

EXPANSIÓN AVATAR

Esta es una expansión del juego **ALONE**. Necesitaréis el **juego base ALONE** para jugar.

CONTENIDO

Esta expansión contiene:

- 7 nuevas miniaturas
- 5 cartas de Avatar
- 5 fichas de Avatar
- 1 carta de Poderes de Héroe
- 2 nuevas cartas de Personaje

RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

La **expansión Avatar** contiene el *módulo Avatar*, que añade nuevas reglas y mayor profundidad al **juego base ALONE**.

Este módulo ofrece a los **jugadores del Mal** una forma totalmente nueva de representar su papel como **maestros del Mal** para vencer al Héroe, y puede jugarse por separado o combinarse con módulos de otras expansiones.

La expansión también contiene **nuevos Héroes**, que pueden usarse en combinación con el **juego base ALONE**.

MÓDULO AVATAR

¿QUÉ SON LOS AVATARES?

Los **Avatares** se consideran la **personificación** de los **jugadores del Mal** dentro del Escenario que estáis jugando.

En el contexto de la historia, los Avatares son lugartenientes del líder de la Secta del Gusano o, en el caso del Avatar de la I.A., la personificación del antiguo sistema de defensa de la colonia, reprogramado por el líder de la secta.



CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Intercalad el siguiente paso entre el **paso 11** y el **paso 12** del proceso de **preparación del Mal** (ver página 7 del Reglamento introductorio):

11a. Coged las **cartas de Avatar** correspondientes a los **mazos de Reacciones** que habéis elegido y dejadlas cerca del **Mapa**.

A continuación, seguid los siguientes pasos:

- Si hay **1 jugador del Mal**, este **elige una** de las cartas de Avatar y **descarta la otra**.
- Si hay **2 jugadores del Mal**, cada jugador del Mal coge la **carta de Avatar** correspondiente al **mazo de Reacciones** elegido.
- Si hay **3 jugadores del Mal**, el **Líder del Mal** coge la **carta de Avatar de la I.A.**, y los **otros jugadores del Mal** cogen la **carta de Avatar** correspondiente al **mazo de Reacciones** elegido.

11b. Las **miniaturas** y las **fichas de Avatar** correspondientes a los Avatares que se utilizarán en esta partida se colocan cerca del **Mapa**.

11c. El **Héroe** recibe la **carta de Poderes de Héroe** y la deja junto al **tablero de Héroe**.



CONTENIDO DE LAS CARTAS DE AVATAR

1. Nombre y símbolo del Avatar
2. Estadísticas del Avatar
3. Mejoras de las Estadísticas del Avatar
4. Poder del Avatar
5. Mejoras del Poder del Avatar

Cada Avatar posee **1 Poder especial único**. Cada Avatar puede recibir también **4 Mejoras**: 2 Mejoras están relacionadas con el **Poder del Avatar**; las otras 2, con sus **Estadísticas**.

Algunos Poderes son **pasivos**, por lo que **siempre están activos en el Sector del Avatar**, mientras que el efecto de otros se aplica únicamente durante la **Activación** del Avatar.

Un Avatar se considera una **Criatura** a la hora de determinar el **número de Criaturas** presentes en su Nivel.

El **límite máximo de Criaturas** en un mismo Nivel **aumenta a 5** cuando se utiliza el módulo Avatar.

Un Avatar se considera una **Criatura Jefe** a la hora de aplicar **efectos de cartas**.

Un Avatar **puede ser el objetivo** de los ataques del Héroe, y este **puede matarlo** siguiendo las reglas de **Combate** 🖐️ habituales.

ACTIVACIÓN DE LOS AVATARES

Durante un Turno, los jugadores del Mal **pueden Activar a su Avatar** en lugar de jugar una **carta de Reacción**.

Cuando un jugador del Mal **Activa a su Avatar** debe coger **1 ficha de Peligro** ▲ de la reserva y **entregársela al jugador Héroe**, que la dejará **encima de la carta de Poderes de Héroe**.

Al **Activar** a un Avatar, este puede realizar 1 de las siguientes acciones:

- **Generación** (solo si el Avatar no se encuentra en el Mapa): **coloca** la ficha de Avatar en el **Sector** del Mapa que elijas, siguiendo las **reglas habituales de Generación**.
- **Movimiento**: mueve al Avatar un máximo de 1 Sector.
- **Teletransporte** (solo si el Avatar no ha sido Revelado): **retira** la ficha de Avatar del Mapa y **vuelve a colocarla** en el Sector del Mapa que elijas, siguiendo las **reglas habituales de Generación**.

Si el Poder del Avatar es de "**Activación**", su **efecto se aplica** en el momento de ser Activado.

MEJORAS DE LOS AVATARES

Se añade un último paso al **proceso de Fin de Ronda**. Los jugadores del Mal deben colocar **1 ficha de Peligro** ▲ de la reserva en su **carta**

de Avatar, sobre uno de los espacios de Mejora que no estén ocupados aún por una ficha de Peligro ⚠.

MATAR A UN AVATAR

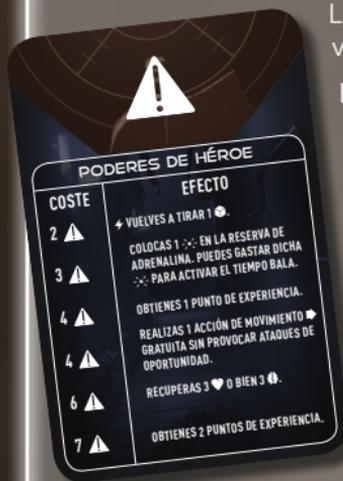
En vez de morir, el Avatar solo es derribado y su miniatura no se retira del Laberinto, pero su ficha sí se retira del Mapa.

Un Avatar derribado no puede ser Activado, no ataca ni recibe Mejoras durante el proceso de Fin de Ronda.

Si un Avatar derribado pasa a estar **No Revelado** (debido al efecto de una carta o durante la limpieza del Laberinto al final de una Ronda), **deja de considerarse derribado** y puede Activarse para volver a ser Generado.

Si un Avatar es derribado, el Héroe coloca encima de su carta de Poderes de Héroe tantas fichas de Peligro ⚠ de la reserva como fichas de Peligro ⚠ haya en los espacios de Mejora de la carta de ese Avatar. Las fichas de Peligro de la carta de Avatar ⚠ no se retiran. Es una recompensa por haberse enfrentado a un Avatar y haberlo derrotado.

USO DE LOS PODERES DE HÉROE



La presencia de los Avatares imbuje al Héroe de valor y determinación.

El Héroe puede **gastar las fichas de Peligro ⚠** de su carta de Poderes de Héroe para utilizar **uno o más** de los Poderes que se describen en dicha carta.

El Héroe puede utilizar sus Poderes **al principio de un Turno**, en el mismo momento de declarar que va a gastar una ficha de Adrenalina.

El jugador Héroe puede utilizar **uno o más** Poderes del Héroe Y TAMBIÉN **gastar una ficha de Adrenalina en un mismo Turno**.

El Poder de Héroe señalado con el icono ⚡ puede **usarse en el momento en que se necesite**, siempre y cuando el Héroe disponga de **fichas de Peligro ⚠** que pueda gastar.