






Chroniques du château  
d'**Avel**



Règles du jeu,  
ou comment vaincre la bête.

 Przemek Wojtkowiak / Bartłomiej Kordowski 

## Introduction

Le monde et les règles qui régissent Avel peuvent sembler difficiles au premier abord, mais les personnages qui y vivent vous aideront à tout comprendre : le magicien Mirko (élève du célèbre Dergar), le chevalier expérimenté Gileada, et un esprit de la forêt serviable... sans nom, pourriez-vous deviner son identité ?

### Héros et héroïnes !

Portez-vous à la rescousse et sauvez le château d'Avel ! Pour ce faire, vous devez détruire tous les monstres, y compris la terrible Bête qui apparaîtra lorsque la Lune noire se lèvera. N'oubliez pas que la clé de la victoire est de travailler ensemble !

Heureusement, vous avez encore un peu de temps pour vous préparer avant l'arrivée de la Bête à Avel.

Vous allez parcourir ce monde et percer ses secrets tout en combattant des serviteurs secondaires des ténèbres.

Vous gagnerez l'expérience nécessaire et trouverez l'équipement parfait pour le combat final...

Nous, bons esprits des champs, des forêts et des eaux vivons aussi à Avel. Cependant, ne vous laissez pas tromper par ma douce voix, cette affaire est de la plus haute importance. Lorsque la Lune noire se lèvera sur les terres et que son éclat tombera sur Avel, le terrible monstre qu'est la Bête apparaîtra. Elle commencera sa marche vers le château pour détruire le Joyau de la guérison ! Et les petits monstres maléfiques suivront son exemple ! Tous les monstres ! Si un seul monstre entre dans le château... Les ténèbres éternelles commenceront.

### N'oubliez pas !

« Chronicles of Avel » est un jeu coopératif où les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres, mais essaient ensemble de gagner contre le jeu lui-même. Un meilleur équipement pour les autres joueurs ne doit pas être un motif de jalousie, mais doit vous rendre heureux ! Aidez-vous les uns les autres, donnez des conseils, créez des plans, et soutenez-vous mutuellement pendant les combats. Le sort du royaume dépend de l'esprit de votre équipe !

## Contenu

Si vous oubliez ce que font les composants au cours de la partie, vous vous en souviendrez rapidement en regardant ces pages !

Le marqueur astrolabe - sert à indiquer les déplacements sur la piste de la Lune.

3 marqueurs de mur - empêchent les monstres d'entrer dans le château.

Blason d'Avel - indique qui est le premier joueur.

27 jetons pièce - les pièces contiennent de la magie lunaire. Elles sont utilisées pour acheter les objets et les services les plus précieux.

3 jetons sceau lunaire - servent à couvrir les re-paires d'où les petits et gros monstres entrent en jeu.

3 jetons piège - peuvent blesser la Bête sur son chemin vers le château.

4 plateaux de personnage - composés d'une partie supérieure et d'une partie inférieure.

8 dés héroïques (2 verts, 2 bleus, 2 orange, 2 jaunes) - sont lancés pour attaquer les monstres.

Le compteur de résistance de la Bête (à assembler avant la première partie) - sert à indiquer le niveau de résistance actuel de la Bête.

25 jetons équipement - l'équipement que vous trouvez au cours de vos aventures va sur l'image de votre personnage ou dans votre sac à dos. Les jetons armes, boucliers et casques ont deux faces - base et améliorée. Les élixirs n'ont pas deux faces, ils ne peuvent pas être améliorés.

31 jetons monstre (24 petits jetons : 8 dans chacune des 3 couleurs, 6 grands jetons : 2 dans chacune des 3 couleurs, 1 figurine Bête) - les monstres sont les serviteurs des ténèbres qui veulent détruire Avel !

Livret avec des dessins de personnages - comprend des cartes de vos personnages ! Vous pouvez les colorier comme vous le souhaitez.

4 pions personnage - sont utilisés pour indiquer votre position sur le plateau.

3 jetons cratère - sont utilisés pour marquer l'endroit où la Bête commencera dans la deuxième partie du jeu.

Almanach - contient l'histoire et le bestiaire d'Avel.

Carte des constellations recto verso - vous aideront à nommer vos personnages.

Aide de jeu - contient un résumé de toutes les règles les plus importantes.

5 dés monstre (2 noirs, 3 violets) - sont lancés lorsqu'un monstre attaque.

20 marqueurs de résistance - sont utilisés pour marquer le niveau de vie de vos héros.

10 jetons de dégâts - sont placés sur les jetons de monstre.

4 jetons action - sont utilisés dans la partie solo pour marquer les actions utilisées.

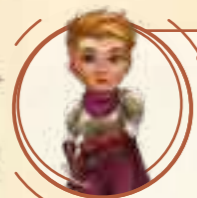
12 jetons équipement utilisé - sont utilisés pour marquer l'équipement utilisé.

Sac d'équipement - est utilisé pour piocher les nouveaux équipements que vous gagnez.

## Mise en place



Ces pages décrivent comment préparer le jeu avant le début de la partie. Le jeu en solo a des règles légèrement différentes, qui seront expliquées à la fin du livret de règles.



La feuille d'aide de jeu comprend différentes configurations de mise en place des tuiles du plateau. Ces variantes rendront la partie plus difficile et offriront de nouveaux défis ! Cependant, au début, il est préférable de jouer quelques parties en utilisant la mise en place présentée sur cette page.

Dans une partie à 4 joueurs, ajoutez une tuile ici.

**1** Placez la piste de la Lune sur la table. Placez ensuite le marqueur astrolabe sur la zone du symbole correspondant au nombre de joueurs (1-2 ou 3-4).

**2** Trouvez les tuiles de départ. Placez-les face visible comme indiqué sur l'image ci-contre.



tuiles de départ

autres tuiles

**3** Trouvez toutes les tuiles qui ne portent pas le symbole du nombre de joueurs. En fonction du nombre de joueurs, ajoutez les tuiles portant le symbole approprié :

Ajoutez cette tuile dans une partie à 2 joueurs ou plus.

Ajoutez cette tuile dans une partie à 3 ou 4 joueurs.

Ajoutez cette tuile dans une partie à 4 joueurs.

Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées lors de la partie. Mélangez les tuiles choisies et placez-les face cachée, pour former le terrain que les joueurs vont découvrir (voir l'image ci-contre).

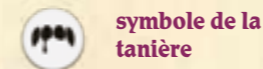
**4** Décidez ensemble de la difficulté de la partie et placez le jeton cratère correspondant à l'endroit désigné. Vous pouvez le regarder pendant la partie.



Remettez les autres jetons dans la boîte.

**5** Mélangez les petits jetons de monstre et placez-les face cachée à côté du plateau.

**6** Prenez 3 jetons sur la pile des petits monstres. Placez-les face visible sur les tuiles avec un symbole de tanière.



**7** Mélangez les jetons gros monstres et placez-les face cachée à côté du plateau.



**8** Placez les pièces, les jetons piège, les marqueurs de mur, les jetons sceau lunaire, les marqueurs de dégâts et tous les dés à portée de main de tous les joueurs.

**9** Mettez les jetons équipement dans le sac et mélangez bien.

**10** Mettez la figurine de la Bête et son compteur de résistance sur le côté, vous en aurez besoin après le lever de la Lune noire.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, ajoutez une tuile ici.

Dans une partie à 2, 3 ou 4 joueurs, ajoutez une tuile ici.

## Préparation pour les joueurs

- 1 Préparez les éléments suivants pour chaque joueur : l'image du héros, le plateau joueur, et le pion personnage dans la couleur correspondant à celle choisie par le joueur 5 marqueurs de résistance, 3 marqueurs équipement utilisés.
- 2 Prenez la partie inférieure du plateau de joueur et placez l'image du héros ou de l'héroïne sur le haut. Vous pouvez la décorer comme bon vous semble, créer un blason et donner un nom à votre personnage.
- 3 Placez la partie supérieure du plateau joueur sur votre personnage de façon à ce que celui-ci soit visible à travers les trous comme sur l'image.
- 4 Placez les marqueurs de résistance dans les 4 emplacements de cœur à gauche.
- 5 Piochez un jeton équipement dans le sac et placez-le à l'endroit approprié sur l'image du héros. Si c'est un élixir, placez-le dans le sac à dos. Si le jeton équipement est une arme, un casque ou un bouclier, placez-le côté de base visible (cet équipement n'a pas encore été amélioré).
- 6 Prenez 1 pièce et placez-la dans votre sac à dos.
- 7 Placez les 3 marqueurs équipement utilisés à côté du plateau joueur.
- 8 Placez le pion du héros sur la tuile château.
- 9 Donnez le blason d'Avel au joueur le plus âgé - cette personne est maintenant le premier joueur. Avant son tour (sauf au premier tour), le joueur qui détient le blason d'Avel avance le marqueur d'astrolabe d'une case (une case vers la droite) sur la piste de la Lune.



*Si vous n'avez pas d'idée pour le nom de votre héros ou héroïne qui sauvera bientôt Avel, fiez-vous à la carte des constellations. Placez la face visible de la carte choisie dans le couvercle supérieur de la boîte de jeu et lancez les dés noirs et verts sur la carte. Lisez le nom de votre personnage en fonction des symboles obtenus aux endroits où les dés se sont arrêtés.*

*Actuellement, votre personnage est en pleine santé, donc tous les marqueurs de résistance devraient être à leur place. Au cours de la partie, chaque fois que votre héros perd des points de vie, vous retirez les marqueurs de résistance de votre plateau de personnage et les placez à côté du plateau. Lorsque vous regagnez de la vie, remplacez les marqueurs de résistance sur le plateau de personnage. Si vous perdez votre dernier point de vie, vous êtes étourdi (voir page 14).*

## Équipement

Chaque héros et héroïne commence l'aventure avec 1 équipement au hasard. Comment en obtenir plus ?

Eh bien, les monstres aiment voler et piller. C'est pourquoi, après avoir vaincu certains monstres, vous pourriez trouver des choses utiles. Après un combat réussi, si c'est indiqué sur le jeton du monstre vaincu, piochez un jeton équipement dans le sac. Placez ensuite le butin côté de base



### Piocher de l'équipement

Pour piocher un équipement, placez votre main dans le sac et... cherchez, essayez de déterminer les formes avec vos doigts, sentez les bords de l'objet de vos rêves. Cependant, vous n'avez que 5 secondes pour piocher un jeton, il faut donc jouer vite. Les autres joueurs peuvent compter à voix haute ou dire une rime :

**Que les monstres vivent dans la peur,  
de la magie je sens la valeur !**



### Placer le jeton équipement sur le plateau joueur

Après avoir pioché un jeton équipement, choisissez si vous voulez le mettre dans votre sac à dos ou l'équiper immédiatement sur votre personnage. Une arme va dans la main droite, un bouclier dans la main gauche, un casque sur la tête. Tout autre équipement va dans le sac à dos. Le sac à dos dispose d'un espace limité et vous devez réfléchir à la manière de disposer les jetons pour en placer le plus possible. Les jetons ne peuvent pas être empilés. Si un des jetons dépasse du sac à dos, vous devez défausser les jetons choisis jusqu'à ce que les jetons restants rentrent dans le contour du sac à dos.

**Important !** Chaque pièce prend une place différente dans le sac à dos.



### Les deux faces des jetons

Les jetons arme, bouclier et casque sont à double face. Chaque jeton équipement acquis au cours de la partie est placé avec la face de base visible. Certaines situations au cours de la partie vous permettent d'améliorer votre équipement. Vous retournez alors le jeton sur la face améliorée (indiquée par le fond bleu).

**Important !** Les élixirs ne peuvent pas être améliorés, ils n'ont qu'une face de base.

dans votre sac à dos ou sur votre personnage. Les créatures des ténèbres ne prennent pas soin des objets de valeur, aussi les armes ou armures récupérées sont elles toujours en mauvais état. Cependant, il y a toujours de la magie lunaire cachée à l'intérieur qui peut être réveillée et l'équipement peut être amélioré. Par conséquent, la règle d'or du combat contre les monstres est la suivante :

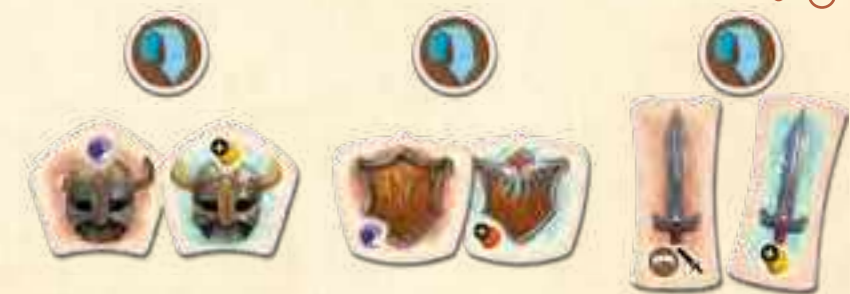
**La menace s'est envolée, votre coup a porté ;  
dans le sac, c'est arrivé !**



*Pancifer Darbulous le Troisième explique dans son livre "De la Monstrosité décrite : la connaissance des monstres", que les monstres, étant des créatures magiques, ont envie de la magie des lunes qui est normalement scellée dans des objets. Lorsqu'une personne jette un objet contenant ne serait-ce qu'un soupçon de magie, un monstre la sent et abandonne tout - même la préparation d'une soupe de crapauds ou une partie de Floop - et court pour attraper et cacher l'objet. Ou le mange. Personne ne le sait vraiment, car il y a une tache de soupe sur cette page particulière.*

L'équipement défaussé est remis dans le sac et mélangé, et les pièces sont remises dans la réserve. Vous pouvez déplacer l'équipement dans le sac à dos pendant la partie, et échanger l'équipement équipé avec celui du sac à dos.

**Important !** Vous ne pouvez pas changer votre équipement pendant un combat.



## Principes du jeu

### Tour du joueur

La partie se compose de manches qui sont indiquées sur la piste de la Lune avec le marqueur astrolabe. Le nombre de manches dépend du nombre de joueurs.

À chaque manche, le premier joueur est celui qui détient le blason d'Avel. Ce joueur est le premier à jouer son tour. Ensuite, tous les autres joueurs jouent à leur tour dans le sens horaire. Lorsque le dernier joueur a terminé son tour, la manche se termine.

### Deux actions

Pendant votre tour, vous pouvez réaliser 2 des actions suivantes :

- déplacement,
- combat,
- action de tuile,
- repos.

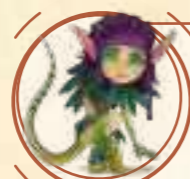
Vous pouvez réaliser deux fois la même action. De plus, vous pouvez échanger votre équipement avec d'autres joueurs qui partagent une tuile avec vous (ce n'est pas une action, voir p. 16 « Échanger avec d'autres joueurs »).

### Déplacement

Déplacez le pion de votre personnage sur une tuile adjacente choisie. Si la tuile est face cachée, retournez-la face visible et déplacez votre pion. Avel est un lieu mystérieux, vous ne savez jamais ce qui vous attend ! S'il y a un symbole de tanière sur la tuile révélée, piochez un jeton monstre dans la pile correspondante (petits ou grands monstres) et placez-le sur la tuile. Dans les rares cas où la pile de monstres est épuisée, mélangez tous les monstres vaincus et créez une nouvelle pile.

*Si vous êtes sur une tuile avec un monstre, vous n'êtes pas obligé de réaliser une attaque. Vous pouvez choisir de passer et de vous déplacer vers la tuile suivante.*

*Je me souviens de cette fois où j'ai survécu de justesse à une rencontre avec un vampire et où je suis tombé dans l'ancre d'un dragon ! Tous ces trésors étaient si tentants, mais j'ai décidé de me faufiler discrètement, de me soigner et de revenir ensuite vers le dragon... qui n'était plus là. Quelqu'un d'autre l'avait effrayé et avait pris tout le trésor ! Mais au moins, j'étais sain et sauf.*

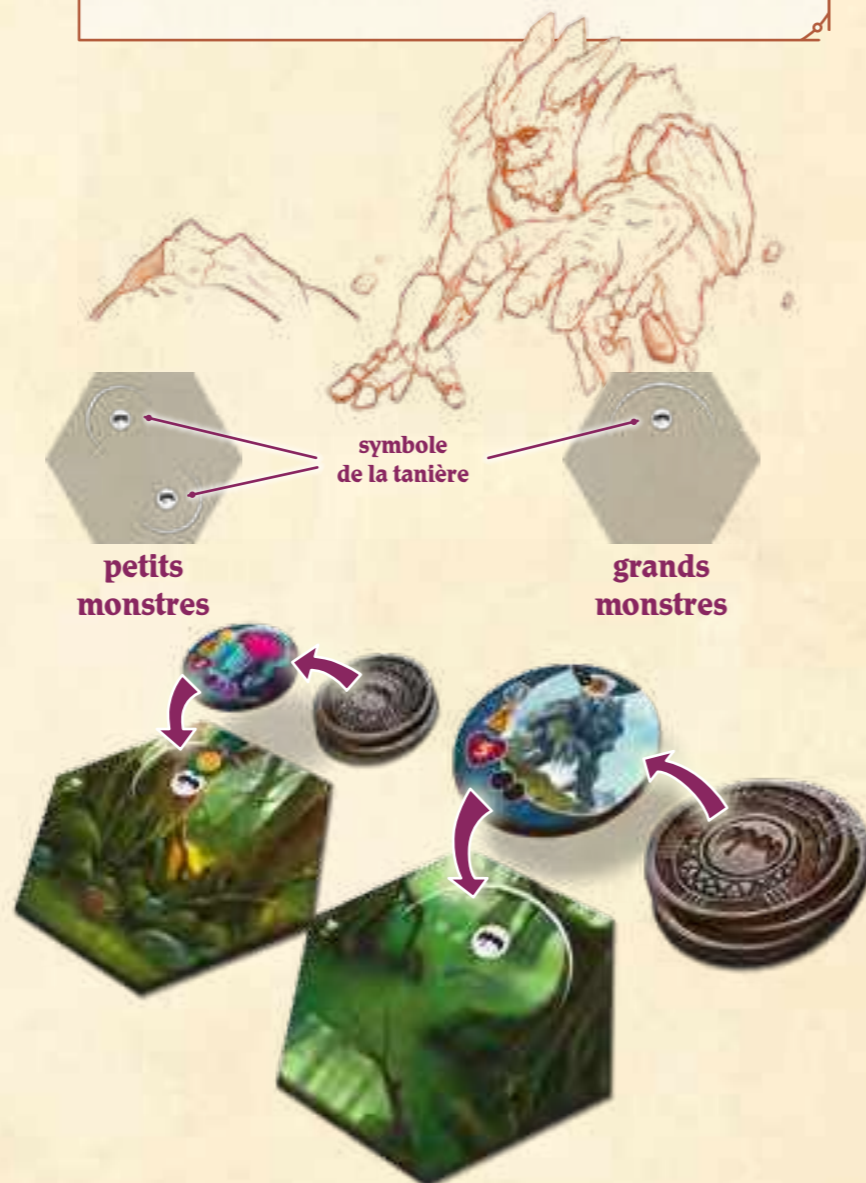


Compliqué ?

*Seulement à première vue ! Gilead m'a demandé de vous en dire plus et vous ne voulez pas lui désobéir ! Au cours de votre aventure, vous devrez d'abord parcourir les terres et découvrir ses secrets, combattre des monstres et trouver des trésors de plus en plus puissants. Mais n'oubliez pas de faire des plans ! Vous devriez peut-être installer des pièges, construire des murs ?*

*Des décisions, des décisions... heureusement, c'est à vous de décider, car je ne suis pas le meilleur pour comprendre les choses.*

*Ensuite, lorsqu'un éclat de la Lune noire touche Avel (lorsque le marqueur de l'astrolabe atteint la dernière position sur la piste de la Lune) et que le cratère se forme, la Bête émerge et commence sa marche vers le château, et tous les monstres vont la suivre. Vous devez neutraliser les monstres avant que l'un d'entre eux n'entre dans le château et ne détruise le Joyau de la guérison !*



### Exemple

Warner le Bavard utilise l'action de déplacement pour se déplacer vers une tuile adjacente. Il déplace son pion personnage sur cette tuile et termine l'action de déplacement. C'était sa première action. Il lui reste encore une action à effectuer pour ce tour.



Warner choisit de réaliser à nouveau l'action de déplacement. Il choisit une tuile face cachée, la révèle et place le pion de son personnage sur cette tuile.



La tuile contient une tanière de monstre. Warner place un jeton grand monstre de la pile sur la tuile. La deuxième action terminée, Warner termine son tour.

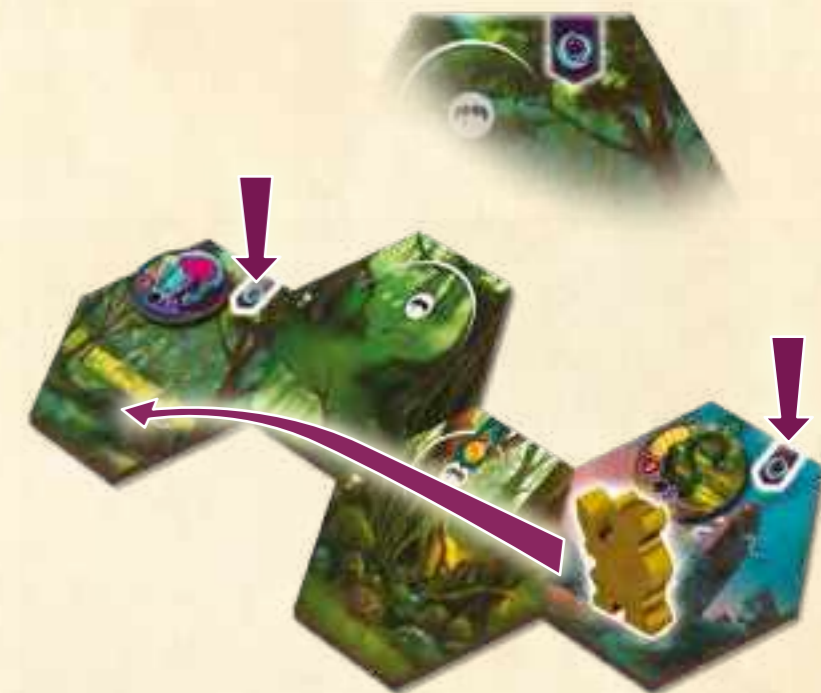


*La légende raconte qu'il existe des chemins lunaires cachés, des pierres de téléportation et des raccourcis secrets qui permettent de voyager plus rapidement dans Avel. Maintenant que la magie des lunes les a de nouveau activés, n'hésitez pas à utiliser ces chemins !*

### Raccourcis

Si un symbole de raccourci se trouve sur une tuile, vous pouvez utiliser votre action de déplacement pour déplacer le pion de votre personnage sur une autre tuile portant le même symbole, comme si les tuiles étaient adjacentes.

symbole de raccourci





## Combat

Un combat se compose de 3 affrontements au maximum. Lors de chaque affrontement, les guerriers lancent leurs dés et comparent les résultats. Avant de décider de faire un combat, vérifiez le jeton monstre et évaluez vos chances de réussite.

### Se préparer au combat

Si vous décidez de combattre, prenez des dés dans la quantité et les couleurs déterminées par le jeton monstre et donnez-les à un joueur à votre gauche. Ce joueur lancera le dé pour le monstre.

Les monstres sont divisés en 3 types : les petits monstres, les gros monstres et la Bête (elle entre en jeu plus tard dans la partie).

Préparez les dés héroïques. Quel que soit l'équipement dont dispose votre héros ou votre héroïne, sa force et son intelligence fournissent deux dés verts. Certains jetons d'équipement vous permettent de lancer des dés supplémentaires, d'autres vous permettent de les relancer (voir page suivante). Lorsque les dés sont prêts, lancez-les.

### jeton petit monstre



### jeton grand monstre



### Figurine assemblée de la Bête



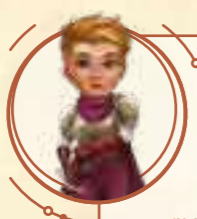
Remarquez que les dés héroïques et les dés monstre ont des couleurs différentes. Ils diffèrent également par leur quantité et les symboles qu'ils comportent.

### Dés héroïques

- Vert - dé de base. Vous prenez 2 de ces dés avant chaque combat.
- Bleu - dé de défense, le symbole ♣ est le plus courant sur ce dé.
- Jaune - dé de magie, seul ce dé possède le symbole ✨.
- Orange - dé d'attaque, le symbole ⚔ est le plus courant sur ce dé.

### Dé monstre

- Violet - dé de monstre le plus faible.
- Noir - dé de monstre plus fort.



*En explorant Avel, vous rencontrerez souvent des monstres. Si vous entrez sur une tuile avec un monstre, vous pouvez (mais n'êtes pas obligé) le combattre. Si vous décidez d'attaquer, vérifiez le jeton monstre et évaluez sa résistance ainsi que votre santé et vos chances de réussite. Les temps sont durs et les créatures des ténèbres parcourent les forêts. Parfois, il y a plus d'un monstre par tuile. Lorsque cela se produit, vous décidez quel monstre attaquer. Ne vous inquiétez pas, ils n'essaieront pas de faire équipe. Les monstres se détestent normalement, car ils ne recherchent la gloire que pour eux-mêmes.*



*Vous prenez donc 2 dés verts, des dés supplémentaires en fonction de l'équipement de votre héros, et un éventuel bonus provenant d'un élixir (décidez avant un combat si cela vaut la peine de boire un élixir !). Vérifiez si la capacité spéciale du monstre ne vous fait pas retirer de dés de votre ensemble, puis lancez !*

*Et espérez que la Dame du Globe d'Argent vous apprécie ! Au même moment, un joueur à votre gauche lance les dés monstre.*

### Effets à usage unique de l'équipement

Pendant un seul affrontement d'un combat, vous pouvez utiliser les effets des jetons équipement que votre personnage a équipés. Les effets des casques, boucliers et armes décrits ci-dessous ne peuvent être utilisés qu'une seule fois au cours d'un combat, mais vous pouvez utiliser plusieurs équipements au cours d'un même affrontement. Lorsque vous les utilisez, placez un marqueur équipement utilisé sur le jeton équipement utilisé. Vous le retirerez à la fin du combat.



marqueur équipement utilisé



Pendant un combat, vous pouvez relancer 1 dé de la couleur correspondante.



Pendant un combat avec un monstre de la couleur donnée, vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés des couleurs indiquées.



Pendant un combat contre un monstre de la couleur indiquée, vous pouvez ajouter une ⚔ au résultat obtenu.



Pendant un combat avec un monstre de la couleur indiquée, vous pouvez ajouter un ♣ au résultat obtenu.

### Attributs des grands monstres

Chaque grand monstre est capable de bloquer l'équipement du héros ou de diminuer sa réserve de dés pendant un combat en fonction du symbole figurant sur le jeton du monstre.



Lancez 1 dé vert de moins.



Lancez 1 dé orange, bleu et jaune de moins (par exemple, si vous avez 2 dés orange, vous n'en lancez qu'un seul).

### Effets permanents de l'équipement

Les effets des casques, boucliers et armes présentés ci-dessous sont actifs pendant toute la durée du combat. Par conséquent, vous recevez un dé supplémentaire de la couleur correspondant au jeton équipement de votre héros. Ces effets s'accumulent - cependant, vous ne pouvez jamais lancer plus de dés que ce qui est disponible dans le jeu.



### Élixirs

Les élixirs sont des objets à usage unique. Lorsque vous buvez un élixir, remettez son jeton dans le sac. Boire un élixir n'est pas une action. Vous pouvez utiliser un élixir avant un combat pour ajouter un dé de la couleur correspondante à chaque affrontement du combat.



*Il s'agit d'une potion de guérison ! Veillez à choisir soigneusement le moment où vous utiliserez son pouvoir. Buvez-la avant ou après avoir réalisé une action (pas pendant un combat), pour vous soigner complètement.*



Vous ne pouvez pas utiliser les effets d'arme (permanents ou à usage unique).



Vous ne pouvez pas utiliser les effets de bouclier (permanents ou à usage unique).



Vous ne pouvez pas utiliser d'effets de casque (permanents ou à usage unique).



Vous ne pouvez pas utiliser d'élixirs.

## Comparaison des résultats des jets de dés


Après avoir lancé les dés, comparez vos résultats. Les symboles des dés héroïques et des dés monstres s'influencent et peuvent se neutraliser mutuellement.

### Symboles des dés héroïques :





Attaque - le monstre reçoit 1 blessure.



Défense - ignore 1 effet  du dé monstre lors de cet affrontement.



Sort - vous choisissez si vous voulez que ce symbole soit une  ou un .




Aucun effet.

### Symboles des dés monstres :



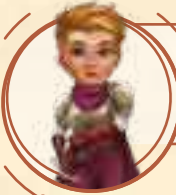
Attaque - le héros reçoit 1 blessure.



Défense - ignorez 1 effet  du dé du héros lors de cet affrontement.



Aucun effet.



Consultez les exemples de la page 13 pour mieux comprendre les règles détaillées d'un combat.

### Recevoir des blessures

Pour chaque attaque qui n'a pas été ignorée, le monstre et le personnage subissent des dégâts. Marquez les blessures du monstre en plaçant des marqueurs de dégâts sur son jeton. Marquez les blessures de votre héros ou héroïne en retirant un certain nombre de marqueurs de résistance de son plateau de personnage.

Si ni le personnage ni le monstre n'ont été vaincus pendant un affrontement, décidez si vous voulez battre en retraite du combat ou si vous voulez refaire un affrontement (sauf si vous avez terminé les 3 affrontements).

Si, après la résolution du jet de dés, le montant des marqueurs de dégâts est égal ou supérieur à la résistance du monstre, ce dernier est vaincu. Vous recevez une récompense comme indiqué sur le jeton monstre (voir la section récompense), placez le jeton de monstre dans la pile des monstres vaincus (à côté de la pile des monstres).

Si le combat est terminé et que le monstre n'a pas été vaincu, les marqueurs de dégâts attribués ne sont pas retirés du jeton monstre. Il sera ainsi plus facile de le vaincre lors du prochain combat !

Si, après avoir résolu un affrontement, un héros est obligé de retirer son dernier marqueur de résistance du plateau de personnage, ce héros est étourdi (voir p. 14 « Être étourdi »).

### Récompenses :



Pièces - vous recevez la quantité de pièces indiquée sur le jeton monstre.



Équipement - vous piochez un jeton équipement dans le sac.





Amélioration d'équipement - choisissez une de vos armes, un de vos casques ou un de vos boucliers et retournez-le sur la face améliorée.





Après avoir pioché un équipement ou reçu des pièces, vous devez les faire rentrer dans votre sac à dos ou sur l'image de votre personnage. Si vous ne pouvez pas placer un objet, vous pouvez l'échanger contre un objet déjà possédé, sinon il disparaît (remettez l'équipement supplémentaire dans le sac et les pièces dans la réserve). Ce n'est qu'après avoir placé votre équipement que vous pourrez continuer à jouer la partie.

## Exemple




Simon Barbe Blanche tente de combattre un monstre qui se trouve sur la même tuile. Comme il vient de commencer son aventure, il ne dispose que de 2 dés verts. Le monstre lance un dé violet et un dé noir.

**Premier affrontement.** Simon porte un coup, mais le monstre était préparé à cela. L'attaque du héros  est bloquée par le monstre avec le symbole . Les dés vierges n'ont aucun effet. Simon décide de poursuivre le combat.



**Deuxième affrontement.** La situation sur le champ de bataille est légèrement différente maintenant. Simon porte un coup  qui blesse le monstre. Il place un marqueur de dégâts sur le jeton monstre. Le monstre tente deux attaques  , Simon bloque une des attaques avec son bouclier , mais le deuxième coup le touche. Simon retire 1 de ses marqueurs de résistance du plateau de personnage.









**Troisième affrontement.** Le monstre est prêt à tout pour en finir et lance deux autres attaques puissantes  . Cette fois, Simon ne peut en bloquer aucune. Il reçoit deux blessures. Cependant, Simon a obtenu un symbole , ce qui lui permet de blesser le monstre. La résistance de ce monstre est de 2, et c'est le deuxième marqueur de dégâts que le monstre reçoit. Le monstre est vaincu ! Simon reçoit une récompense : 4 pièces d'or. Réussira-t-il à les mettre dans son sac à dos ?








## Exemple

Agatha la courageuse décide de combattre un gros monstre. Le monstre a un attribut qui empêche Agatha d'utiliser l'effet de son bouclier. Heureusement, Agatha possède un casque magique qui lui permet de lancer un dé jaune supplémentaire à chaque affrontement.

**Premier affrontement.** Sur son premier jet, Agatha obtient deux attaques , 1 est bloquée par le monstre avec un symbole . De plus, elle a obtenu un symbole  sur le dé jaune - elle choisit si elle veut que le symbole soit  ou . Cette fois, Agatha choisit le symbole . Le monstre reçoit 2 blessures. Agatha décide de poursuivre le combat.



**Deuxième affrontement.** Après son jet, Agatha doit à nouveau décider du symbole à attribuer à un dé jaune avec symbole . Elle veut à nouveau réaliser une attaque  que le monstre n'est pas en mesure de bloquer - elle place un autre marqueur de dégâts sur le jeton de monstre. Simultanément, le monstre lance deux attaques  , dont une est bloquée par le symbole . Agatha reçoit 1 dégât. Craignant pour sa vie, la courageuse héroïne décide d'abandonner le combat. Il n'y a pas de troisième affrontement et les 3 marqueurs de dégâts restent sur le jeton monstre.



### Être étourdi

Si, après avoir résolu une attaque, vous retirez le dernier marqueur de résistance de votre plateau de personnage, votre personnage est étourdi.

Déplacez le pion de votre personnage sur la tuile château.

Ensuite, vous regagnez toute votre santé grâce à la magie du Joyau de la guérison : remplacez tous vos marqueurs de résistance sur votre plateau de personnage.

Vous perdez toutes vos pièces et 1 jeton équipement choisi (de votre sac à dos ou ceux équipés). Les pièces sont remises dans la réserve et le jeton équipement dans le sac.

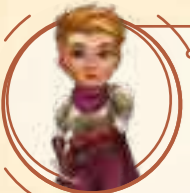
Si le monstre est vaincu dans le même affrontement que celui où vous perdez votre dernier marqueur de résistance, vous recevez votre récompense puis êtes étourdi.

Votre tour se termine immédiatement (même si c'était votre première action).



### Action de tuile

Si le pion de votre personnage se trouve sur une des tuiles du plateau illustrées ci-dessous, vous pouvez réaliser une action de tuile.



*Les monstres n'aiment pas la civilisation. La lumière et le pouvoir du Joyau de la guérison protègent ces zones d'Avel des créatures de la Lune noire. Les tuiles sans repaire de monstres sont habitées par des marchands et des artisans. Afin d'aider à les identifier, chaque tuile avec une action a été marquée d'un ruban vert et d'un symbole unique. Un héros curieux devrait visiter chacun de ces lieux.*



#### Place du marché

Les étals magiques peuvent vous vendre de l'équipement pour la modique somme de 3 pièces : piochez un nouveau jeton équipement dans le sac et remettez 3 pièces dans la réserve. Ils rachètent également votre ancien équipement pour 2 pièces chacun : remettez l'équipement choisi dans le sac et recevez 2 pièces de la réserve. Vous pouvez réaliser jusqu'à 2 transactions en 1 action.

**Rappel !** Chaque jeton équipement que vous recevez au cours de la partie est placé sur votre plateau de personnage avec la face de base visible (avec le fond rouge).

#### Carrière

Les maçons nains de maître Hrugimir sont là pour vous aider : payez 3 pièces pour construire 1 fragment de mur devant le château (placez un marqueur de mur sur n'importe quel endroit de la tuile du château). N'oubliez pas que vous ne disposez que de 3 marqueurs de mur pendant la partie.

**Important !** Après la manche où la Bête apparaît, les maçons se retirent en sécurité dans le château et vous ne pourrez plus construire de nouveaux fragments de mur (voir p. 16 « Fin de la manche »).



#### Cercles de pierre

Dans les cercles de pierre, Théodore le druide forge des sceaux de lune qui permettent de bloquer les repaires de monstres. Aucun monstre ne peut apparaître dans un repaire doté d'un sceau lunaire lorsque le créateur de la piste de la Lune convoque des monstres. Pour sceller un repaire, payez 3 pièces et choisissez le repaire d'un petit ou d'un gros monstre. Seule une tanière vide peut être scellée. Placez le sceau lunaire sur cette tanière. N'oubliez pas que vous ne disposez que de 3 sceaux lunaires pendant la partie.



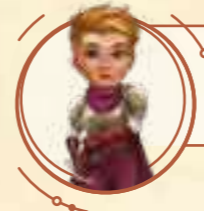
**Important !** Avant le tour où la Bête apparaît, Théodore quitte les cercles de pierre et vous ne pourrez pas forger de nouveaux sceaux lunaires (voir p. 16 « Fin de manche »).



#### Camp des elfes

Les elfes errants de la forêt sont les meilleurs chasseurs d'Avel. Payez respectivement 3/5/7 pièces pour un piège pour la Bête, puis choisissez une tuile face visible à l'endroit où vous souhaitez l'installer. Vous ne pouvez construire qu'un seul piège de chaque type. Il ne peut y avoir qu'un seul piège par tuile.

**Important !** Dans la même manche que l'apparition de la bête, les elfes quittent les terres et vous ne pourrez plus placer de nouveaux pièges (voir p. 16 « Fin de la manche »).



*Lorsque vous placez un piège, pensez au chemin que la Bête va emprunter ! Elle suit toujours le chemin le plus court possible.*



#### Nature sauvage et village abandonné

Un vrai héros n'a jamais peur du travail ! Il aidera volontiers les villageois locaux. Et ils apprécient et récompensent vraiment votre aide.

Cette action de tuile vous permet de prendre 2 pièces de la réserve. Vous ne pouvez réaliser cette action que si aucun monstre ne se trouve sur cette tuile.

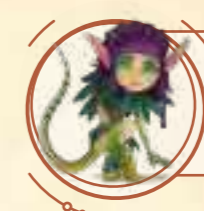


#### Lac aux souhaits

Jetez une pièce dans le lac et les esprits de l'eau pourraient vous apporter quelque chose d'intéressant ! Remettez 1 pièce dans la réserve, puis lancez 2 dés verts et vérifiez votre résultat :

- 🎲🎲 – prenez 4 pièces dans la réserve,
- 🎲🛡️ – piochez un jeton équipement,
- 🛡️🛡️ – améliorez 1 de vos jetons équipement.

Si vous n'avez pas obtenu un des résultats ci-dessus, vous avez le droit de relancer vos dés une fois. Vous devez relancer les deux dés.



*Nous, esprits des forêts, des champs et des eaux aimons les pièces de lune ! Elles sont si brillantes... Mais pour être honnêtes, nous aimons surtout les cadeaux. Les recevoir et les donner !*



#### Atelier de l'alchimiste

Maître Vial et son équipe de co-alchimistes savent comment réveiller la magie de la lune dans les objets. Vous pouvez payer 3 pièces pour retourner un de vos jetons équipement du côté amélioré.



#### Château

*Le Joyau de la guérison est caché au cœur du château. La magie du Joyau empêche les ténèbres de consumer Avel. Si les monstres détruisent le Joyau, les terres connaîtront un sort funeste. Il n'y a pas d'action sur cette tuile, mais elle est cruciale pour la partie de la manière suivante :*

- Lorsqu'un personnage perd tous ses points de résistance, il est étourdi et doit retourner sur la tuile du château. Là, il récupère tous ses points de résistance.
- Les marqueurs de mur sont construits sur cette tuile (voir « Carrière » ci-dessus). Tant qu'il y a au moins 1 marqueur de mur, les monstres ne peuvent pas entrer dans le château (voir p. 19 « Murs »).
- Si au moins un monstre entre dans la tuile château, les joueurs perdent la partie.





## Repos

Après un combat difficile et des aventures incroyables, les héros doivent se reposer et se régénérer. Ils établissent donc un camp où ils mangent, boivent et pansent leurs blessures.

Lorsqu'ils se reposent, remettez jusqu'à 2 marqueurs de résistance sur votre plateau joueur (vous ne pouvez jamais en avoir plus de 5).

**Attention !** Les héros avides de victoire oublient souvent qu'ils ont été blessés et se lancent dans un combat sans avoir retrouvé leur pleine santé. C'est un moyen facile de se faire étourdir.



## Échanges avec d'autres joueurs

Si deux pions personnage partagent une tuile et qu'il n'y a pas de jeton monstre sur cette tuile, les joueurs peuvent librement partager ou échanger leur équipement et leurs pièces. Au moment de l'échange, tout doit tenir sur l'image du héros ou sur le sac à dos.

L'échange peut avoir lieu avant ou après avoir réalisé une action. L'échange n'est pas une action. Par conséquent, si un héros reçoit de l'équipement, il doit d'abord le placer et le faire tenir sur l'image du personnage et/ou sur le sac à dos et ce n'est qu'ensuite qu'il peut faire un échange.









Rappelez-vous !

*Vous devez travailler ensemble. Une épée tranchante dans votre sac à dos ne servira à rien - il vaut mieux donner cette épée à un autre héros qui sait la manier et qui s'en servira !*

## Fin de la manche

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, le joueur avec le blason d'Avel déplace le marqueur de l'astrolabe sur la case suivante de la piste de la Lune. Il vérifie ensuite le symbole qui se trouve sur cette case.

- Si le symbole est un symbole de tanière , un monstre apparaît sur chaque tuile face visible avec un symbole de tanière qui n'a pas de monstres ou de sceau lunaire. Prenez un jeton de la pile correspondante et placez-le face visible sur le symbole de la tanière. Commencez la manche suivante.
- Si le symbole est un symbole , chaque héros récupère 1 marqueur de résistance s'il en a précédemment perdu. Commencez la manche suivante.
- Si le symbole est le symbole , la Lune noire se lève et la Bête apparaît en sortant du cratère (voir p. 17 « La Lune noire se lève »).

**Remarque !** Les dernières cases de la piste de la Lune contiennent les symboles du sceau lunaire , du piège  et du mur . Si le marqueur de l'astrolabe passe sur un de ces symboles, vous n'êtes plus autorisé à utiliser cet élément de partie. Par conséquent, vous perdez d'abord la possibilité de sceller les tanières, puis de poser des pièges, et à la manche suivante l'apparition de la Bête, vous ne pourrez plus construire de murs. Remettez dans la boîte les éléments inutilisés correspondant au symbole donné.

## La Lune noire se lève

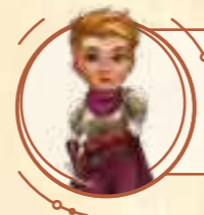
Lorsque le marqueur de l'astrolabe atteint la dernière case de la piste de la Lune, un éclat de la Lune noire frappe Avel, un terrible monstre sort du cratère - la Bête - et commence sa marche vers le château. Tous les petits et grands monstres, encouragés par la Bête, attaquent également les murs du château.

Lorsque le marqueur de l'astrolabe atteint la dernière case de la piste de la Lune, faites ce qui suit :

- Révélez toutes les tuiles face cachée. Si une des tuiles comporte un symbole de tanière, placez le ou les monstres correspondants sur cette tuile.
- Révélez le jeton cratère. Prenez des jetons monstre du type et de la quantité indiqués sur le jeton - à côté du nombre de joueurs. Lancez ensuite un dé noir pour chaque monstre et placez ce monstre sur une tuile portant le symbole correspondant au résultat du dé. Remarquez que ces monstres apparaissent sur les tuiles sans symbole de tanière - la magie du Joyau de la guérison s'affaiblit !
- Placez la figurine de la Bête sur la tuile avec le jeton cratère.
- Après avoir placé tous les monstres, retirez le jeton cratère de la partie.



## Principes de jeu après l'apparition de la Bête

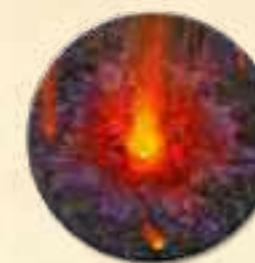


*Un combat à la vie à la mort commence - non seulement pour les héros, mais aussi pour toutes les créatures qui ont trouvé refuge dans le château. Si un seul monstre franchit les murs, tout est perdu !*

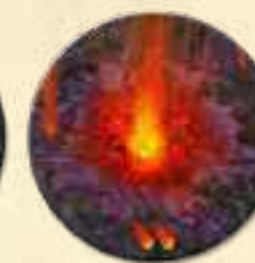
La partie continue comme avant - chaque joueur réalise ses 2 actions à son tour. Cependant, à la fin de la manche, le joueur avec le blason d'Avel déplace maintenant tous les monstres d'une tuile plus près du château, au lieu de déplacer le marqueur astrolabe sur la piste de la Lune.

Les petits monstres se déplacent en premier, puis les gros monstres, puis à la fin la Bête.

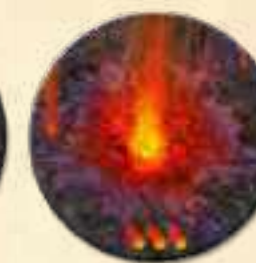
Tous les monstres suivent toujours le chemin le plus court vers le château. Si plusieurs chemins sont disponibles, les joueurs décident du déplacement des monstres.



jeton mode facile



jeton mode moyen



jeton mode difficile



## Exemple

*Le gros monstre a deux possibilités de déplacement : il peut se déplacer vers la tuile n° 1 ou n° 2. Les joueurs décident de déplacer le monstre sur la tuile n° 2. La Bête se déplace alors également vers la tuile n° 2.*





## Combattre la Bête

Réglez le compteur de résistance de la Bête sur la valeur déterminée par le nombre de joueurs.

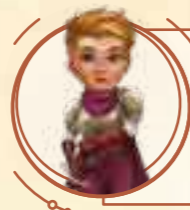
Le combat contre la Bête suit exactement les mêmes règles que le combat contre tous les autres monstres (il y a toujours 3 affrontements pour chaque action de combat). Lorsque vous combattez la Bête, vous pouvez utiliser un équipement efficace contre les monstres de n'importe quelle couleur, car la Bête appartient aux trois groupes (elle est tricolore). La Bête lance toujours tous les dés monstre (2 noirs et 3 violets).

Les dégâts infligés à la Bête sont indiqués sur le compteur de résistance, chaque fois qu'il y a des attaques non bloquées, le compteur est abaissé.

La Bête est vaincue lorsque ses points de résistance tombent à 0.

**N'oubliez pas !** S'il y a plus d'un monstre sur une même tuile, c'est vous qui décidez du monstre à combattre.

**Ne vous inquiétez pas !** Le compteur de résistance de la Bête comprend des nombres de 0 à 99, mais dans la partie, la Bête a jusqu'à 20 points de résistance. Les autres valeurs ont été ajoutées afin que vous puissiez utiliser le cadran dans d'autres parties ou dans vos propres créations.



*La Bête est une extension de la volonté de Kurodar, le dieu de la Lune noire. C'est une créature née des ténèbres, avec une peau de fer, et un sang de feu magique. Seuls les meilleurs héros et héroïnes seront en mesure de vaincre la Bête.*



## Pièges

Les pièges ne ciblent que la Bête. Lorsque la Bête entre sur une tuile avec un piège, lancez le nombre et la couleur de dés correspondant au jeton piège sur la tuile. La Bête reçoit le nombre de dégâts égal au nombre de symboles obtenus et des dégâts supplémentaires s'il y a des symboles sur le jeton.



### Exemple

*La Bête entre sur une tuile avec un piège. Un des joueurs prend et lance les dés comme indiqué sur le jeton piège. Il ajoute ensuite les symboles obtenus et les dégâts supplémentaires indiqués sur le jeton piège. La Bête perd 4 points de résistance, donc le nombre de points de résistance sur son compteur de résistance est diminué de 4.*



## Murs



*Un monstre attaque le château, mais il doit d'abord détruire les murs. Après une tentative de franchissement, un morceau du mur est brisé. Le monstre bat en retraite... pour l'instant.*

Si un monstre se déplace vers une tuile château avec des marqueurs de mur, il détruit 1 marqueur de mur. Si la Bête se déplace vers la tuile château avec des marqueurs de mur, elle détruit tous les marqueurs de mur à la place. Retirez tous les marqueurs de mur détruits et remettez-les dans la boîte.

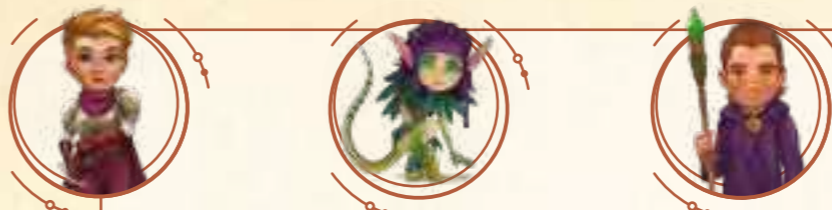
Le monstre ou la Bête qui détruit le marqueur de mur ne se déplace pas vers la tuile de château cette manche. Cependant, il tentera à nouveau d'entrer dans le château à la manche suivante.



## Victoire et défaite

### Victoire

Les héros gagnent la partie s'ils battent tous les monstres - y compris la Bête - sans qu'aucun n'entre sur la tuile du château.



*Le Joyau de la guérison est en sécurité !*

*Vous avez vaincu tous les monstres, vous avez même réussi à tuer la terrible Bête ! Longue vie aux héros et héroïnes d'Avel !*

*Vive nos sauveurs !*

*Chers héros !*

*Si vos parties se terminent trop souvent par une victoire, vous pouvez augmenter la résistance de la Bête et ainsi ajuster la difficulté de la partie à vos attentes et aux capacités de votre équipe.*

### Exemple

*Il y a 2 monstres sur les tuiles adjacentes à la tuile château. Le premier monstre qui se déplace détruit 1 des murs construits, mais n'entre pas dans le château. Il reste sur sa tuile. La situation se répète avec le deuxième monstre. Cependant, si un troisième monstre se trouvait devant le château, il entrerait dans le château et les joueurs perdraient la partie.*



### Défaite

Les héros perdent la partie si un des monstres ou la Bête pénètre sur la tuile château.



*Oh ! Maître des Ténèbres Kurodar, viens ! Le joyau maudit a été brisé par tes fidèles serviteurs. Avel t'appartient ! Maintenant et pour toujours !*



*En revanche, si vos aventures se terminent trop souvent par une défaite, vous pouvez diminuer la résistance de la Bête pour que la partie reste difficile, mais que vous ayez plus de chances de gagner. Consultez la fiche d'aide aux joueurs ou téléchargez l'application, où vous trouverez d'autres mises en place de plateaux avec différents niveaux de difficulté.*

## Jeu en solo

La variante solo du jeu suit les mêmes règles que le jeu standard. Cependant, pendant votre tour, vous avez 4 actions (pendant la mise en place, prenez 4 jetons action et placez-les à côté du plateau personnage). Après avoir terminé une action, retournez un jeton action du côté inactif - cela vous aidera à garder la trace de votre nombre d'actions. À la fin de la manche, retournez tous vos jetons action sur la face active.

Dans cette variante, la Bête a 14 points de résistance (comme dans une partie à 2 joueurs).



Côté actif



Côté inactif



## Un message de l'auteur :

*Le premier prototype d'Avel a été accueilli avec beaucoup d'enthousiasme par Rebel Studio. Je suis heureux d'avoir eu leur soutien tout au long du processus de création du jeu.*

*Je tiens à remercier tout particulièrement Andrzej Olejarczyk pour les centaines d'heures passées sur le jeu. Avoir un testeur comme toi est un vrai trésor.*

*Je tiens également à remercier Bartek Kordowski et Janek Sielicki d'avoir créé le monde d'Avel. Sans vous, il n'y aurait pas de Lune noire, d'astrolabe ou de Joyau de la guérison. Vous avez créé la vraie magie.*

*P. Wojtkowiak*

*Vivez encore plus d'aventures avec notre application gratuite ! Écoutez les sons des combats, célébrez vos victoires et souffrez de vos défaites dans une nouvelle dimension. Pistez la résistance de la Bête grâce au compteur de vie, et relevez de nouveaux défis grâce au générateur de cartes. L'application est disponible sur Google Play et l'App Store.*



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



## Développement

### Auteur du jeu :

Przemek Wojtkowiak

### Illustrations :

Bartłomiej Kordowski

### Conception graphique :

Bartłomiej Kordowski

### Développement du jeu :

Andrzej Olejarczyk

### Livret de règles :

Janek Sielicki

### Coordination du projet :

Sławek Gacal

### Relecture et édition :

L'équipe Rebel  
Tabletop Polish

### Composition :

Artur Mikucki

### Traduction française :

Stéphane Athimon

### Relecture des règles françaises :

Thierry Vareillaud  
Natacha Athimon-Constant



**rebel**  
STUDIO

studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu

**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polska  
[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)  
wydawnictwo@rebel.pl