwiazd i zaginionych w mrocznej pustce nut pradawnych pieśni. Dzierż go z rozwagą, bo służy tylko osobom o szlachetnych sercach!*



- **Mikstura mignylstalności** – gdy Twój bohater jest wyposażony w ten przedmiot, zyskujesz nadludzką siłę i zwinność. Wypij go przed walką, a następnie wybierz do 3 dowolnych kości. Możesz nimi rzucać w każdym starciu tej walki! Pamiętaj, że nie możesz rzucać większą liczbą kości, niż jest dostępna w grze. Po wypiciu tej mikstury umieść jej żeton na spodzie stosu magicznego ekwipunku.

*Wspólne dzieło Oberona i Tytani, które stworzyli, gdy jeszcze o sobie pamiętali. Jest esencją ich nadziei, lęków i marzeń.*



- **Egida Gwiazd** – gdy Twój bohater jest wyposażony w ten przedmiot, podczas każdego starcia otrzymujesz dodatkową niebieską kość. Raz podczas walki możesz dodać do swojego wyniku rzutu 2 symbole ♠. Gdy to zrobisz, połóż na tym żetonie znacznik wykorzystania. Usuń go po zakończeniu akcji walki.

*Legendarna tarcza sporządzona z ostatniego odłamka Księżyca Tytanów i zahartowana w ogniu Smoka Wymiarów. Ci, którzy ją dzierżą, słyszą odległe echo ryku tego potwora.*



- **Przyłbica Srebrnej Pani** – gdy Twój bohater jest wyposażony w ten przedmiot, podczas każdego starcia otrzymujesz dodatkową żółtą kość. Raz podczas walki możesz zamienić dowolną pustą ściankę na kości bohatera na symbol ♠ albo ♠. Gdy to zrobisz, połóż na tym żetonie znacznik wykorzystania. Usuń go po zakończeniu akcji walki.

*Podobno powstały trzy takie hełmy, które Srebrna Pani dała swym najlepszym rycerkom w Dawnych Dniach. Gdy w pobliżu są sługi Kurodara, hełm otacza się nimbem srebrnej poświaty.*



- **Buty siedmiomilowe** – gdy Twój bohater jest wyposażony w ten przedmiot, podczas wykonywania akcji ruchu możesz poruszyć się na dowolny odkryty kafel.

*Żył kiedyś pewien mag,  
Co leniem był, oj tak!  
Wystany na zakupy,  
Stworzył magiczne buty!*




- **Księga Najlepszych Rad** – umieść ten przedmiot w plecaku. Podczas każdego starcia otrzymujesz dodatkową dowolną kość bohatera. Pamiętaj, że nie możesz rzucać większą liczbą kości, niż jest dostępna w grze. Nie odrzucaj tego przedmiotu po użyciu.

*„Nie tak, tnij bardziej od lewa. Teraz uskok! Paruj, paruj! Kontra i od razu uskakuj. Uważaj na zęby! Swoje też, ale bardziej na te potwora!”*







- **Oszczep Gromów** – umieść ten przedmiot w plecaku. Możesz z niego skorzystać raz w trakcie swojej tury (przed albo po wykonaniu akcji). Nie jest to akcja. Wybierz potwora na sąsiednim kafle i rzuć pomarańczową kością. Ten potwór otrzymuje 1 obrażenie. Jeśli na kości wypadł symbol , potwór otrzymuje 1 dodatkowe obrażenie. Jeśli te obrażenia doprowadzą do pokonania potwora, usuń jego żeton z planszy. Oszczep jest bronią zadającą obrażenia na dystans, więc nagroda za pokonanego potwora przepada. Ten przedmiot może być użyty tylko raz na rundę.

*Na drzewcu tego pięknego oszczepu wypisano starożytnymi znakami: „Trzykrotnie wypowiedz imię celu mego, a pomknę do niego i ostrzem swym pokąsam, by potem do dłoni twojej powrócić!”.*

### Oszczep Gromów – przykład

Na początku swojej tury Dobromira Waleczna decyduje się skorzystać z Oszczepu Gromów. Na sąsiednim kafle znajduje się potwór, który pada ofiarą mocy tego przedmiotu. Bohaterka rzuca pomarańczową kością. Wyrzucony symbol  nie zadaje potworowi dodatkowego obrażenia. Potwór otrzymuje tylko 1 obrażenie. Dobromira może wykonać swoje pozostałe 2 akcje.



- **Rubin Feniksa** – umieść ten przedmiot w plecaku. Możesz z niego skorzystać 1 raz w trakcie swojej tury (przed albo po wykonaniu akcji). Nie jest to akcja. Wybierz potwora oddalonego od Ciebie o 1 albo 2 kafle (nie muszą być w linii prostej) i rzuć 2 zielonymi kośćmi. Potwór otrzymuje 1 obrażenie za każdy symbol , który wypadł na kościach. Jeśli te obrażenia doprowadzą do pokonania potwora, usuń jego żeton z planszy. Rubin jest bronią zadającą obrażenia na dystans, więc nagroda za pokonanego potwora przepada. Ten przedmiot może być użyty tylko raz na rundę.



*Wiecznie rozgrzany, jarzący się wewnętrznym ogniem klejnot, który pozwala wезwać feniksa z krain ognia, by zaatakował potwora. Żar-ptaki nienawidzą sług zła, bo w dawnych czasach Kurodar zniszczył ich królestwo.*

### Rubin Feniksa – przykład

W trakcie swojej tury Szymko Białobrody (zielony bohater) decyduje się skorzystać z mocy Rubinu Feniksa. Wybiera potwora, który jest oddalony o 2 kafle. Ten potwór otrzymał 1 obrażenie w turze Wojmira Gadatliwego (żółty bohater). Szymko rzuca 2 kośćmi i dzięki swojemu szczęśliwemu rzutowi zadaje potworowi 2 kolejne obrażenia. To wystarcza, aby pokonać potwora. Niestety nagrody widoczne na żetonie tego potwora przepadają.



### Moduł „Tytania”



*Kiedy się z moich wrózek zbiorę kołem  
W górach, dolinach, na łąkach, wśród lasów,  
Przy kamyczkami brukowanym źródle,  
Lub przy strumyku trzcina bramowanym,  
Aby przy wiatrów świszczących muzyce  
Tańczyć wesóło.*

Tytania jest potężną królową elfów i żoną Oberona. Opiekuje się duszkami pól, lasów i rzek. Jest praktyczną władczynią i za odpowiednią cenę można wynająć jednego z jej podopiecznych. Więcej o Oberonie i Tytaniu przeczytacie w opowiadaniu „Księżycy nocy letniej”.

Ten moduł może być wykorzystany w rozgrywce z podstawowymi zasadami, w rozgrywkach z Księżycową Bestią, z modułami „Oberon” i „Okrutni łowcy”, a także z każdym ze scenariuszy opisanych w dalszej części instrukcji. Do rozgrywki z Tytanią możecie też dodać elementy z „Niezbędnika poszukiwaczy przygód”.



## Przygotowanie gry

Przygotujcie rozgrywkę zgodnie z instrukcją do gry podstawowej albo wybranego scenariusza opisanego w dalszej części instrukcji. Możecie też dodać zasady opisane w dodatku „Niezbędnik poszukiwaczy przygód”.

Figurkę Tytanii ustawcie na kafłu po lewej stronie zamku (kafel z 1 leżem).

Potasujcie żetony magicznych duszków i ułóżcie w zakryty stos obok planszy. Jeśli stosujecie też moduł „Okrutni łowcy”, stos żetonów duszków jest wspólny dla obu modułów. Pierwszy żeton umieśćcie na figurce Tytanii, tak aby awers żetonu był widoczny.



## Elementy wykorzystywane w module „Tytania”

Oprócz elementów z podstawowej wersji gry do rozgrywki z Tytanią przygotowujecie:



figurkę Tytanii – opiekunki magicznych duszków Avelu. Możecie u niej kupić usługi duszków.

12 żetonów magicznych duszków – te istoty mają potężne, ale jednorazowe moce. Zdobyty żeton umieszczacie obok swojej planszeczki bohatera (tych żetonów używa się także w rozgrywce z modułem „Okrutni łowcy”).



## Przebieg gry

W rozgrywce z Tytanią macie możliwość skorzystania z pomocy magicznych duszków. Każdy żeton duszka ma określone działanie jednorazowe. Gdy bohater znajduje się na kafłu z Tytanią, może wynająć magicznego duszka. Aby to zrobić, zwraca 2 monety do puli i zabiera żeton duszka z figurki Tytanii. Umieszcza go obok swojej planszki bohatera. **Pozyskiwanie żetonów magicznych duszków od Tytanii nie jest akcją.**

Jeden gracz może posiadać dowolną liczbę żetonów magicznych duszków. Możecie się nimi wymieniać i je sobie przekazywać według standardowych zasad.



„Wszystkie rozkazy Twoje spełnię lotem”.  
Ojej! Co się dzieje?!  
Mówię po starodawnemu! Chyba za dużo czasu spędzam w towarzystwie duszków Tytanii...

Po wynajęciu magicznego duszka Tytania udaje się w nowe miejsce. Rzućcie fioletową kością i zgodnie z wynikiem tego rzutu przesuniecie figurkę Tytania odpowiednio o  $\#$  – 1 kafel,  $\lll$  – 2 kafle albo  $\square$  – 3 kafle po krawędzi planszy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Oberon może wchodzić na nieodkryte kafle. Następnie weźcie ze stosu nowy żeton magicznego duszka i umieśćcie na figurce Tytania.

### Przykład

Dobromira Waleczna (niebieska bohaterka) zdobywa żeton magicznego duszka od Tytania. Następnie rzuca fioletową kością, aby określić nowe miejsce, w którym znajdzie się Tytania. Wyrzuca symbol  $\lll$ , więc Tytania porusza się o 2 pola wzdłuż krawędzi planszy.



Jeśli stos żetonów magicznych duszków jest pusty, nie można ich wynajmować od Tytania. Trzeba poczekać, aż któryś z graczy skorzysta z pomocy posiadanego duszka, a następnie zwróci żeton do puli.



*Dalej do tańca, wróżki, i do pieśni!  
Na ćwierć minuty rozlećcie się potem:  
Część w pączkach róży zabijać robaki,  
Z nietoperzami o skórzane skrzydła  
Dla moich sylfów na szaty wojować,  
Część niech krzykliwą odgania stąd sowę,  
Na orszak moich duchów hukającą.  
Przódzy mnie słodką ukołyszcie pieśnią,  
A potem – każda do swojej roboty.*



### Magiczne duszki

Żetony magicznych duszków są dwustronne. Jedna strona przedstawia duszka w klatce, a druga – duszka uwolnionego. Każdy duszek daje bohaterowi potężną zdolność, ale ich pomoc jest jednorazowa. Żeton magicznego duszka nie jest traktowany jako ekwipunek i nie zajmuje miejsca w plecaku. Należy go trzymać obok planszетки bohatera. **Skorzystanie ze zdolności duszka nie jest akcją.**



*Gdy otrzymacie duszka, nadajcie mu imię! Dużo radości sprawiają nam zabawne imiona. Mnie kiedyś nazwano... Prulsiatek!*

*Aby skorzystać z mocy duszka, wezwijcie go tym imieniem – na przykład: Prulsiatku, na pomoc!*

Jeśli posiadasz żeton magicznego duszka, możesz skorzystać z efektu tego żetonu. Gdy to zrobisz, odłóż żeton na spód stosu magicznych duszków.

### Efekty magicznych duszków



W dowolnym momencie swojej tury odrzuć ten żeton, aby wziąć z puli 4 monety. Możesz też odrzucić ten żeton, aby potraktować go jako 4 monety (np. podczas wykonywania akcji miejsca wymagającej zapłaty).



Odrzuć ten żeton przed albo po wykonaniu akcji (nie w trakcie walki), aby odzyskać 2 znaczki wytrzymałości.



Odrzuć ten żeton podczas wykonywania akcji ruchu, aby poruszyć się o maksymalnie 2 dodatkowe kafle.



Odrzuć ten żeton przed albo po wykonaniu akcji, aby wykonać dodatkową akcję.



Odrzuć ten żeton przed albo po wykonaniu akcji (nie w trakcie walki), aby przejrzeć worek z ekwipunkiem i dobrać z niego dowolny żeton.



Odrzuć ten żeton przed albo po wykonaniu akcji (nie w trakcie walki), aby wybrać 1 ze swoich żetonów broni, hełmu albo tarczy i odwrócić go na ulepszoną stronę.



Odrzuć ten żeton przed albo po wykonaniu akcji (nie w trakcie walki), aby wybrać dowolny żeton potwora (małego albo dużego) i przesunąć go na sąsiedni kafel.



Odrzuć ten żeton przed albo po wykonaniu akcji (nie w trakcie walki), aby pokonać wybranego potwora (małego albo dużego) znajdującego się na dowolnym kafelu planszy (bez otrzymywania nagród).



- W dowolnym starciu walki, po rzucie kośćmi, możesz odrzucić ten żeton, aby zamienić do 2 wyników na kościach bohatera z pustych ścianek na symbol albo .



- W dowolnym starciu walki, po rzucie kośćmi, możesz odrzucić ten żeton, aby dodać 3 symbole: , i do swojego wyniku rzutu.



- W dowolnym starciu walki, po rzucie kośćmi, możesz odrzucić ten żeton, aby zamienić do 2 symbole na kościach potworów ( albo ) na puste ścianki.



- W dowolnym starciu walki, po rzucie kośćmi, możesz przerzucić do 3 dowolnych kości (mogą to być kości bohatera lub potwora).

## Moduł „Okrutni łowcy”

Gdy blask Kurodara przygasł Siny Sierp, Awenturynowy Odlamek i Umbrowy Żmij zaczęli knuć własne intrygi. Do ich realizacji potrzebują nowych sług, dlatego z mrocznych zakątków Avelu wypelzają nowe, dziwne i straszne stwory: szernowie, duchy i mimiki. W dodatku łapią do klatek magiczne duszki i zapewne chcą je wykorzystać w jakimś niecnym celu! Więcej o nowych potworach przeczytacie w bestiariuszu.

Ten moduł może być wykorzystany w rozgrywce z podstawowymi zasadami, w rozgrywkach z Księżycową Bestią, z modułami „Oberon” i „Tytania”, a także z każdym ze scenariuszy opisanych w dalszej części instrukcji. Do rozgrywki z „Okrutnymi łowcami” możecie też dodać elementy z „Niezbędnika poszukiwaczy przygód”.

### Elementy wykorzystywane w module „Okrutni łowcy”

Oprócz elementów z podstawowej wersji gry do rozgrywki przygotujcie:



6 żetonów okrutnych łowców (małych potworów).



12 żetonów magicznych duszków – te same żetony są wykorzystywane w rozgrywce z Tytanią.



### Przygotowanie gry

Przygotujcie rozgrywkę zgodnie z instrukcją do gry podstawowej albo wybranego scenariusza opisanego w dalszej części instrukcji. Możecie też dodać zasady opisane w dodatku „Niezbędnik poszukiwaczy przygód”.

Potasujcie żetony magicznych duszków i ułóżcie w zakryty stos obok planszy. Jeśli stosujecie też moduł „Tytania”, stos żetonów duszków jest wspólny dla obu modułów.

Żetony okrutnych łowców potasujcie razem z małymi potworami z podstawowej wersji gry i ułóżcie w zakryty stos obok planszy.



### Przebieg gry

Okrutni łowcy pojawiają się na leżach zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Gdy okrutny łowca zostaje pokonany, więziony przez niego magiczny duszek odzyskuje wolność i w ramach wdzięczności oferuje pomoc bohaterowi, który go uratował. Jako nagrodę za pokonanie okrutnego łowcy weź żeton klatki z wierzchu stosu duszków i połóż stroną z duszkiem do góry obok swojej planszeczki bohatera. W rzadkich przypadkach, gdy stos magicznych duszków jest pusty, nie zdobywa się żetonu duszka, a jedynie pozostałe nagrody (jeśli jakieś są).



### Magiczne duszki

Magiczne duszki dają bohaterom potężne zdolności, ale ich pomoc jest jednorazowa. Żetony magicznych duszków nie zajmują miejsca w plecaku.

Magiczne duszki działają tak samo jak w module „Tytania” (zob. moduł „Tytania” str. 10).

## Kampania „Okruchy zła”

Poniżej znajdziecie zasady rozgrywania 3 scenariuszy: „Skok na zamek”, „Drogocenny transport” i „Machiny księżycowe”. Każdy z nich zmienia nieco przebieg rozgrywki, dodając specjalne cele, które należy zrealizować, aby wygrać.

Scenariusze rozgrywane po kolei układają się w spójną historię, ale zostały one przygotowane w taki sposób, że każdy z nich możecie rozegrać jako samodzielne partie.

### Tryb fabularny

Jeśli chcecie grać w trybie kampanii, do kolejnego scenariusza możecie przejść dopiero wtedy, gdy zwyciężycie w poprzednim scenariuszu! Warto też wprowadzić niepowtarzalny klimat rozgrywki, czytając na głos opowiadania wprowadzające i zakończenia.



### Streszczenie kampanii

Pozwólcie, że pokrótce streszczę Wam tę historię. Dawno temu fragmenty trzech księżyców zła (Sinego Sierpa, Awenturynowego Odlamka i Umbrowego Żmija) trafiły na Avel i znalazły się w zamkowym skarbcu. Potem o nich zapomniano. Aż do teraz. Brog, Brug i Brugga są przebiegłymi amfiozami, którzy postanowili zrobić skok na zapomniany skarbiec. Włamują się do tajnej komnaty i zdobywają trzy odlamki księżyców zła.

Bohaterowie i bohaterki muszą dopaść złodziei, zanim będzie za późno! Następnie mag Mirko odkrywa, że zła esencję odlamków można wykorzystać do dobrych celów i opracowuje plan budowy potężnych machin księżycowych, które otoczą Avel ochronną tarczą. Jednak budowa tych urządzeń wymaga zgromadzenia wielu surowców, no i trzeba dowieźć odlamki do pracowni maga... A potwory nie będą się temu beczynnynie przyglądać!

W końcu udaje się zbudować maszyny. Rozpoczyna się proces ładowania ich magią, w czym starają się przeszkodzić szczecheszynowce...

### Scenariusz „Skok na zamek”

W tym scenariuszu Brog, Brug i Brugga, czyli rodzeństwo podstępnych amfiozów, z polecenia swego władcy Umbrowego Żmija robią skok na tajny skarbiec w zamku Avel, a następnie uciekają z łupem do swej jaskini.

Bohaterowie i bohaterki muszą przejąć zrabowane odlamki księżyców zła, zanim będzie za późno! Więcej o amfiozach i ich planie przeczytacie w opowiadaniu „Skok na zamek”.



Jeśli postanowiliście grać w trybie kampanii, opowiadanie najlepiej przeczytać na głos w czasie przygotowania do gry.

Celem tego scenariusza jest powstrzymanie trojga amfiozów przed doniesieniem 3 odlamków księżyców do ich leża i niedopuszczenie do zniszczenia zamku.



### Elementy wykorzystywane w tym scenariuszu

Oprócz elementów z podstawowej wersji gry do rozgrywki przygotujcie:



3 figurki amfiozów – podstępnych stworzeń, które ukradły odlamki 3 księżyców zła.



3 liczniki wytrzymałości – oznaczacie na nich aktualny poziom wytrzymałości każdego amfioza.



półkafel legowiska amfiozów – cel uciekających amfiozów, do którego bohaterowie nie mają wstępu.



3 znaczniki odłamków księżyców – w tym scenariuszu znajdują się w brzuchach amfiozów.



## Przygotowanie gry

Przygotujcie rozgrywkę zgodnie z instrukcją do gry podstawowej z następującymi zmianami. Możecie też dodać zasady opisane w dodatku „Niezbędnik poszukiwaczy przygód”.

- Żetony kraterów odłóżcie do pudełka, nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.
- Na stronie 23 znajdują się schematy ułożenia planszy. Wybierzcie 1 z nich, pamiętając o dołożeniu półkafla legowiska amfiozów. Półkafel należy dołożyć odkryty.
- Połóżcie obok planszy 3 figurki amfiozów i 3 liczniki wytrzymałości. Figurki i liczniki będą potrzebne po wejściu Czarnego Księżyca.
- Umieście 3 znaczniki odłamków księżyców w figurkach amfiozów. Kolor księżyca określa kolor danego amfiozy (na tej podstawie każdy z amfiozów ma swój licznik wytrzymałości).



*Gdy do skarbcza wpadli strażnicy, Brog, Brug i Bruga połknęli odłamki złych księżyców, a następnie rzucili się do ucieczki!*

*Magia odłamków przeniknęła ciała amfiozów, dlatego każdy z nich reprezentuje inny zły księżyc.*



## Przebieg gry

Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry. Teraz jednak żeton astrolabium na torze Księżyca odlicza czas do skoku na skarbiec. Bohaterowie nie zdają sobie sprawy z działań amfiozów, ale czują, że coś się święci, dlatego wędrują po Avelu, szukając tropu, walcząc z potworami i zdobywając cenne przedmioty.

Gdy przesuniecie żeton astrolabium na ostatnie pole toru Księżyca, wykonajcie następujące czynności:

- Odkryjcie wszystkie nieodkryte do tej pory kafle (jak opisano w instrukcji „Kronik zamku Avel” w sekcji „Wzejście Czarnego Księżyca” str. 17).
- Umieście 3 figurki amfiozów ze znacznikami odłamków księżyców na kaflu zamku.
- Na licznikach wytrzymałości amfiozów ustawcie liczbę punktów wytrzymałości zależną od liczby graczy.



## Przebieg rozgrywki po pojawieniu się amfiozów

Przestępcy dokopali się do skarbcza i zdobyli odłamki! Korzystając z zamieszania, inne potwory ruszają na zamek, by zniszczyć Klejnot Uzdrzwiania.

Gra toczy się tak, jak do tej pory – gracze kolejno wykonują po 2 akcje w swojej turze. Jednak na koniec każdej rundy gracz z herbem Avelu zamiast przesuwac żeton astrolabium na torze Księżyca, przesuwa małe i duże potwory o 1 kafel w stronę zamku (według zasad z gry podstawowej).

Po wykonaniu ruchu potworów wykonajcie ruch amfiozami. Amfioz z brązowym znacznikiem odłamka księżyca przesuwa się na kafel po lewej stronie zamku (z 1 leżem), amfioz z niebieskim znacznikiem odłamka księżyca przesuwa się na kafel targowiska, a amfioz z zielonym znacznikiem odłamka księżyca przesuwa się na kafel po prawej stronie zamku (z 2 leżami).



*Trudna sytuacja, ale najważniejsze to nie panikować. Brog, Brug i Brugga próbują uciec z odłamkami księżyców do legowiska, a pozostałe potwory atakują zamek! Trzeba jednocześnie bronić murów i dogonić amfiozów!*

Na koniec każdej kolejnej rundy po przesunięciu potworów przesuwajcie amfiozów najkrótszą możliwą drogą w kierunku półkafla legowiska amfiozów. Ruch amfiozów należy rozpocząć od tych, którzy znajdują się najbliższej półkafla legowiska. Jeśli 2 amfiozów znajduje się tak samo blisko legowiska, poruszcie ich jednocześnie. Amfiozy muszą wybrać różne trasy (kończą ruch na tym samym kafel, tylko jeśli nie ma innej możliwości ruchu najkrótszą drogą). Jeśli możliwa jest więcej niż 1 trasa, o ruchu amfiozów decydują gracze.

### Przykład

*Niebieski i zielony amfioz są w jednakowej odległości od półkafla legowiska. Niebieski amfioz ma możliwość ruchu na 2 różne kafle, zielony natomiast może wybrać tylko 1 trasę. Amfiozy mogą skończyć swój ruch na 2 różnych kafelach. Następnie brązowy amfioz porusza się na kafeł, na którym znajdował się niebieski amfioz.*



### Walka z amfiozami

Walka z amfiozami odbywa się na takich samych zasadach co walka z innymi potworami (nadal są to 3 starcia na 1 akcję walki). Walcząc z amfiozem, możecie korzystać z efektów działających na potwory o odpowiednim kolorze (kolor amfioza wyznacza niesiony przez niego znacznik odłamka księżycy). Amfioz rzuca kośćmi potworów wskazanymi na swojej figurce. Obrażenia zadawane amfiozom oznaczają się na licznikach wytrzymałości w ich kolorach, zmniejszając punkty wytrzymałości o liczbę niezablokowanych ataków. Amfioz zostaje pokonany, gdy jego punkty wytrzymałości spadną do 0. Po pokonaniu amfioza odłóżcie jego figurkę ze znaczkiem odłamka księżycy do pudełka.

**Uwaga!** *Jeśli na 1 kafel znajdują się amfioz i inny potwór, możesz wybrać, z którym chcesz walczyć.*

### Pułapki i mury

Pułapki działają tylko na amfiozy. Ich działanie jest takie samo jak w podstawowej wersji gry (przeciwko Monstrum).

Mury działają tylko na potwory zmiernące w stronę zamku (według zasad podstawowej wersji gry). Amfiozy całkowicie ignorują mury.



### Koniec rozgrywki

#### Wygrana

Bohaterowie wygrywają, jeśli zostaną spełnione następujące warunki:

- Pokonają wszystkie potwory, zanim którykolwiek z nich wejdzie na kafeł zamku.
- Pokonają wszystkie amfiozy, zanim którykolwiek z nich wejdzie na półkafel legowiska.

Przeczytajcie tekst „Zwycięstwo!” pod opowiadaniem „Skok na zamek”. Jeśli gracze w trybie kampanii, przejdźcie do scenariusza „Drogocenny transport”.

#### Przegrana

Bohaterowie przegrywają, jeśli dowolny potwór wejdzie na kafeł zamku lub dowolny amfioz ucieknie z odłamkiem księżycy na półkafel legowiska. Przeczytajcie tekst „Przegrana!” pod opowiadaniem „Skok na zamek”. Jeśli gracze w trybie kampanii, musicie rozegrać ten scenariusz jeszcze raz!



## Scenariusz „Drogocenny transport”

Celem tego scenariusza jest dowieszenie do pracowni maga 3 odłamków księżyców oraz dostarczenie tam pułapek, murów i księżycowych pieczęci, aby mag mógł zbudować maszyny księżycowe – potężne urządzenia, które ochronią Avel przed zakusami złych mocy. W tym scenariuszu potwory nie atakują zamku, tylko próbują powstrzymać wóz z transportem. Aby wygrać, wszystkie warunki zwycięstwa muszą zostać spełnione, zanim żeton astrolabium dotrze na ostatnie pole toru Księżyca. Więcej o planie budowy machin przeczytacie w opowiadaniu „Bezpieczeństwo na wieki”.

### Elementy wykorzystywane w tym scenariuszu

Oprócz elementów z podstawowej wersji gry do rozgrywki przygotujcie:



figurkę wozu – będziecie nim transportować odłamki księżyców.



3 znaczniki odłamków księżyców – w tym scenariuszu rozrzucone po krainie Avel odłamki należy dostarczyć do pracowni maga.



półkafel pracowni maga – do tego miejsca należy doprowadzić wóz z surowcami. Bohaterowie mogą wejść na ten kafel, eskortując wóz z 3 znacznikami odłamków księżyców.



*To niesamowite! Kto mógł przypuszczać, że w tajnym i zapomnianym skarbcu od Dawnych Dni przechowywano tak potężne artefakty! Te trzy odłamki, które amfiozy próbowały ukraść, to fragmenty złych księżyców...*

*Dostarczcie mi je jak najszybciej, a ja spróbuję wykorzystać ich magię do ochrony Avelu! Ach, będę też potrzebować kilku innych rzeczy...*



*Jeśli postanowiliście grać w trybie kampanii, opowiadanie najlepiej przeczytać na głos w czasie przygotowania do gry. Tym razem niech przeczyta je ktoś inny!*



### Przygotowanie gry

Przygotujcie rozgrywkę zgodnie z instrukcją do gry podstawowej z następującymi zmianami. Możecie też dodać zasady opisane w dodatku „Niezbędnik poszukiwaczy przygód”.

- Żetony kraterów odłóżcie do pudełka, nie będą wykorzystywane w tym scenariuszu.
- W zależności od liczby graczy odłóżcie do pudełka następujące elementy (nie będą wykorzystywane w rozgrywce):
  - 1–2 graczy: 2 znaczniki muru, 2 żetony księżycowych pieczęci, 2 żetony pułapek (o koszcie „7” i „5”),
  - 3 graczy: 1 znacznik murów, 1 żeton księżycowej pieczęci, 1 żeton pułapki o koszcie „7”,
  - 4 graczy: nie odkładajcie żadnych elementów.
- Na stronach 23 i 24 znajdują się schematy ułożenia planszy. Wybierzcie 1 z nich, pamiętając o dołożeniu półkafla pracowni maga. Półkafel należy dołożyć odkryty.
- Połóżcie 3 znaczniki odłamków księżyców na zakrytych kafelach planszy zgodnie z wybranym wcześniej schematem.
- Figurkę wozu postawcie na kaflu zamku.





*Wóz ciągnie uroczy svifrl! To bardzo silne i pocziwe stworzenie, często wykorzystywane jako zwierzę pociągowe. Jego pióra są pięknymi ozdobami!*



## Przebieg gry

Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry ze zmianami opisanymi poniżej.

Każdy z graczy może wykonać 2 nowe akcje:

- **ruch wozu** – jeśli Twój bohater znajduje się na kaflu z wozem, w ramach swojej akcji przesunąć pionek swojego bohatera i figurkę wozu na wybrany sąsiedni kafel planszy. Jeśli kafel jest zakryty, najpierw go odkryj, a potem umieść na nim swój pionek i figurkę wozu. Jeśli na dopiero co odkrytym kaflu widnieje symbol leża, dobierz żeton potwora z odpowiedniego stosu (małych albo dużych potworów) i umieść na tym kaflu planszy.

**Uwaga!** Nie możesz wykonać ruchu wozem z kafla, na którym znajdują się potwory. Dodatkowo wszystkie efekty wpływające na ruch bohatera nie działają przy akcji ruchu wozu.

- **załadunek** – jeśli Twój bohater znajduje się na kaflu z wozem i odłamkiem księżycy, w ramach swojej akcji umieść znacznik odłamka księżycy na figurce wozu. Wóz może przewozić wszystkie 3 znaczniki odłamków księżycy jednocześnie.

## Pułapki, mury, księżycowe pieczęcie

W tym scenariuszu, gdy znacznik astrolabium miałby minąć symbol księżycowej pieczęci ☾, pułapki 🕸 lub muru 🏰 na torze Księżyca, nie odkładajcie tych elementów do pudełka. Oznacza to, że do końca rozgrywki możecie kupować księżycowe pieczęcie, mury i pułapki. Budowa machin księżycowych pochłania ogromne ilości zasobów. I to bohaterowie muszą je kupić w odpowiednich miejscach i dostarczyć na półkaflę pracowni maga. Ilość potrzebnych zasobów zależy od liczby graczy.



Akcje miejsc na kaflach kamiennych kręgów, kamieniołomu i obozu elfów nie zmieniają się – kupione elementy od razu umieszczajcie na półkaflu pracowni maga.

## Wzmacniająca magia

Odłamki księżyców na wozie wzmacniają bohaterów. Podczas akcji walki na kaflu z figurką wozu, możecie raz przerzucić zieloną kość, o ile kolor znacznika odłamka księżycy na figurce wozu jest taki sam jak kolor potwora, z którym walczy Wasz bohater.

## Przykład

*Dobromira Waleczna podejmuje walkę z potworem. Znajduje się na kaflu, na którym jest wóz przewożący zielony i niebieski znacznik odłamka księżycy. Potwór jest koloru zielonego (jak 1 ze znaczników na wozie), więc podczas tej walki Dobromira będzie mogła przerzucić swoją zieloną kość.*



## Koniec rozgrywki

Po przesunięciu znacznika astrolabium na ostatnie pole toru Księżyca należy rozegrać ostatnią rundę. Po jej zakończeniu scenariusz dobiega końca. Należy sprawdzić, czy udało się spełnić warunki zwycięstwa.

## Wygrana

Bohaterowie wygrywają, jeśli zostaną spełnione następujące warunki:

- Na półkaflu pracowni maga znajduje się figurka wozu z 3 znacznikami odłamków księżyców.
- Na półkaflu pracowni maga leży odpowiednia (zależna od liczby graczy) liczba żetonów pułapek, znaczników murów i żetonów księżycowych pieczęci.

Przeczytajcie tekst „Zwycięstwo!” pod opowiadaniem „Bezpieczeństwo na wieki”. Jeśli gracze w trybie kampanii, przejdźcie do scenariusza „Machiny księżycowe”.

### Przegrana

Bohaterowie przegrywają, jeśli na koniec ostatniej rundy na półkaflu pracowni magia nie ma figurki wozu z 3 znacznikami odłamków księżycy ani odpowiedniej liczby żetonów pułapek, znaczników murów i żetonów księżycowych pieczęci. Przeczytajcie tekst „Przegrana!” pod opowiadaniem „Bezpieczeństwo na wieki”. Jeśli gracze w trybie kampanii, musicie rozegrać ten scenariusz jeszcze raz!



Plan czarodzieja Mirko zadziała! Dzięki pomocy bohaterek i bohaterów, a także mieszkank i mieszkańców Avelu powstały trzy potężne, magiczne maszyny, które wykorzystują magię odłamków księżyców do obrony krainy przed siłami zła. Teraz trzeba je tylko uruchomić... Dusioł, Zygż i Umbrowy Żmij wysyłają do boju najpotężniejsze potwory, które mają unicestwić maszyny! Więcej na ten temat przeczytacie w opowiadaniu „Machiny księżycowe”.

Celem tego scenariusza jest obrona maszyn księżycowych przed szczebrzeszynowcami, które atakują, gdy żeton astrolabium znajdzie się na ostatnim polu toru Księżyca. Jednocześnie wciąż trzeba obronić zamek przed atakiem pozostałych potworów.



*Machiny mocą napelnijcie,  
Gotując się do walki,  
A gdy spod ziemi potwory wyjdą...  
Ech, nie mam weny!*

*Ale chodzi o to, że im bardziej naładujecie maszyny przed pojawieniem się szczebrzeszynowców, tym więcej czasu będziecie mieli na obronę zamku i przepędzenie złych chrapąszczy!*

### Elementy wykorzystywane w tym scenariuszu

Oprócz elementów z podstawowej wersji gry do rozgrywki przygotujcie:



3 znaczniki odłamków księżyców – w tym scenariuszu księżycy są elementem maszyn księżycowych.



3 figurki maszyn księżycowych – będziecie je ładować, gdy pokonacie potwory, zdobywając nadludzkie moce.



3 figurki szczebrzeszynowców – potężnych potworów, które spróbują zniszczyć maszyny księżycowe.



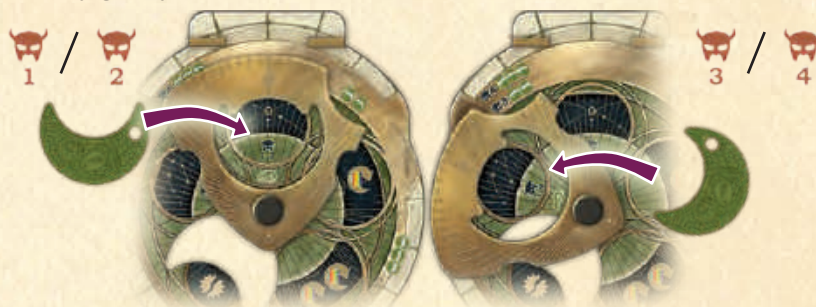
3 liczniki wytrzymałości – oznaczacie na nich aktualny poziom wytrzymałości każdego szczebrzeszynowca.



### Przygotowanie gry

Przygotujcie rozgrywkę zgodnie z instrukcją do gry podstawowej z poniższymi zmianami. Możecie też dodać zasady opisane w dodatku „Niezbędnik poszukiwaczy przygód”.

- Na stronie 23 znajdują się schematy ułożenia planszy. Wybierzcie 1 z nich, pamiętając o umieszczeniu 3 figurek maszyn księżycowych. Każda z maszyn sąsiaduje tylko z 1 kafelkiem wskazanym przez strzałkę. W maszynach zamontujcie 3 znaczniki odłamków księżyców w odpowiednich kolorach. Ustawcie je w odpowiednich pozycjach zależnie od liczby graczy.



- Żeton krateru o wybranym poziomie trudności połóżcie tak, jak pokazano na schemacie na stronie 23.
- Postawcie 3 figurki szczebrzeszynowców obok planszy.



## Przebieg gry

Rozgrywka toczy się według standardowych zasad z następującymi zmianami:

- Zawsze po pokonaniu potwora zamiast odkładać jego żeton na stos pokonanych potworów, połóżcie go obok figurki maszyny księżycowej w tym samym kolorze. Potwory pokonane za pomocą balist, Oszczepu Gromów, Rubinu Feniksa albo efektu magicznych duszków również odkłada się obok odpowiednich maszyn księżycowych. Na każdej figurce maszyny zaznaczono poziomy naładowania mocą magiczną. Jeśli przy maszynie zbierze się odpowiednia liczba żetonów potworów, przesuniecie wskaźnik naładowania maszyny na kolejny stopień, a wykorzystane żetony potworów odłóżcie do puli. Gdy wskaźnik naładowania maszyny księżycowej osiągnie stopień z mocą księżyców, bohaterowie mogą z nich korzystać zgodnie z zasadami opisanymi obok.



*To działa! To działa!*

*Co za moc! Co za potęga!*

### Przykład

W rozgrywce bierze udział 3 bohaterów, a obok niebieskiej maszyny księżycowej znajduje się już żeton potwora. Dowolny z bohaterów pokonuje kolejnego niebieskiego potwora, więc ta maszyna przechodzi na wyższy stopień naładowania. Zebrane do tej pory żetony potworów należy odłożyć na stos pokonanych potworów.



### Rozgrywka z modułem „Oberon” i scenariuszem „Machiny księżycowe”

W takich rozgrywkach żetony pokonanych potworów można wykorzystać na 2 sposoby. Gdy gracz pokona potwora, musi podjąć decyzję, czy żeton tego potwora umieści obok księżycowej maszyny, czy też użyje go jako trofeum dla Oberona.

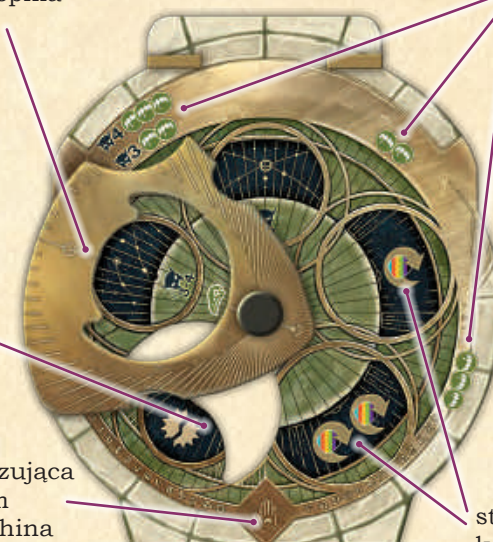
wskazówka stopnia naładowania

wymagania

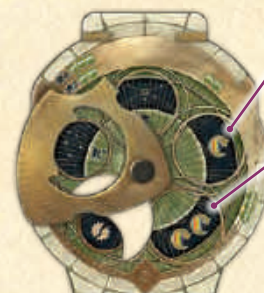
stopień katastrofalny

strzałka wskazująca kafel, z którym sąsiaduje maszyna

stopień z mocą księżyców



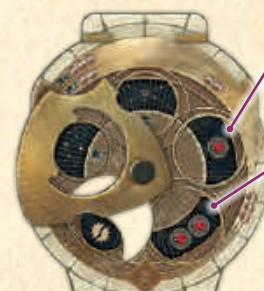
### Moc księżyców na maszynach księżycowych



Raz podczas walki możesz przerzucić dowolną kość walki (bohatera albo potworów).

Raz podczas walki możesz przerzucić do 2 dowolnych kości walki (bohatera lub potworów).

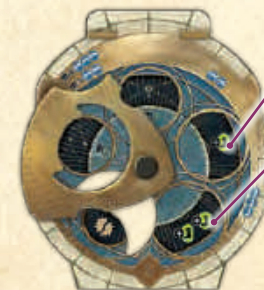
*Te moce można wykorzystywać przy każdej akcji walki. Obie zdolności działają również po pojawieniu się szczerzeszynowców.*



Na koniec każdej rundy odzyskujecie po 1 punkcie wytrzymałości (jeśli macie odzyskać jakieś punkty wytrzymałości z toru Księżyca, te efekty się kumulują).

Na koniec każdej rundy odzyskujecie po 2 punkty wytrzymałości (jeśli macie odzyskać jakieś punkty wytrzymałości z toru Księżyca, te efekty się kumulują).

*Obie zdolności działają również po pojawieniu się szczerzeszynowców.*



Podczas akcji ruchu możesz poruszyć się o dodatkowy kafeł.

Podczas akcji ruchu możesz poruszyć się o 2 dodatkowy kafele.

*Te moce można wykorzystywać przy każdej akcji ruchu. Obie zdolności działają również po pojawieniu się szczerzeszynowców.*

Gdy przesuniecie żeton astrolabium na ostatnie pole toru Księżyca, szczereszynowce atakują. Wykonajcie następujące czynności:

- Odkryjcie wszystkie nieodkryte do tej pory kafle (jak opisano w instrukcji „Kronik zamku Avel” w sekcji „Wzejście Czarnego Księżyca” str. 17).
- Odkryjcie żeton krateru i umieśćcie pojawiające się z nim potwory (jak opisano w instrukcji „Kronik zamku Avel” w sekcji „Wzejście Czarnego Księżyca” str. 17).
- Na kafle oznaczonym żetonem krateru umieśćcie 3 figurki szczereszynowców.
- Na licznikach wytrzymałości szczereszynowców ustawcie liczbę punktów wytrzymałości zależną od liczby graczy.



### Przebieg rozgrywki po pojawieniu się szczereszynowców

Po pojawieniu się szczereszynowców maszyny księżycowe nie mogą już być ładowane mocą. Od tego momentu wszystkie pokonane potwory należy odkładać na stos pokonanych potworów (albo używać ich jako trofeów, jeśli gracze z modulem „Oberon”).

Potwory ruszają na zamek, a szczereszynowce atakują maszyny. Gracze kolejno wykonują po 2 akcje w swojej turze. Jednak na koniec każdej rundy gracz z herbem Avelu zamiast przesuwając żeton astrolabium na torze Księżyca, przesuwa małe i duże potwory o 1 kafel w stronę zamku (według zasad z gry podstawowej).

Po wykonaniu ruchu potworów wykonajcie ruch szczereszynowcami. Każdy z nich przesuwa się o 1 kafel w stronę maszyny księżycowej w swoim kolorze (jeśli możliwa jest więcej niż 1 trasa, o ruchu szczereszynowców decydują gracze). Jeśli szczereszynowiec znajduje się przy kafle z maszyną w swoim kolorze, nie wykonuje ruchu.

Szczereszynowce ignorują maszyny w nie swoim kolorze. Jeśli szczereszynowiec wchodzi na kafel, przy którym jest maszyna księżycowa w jego kolorze, albo znajduje się na takim kafle, obniża poziom naładowania tej maszyny o 1. Oznaczcie to, przesuając wskazówkę maszyny na niższy stopień naładowania. Jeśli wskazówka przestanie pokazywać odpowiednią moc, bohaterowie tracą do niej dostęp.

**Uwaga!** *Zmniejszenie stopnia naładowania maszyny księżycowej może spowodować, że moce, które dzięki niej zyskaliście, przestaną działać.*

### Przykład

*Zielony szczereszynowiec znajduje się na kafle, przy którym znajduje się zielona maszyna księżycowa. Zamiast się poruszać, obniża stopień naładowania tej maszyny. Niebieski szczereszynowiec porusza się na kafel, przy którym znajduje się niebieska maszyna księżycowa, a następnie obniża stopień naładowania tej maszyny. Bohaterowie muszą się spieszyć!*



### Walka ze szczereszynowcami

Walka ze szczereszynowcami odbywa się na takich samych zasadach co walka z innymi potworami (nadal są to 3 starcia na 1 akcję walki). Walcząc ze szczereszynowcem, możecie korzystać z efektów ekwipunku działających na potwory o odpowiednim kolorze. Obrażenia zadawane szczereszynowcom oznacza się na licznikach wytrzymałości w ich kolorach, zmniejszając punkty wytrzymałości o liczbę niezablokowanych ataków. Szczereszynowiec zostaje pokonany, gdy jego punkty wytrzymałości spadną do 0. Po pokonaniu szczereszynowca odłóżcie jego figurkę do pudełka.

**Uwaga!** *Jeśli na 1 kafle jest więcej niż 1 potwór lub szczereszynowiec, możesz wybrać, z którym chcesz walczyć.*

### Pułapki i mury

Pułapki działają tylko na szczereszynowce. Ich działanie jest takie samo jak w podstawowej wersji gry (przeciwko Monstrum). Jeśli więcej niż 1 szczereszynowiec wejdzie na kafel, na którym znajduje się pułapka, zdecydуйте, który z nich wpadnie w tę pułapkę.

Mury działają tak samo jak w podstawowej wersji gry.



## Koniec rozgrywki

### Wygrana

Bohaterowie wygrywają, jeśli zostaną spełnione następujące warunki:

- Pokonają wszystkie potwory, zanim którykolwiek z nich wejdzie na kafel zamku.
- Pokonają wszystkie szczebrzeszynowce, zanim poziom naładowania dowolnej maszyny księżycowej spadnie do stopnia katastrofalnego (księżyc wypadnie z maszyny i ją zepsuje).

Przeczytajcie tekst „Zwycięstwo!” pod opowiadaniem „Machiny księżycowe”.



### Przegrana

Bohaterowie przegrywają, jeśli dowolny potwór wejdzie na kafel zamku lub poziom naładowania dowolnej maszyny księżycowej spadnie do stopnia katastrofalnego (księżyc wypadnie z maszyny i ją zepsuje).

Przeczytajcie tekst „Przegrana!” pod opowiadaniem „Machiny księżycowe”. Jeśli gracie w trybie kampanii, musicie rozegrać ten scenariusz jeszcze raz!



## Wariant dla 1 gracza

Rozgrywka w wariantcie 1-osobowym we wszystkich opisanych w tej instrukcji modułach, scenariuszach, a także wykorzystując Księżycową Bestię przebiega podobnie jak opisano w instrukcji podstawowej.

Rozgrywkę przygotuj tak jak opisano w wybranym scenariuszu albo module. W swojej turze możesz wykonać 4 akcje (podczas przygotowania gry weź 4 żetony akcji i połącz je obok swojej planszki bohatera).

Po wykonaniu akcji odwróć żeton akcji na nieaktywną stronę – dzięki temu łatwiej się zorientujesz, ile akcji zostało Ci do wykonania w obecnej turze. Na koniec rundy odwróć wszystkie żetony z powrotem na aktywną stronę.



## Opracowanie

### Autor gry:

Przemek Wojtkowiak

### Instrukcja:

Janek Sielicki

### Autor „Księgi opowieści”:

Janek Sielicki

### Ilustracje:

Bartłomiej Kordowski

### Koordinacja produkcji:

Sławek Gacal

### Projekt graficzny:

Bartłomiej Kordowski

### Redakcja i korekta:

Monika Doerre, zespół Rebel

### Rozwój gry:

Andrzej Olejarczyk

### Skład:

Artur Mikucki

**rebel**  
STUDIO

studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu

**rebel**

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

## Schematy ułożenia planszy

 – półkafel legowiska amfiozów  – półkafel pracowni maga

   – znaczniki odłamków księżyców    – figurki machin księżycowych

### Scenariusz „Skok na zamek”



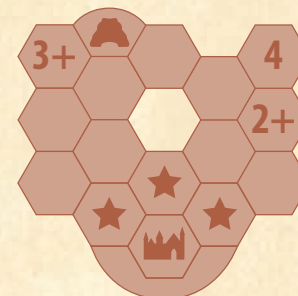
poziom łatwy



poziom łatwy



poziom średni



poziom trudny

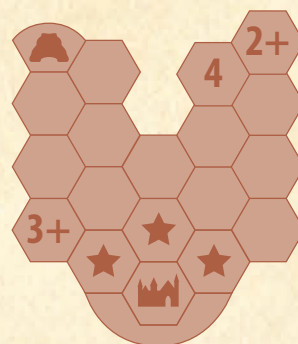
### Scenariusz „Skok na zamek” z dodatkiem „Niezbędnik poszukiwaczy przygód”



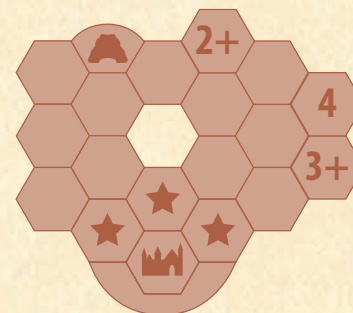
poziom łatwy



poziom łatwy



poziom średni



poziom trudny

### Scenariusz „Drogocenny transport”



poziom łatwy



poziom łatwy



poziom średni



poziom trudny



poziom łatwy



poziom łatwy



poziom średni



poziom trudny



poziom łatwy



poziom łatwy



poziom średni



poziom trudny



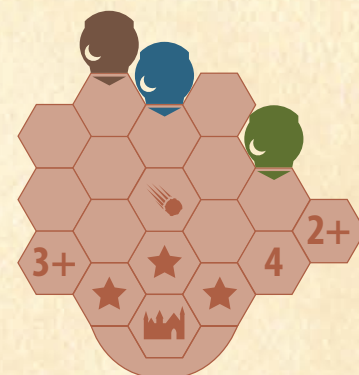
poziom łatwy



poziom łatwy



poziom średni



poziom trudny