



Crónicas de **Avel**

**Reglamento del juego
(o cómo derrotar a la Bestia).**

 Przemek Wojtkowiak /  Bartłomiej Kordowski

Introducción

El mundo de Avel y las reglas por las que se rige pueden parecer complejas al principio, pero los personajes que viven allí te ayudarán a entenderlo todo; el mago Mirko (aprendiz del famoso Dergar), la experimentada caballera Gilead, y un espíritu del bosque muy servicial... que no tiene nombre, ¿podrás ayudar a descubrirlo?



¡Héroes y heroínas!

¡Acudid al rescate y salvad el castillo de Avel! Para ello, tendréis que acabar con todos los monstruos, incluida la terrible Bestia que aparecerá en cuanto salga la Luna Negra. ¡Recordad que la clave de la victoria es trabajar en equipo!



Por suerte, aún tenéis algo de tiempo para prepararos antes de que la Bestia llegue a Avel.

Tendréis que viajar por estas tierras y desentrañar sus secretos, además de combatir contra siervos menores de la oscuridad.

Así obtendréis la experiencia necesaria y encontraréis el equipamiento perfecto para la batalla final...



Nosotros, los espíritus bondadosos de los campos, los bosques y las aguas, también vivimos en Avel. Sin embargo, no dejéis que mi dulce voz os distraiga, tengo algo muy importante que contaros.

Cuando la Luna Negra se alce sobre la tierra y un fragmento caiga sobre Avel, la terrible Bestia aparecerá y comenzará su camino hacia el castillo para destruir la Joya Curativa. ¡Y los pequeños monstruos malvados seguirán sus pasos! ¡Todos ellos! Basta con que uno solo de ellos consiga entrar en el castillo... para que comience la oscuridad eterna.

Contenido



Si, durante la partida, olvidáis la función de alguno de los componentes, ¡buscadlo en estas páginas y la recordaréis rápidamente!



¡Y recordad!

Crónicas de Avel es un juego cooperativo en el que los jugadores no compiten unos contra otros, sino que intentan ganar la partida todos juntos.

No tengáis envidia si otros jugadores tienen mejor equipamiento, al contrario, ¡alegraos! Ayudaos entre vosotros, daos consejos, elaborad planes entre todos y daos apoyo durante los combates. El destino del reino depende de vuestro espíritu de equipo.



15 piezas de tablero, incluidas 4 piezas iniciales. Representan los alrededores del Castillo de Avel.



1 marcador de Astrolabio: se utiliza para marcar el movimiento en el indicador de Luna.



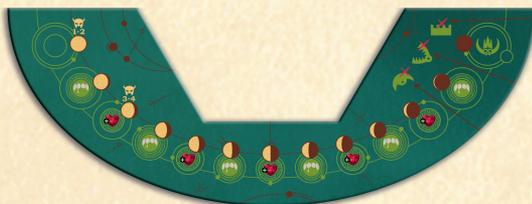
3 fichas de Muro: retrasan la entrada de los monstruos en el castillo.



1 Escudo de Armas de Avel: se usa para indicar quién es el jugador inicial.



3 fichas de Sello lunar: se utilizan para cubrir las guaridas desde las que entran en juego los monstruos pequeños y grandes.



1 indicador de Luna, que muestra la cantidad de rondas que quedan hasta que salga la Luna Negra.



27 Monedas: las Monedas contienen magia lunar, y se utilizan para comprar objetos valiosos y adquirir servicios.



3 fichas de Trampa: pueden herir a la Bestia en su camino hacia el castillo.



4 tableros de Personaje de dos piezas: una parte inferior y una parte superior.



1 folleto con ilustraciones de los personajes. ¡Incluye cartas de vuestros personajes! Podéis colorearlas si queréis.



1 apéndice: contiene la historia y el bestiario de Avel.



1 mapa de Constelaciones (de doble cara): os ayudará a ponerle nombre a vuestros personajes.



8 dados de Héroe (2 verdes, 2 azules, 2 naranjas y 2 amarillos): se tiran para atacar a los monstruos.



4 fichas de Personaje: se utilizan para marcar vuestras posiciones en el tablero.



1 hoja de ayuda de jugador: contiene un resumen de las reglas más importantes.



1 medidor de Resistencia de la Bestia (que debe montarse antes de la primera partida): se usa para marcar el nivel de resistencia actual de la Bestia.



3 fichas de Cráter: se utilizan para marcar el punto en el que la Bestia comenzará en la segunda parte de la partida.



5 dados de Monstruo (2 negros y 3 púrpuras): se tiran cuando un monstruo ataca.



20 marcadores de Resistencia: se utilizan para marcar la salud de los Héroes.



lado básico



lado mejorado



lado básico



lado mejorado



lado básico



lado mejorado



10 marcadores de Daño: se colocan sobre las fichas de Monstruo.

25 fichas de Equipamiento: representan el equipamiento que encontraréis durante las aventuras. Se colocan sobre la imagen de los personajes o en las mochilas. Las Armas, Escudos y Cascos tienen 2 lados: básico y mejorado. Los Elixires solo tienen uno, porque no se pueden mejorar.



4 fichas de Acción: se usan en el modo solitario para marcar las acciones utilizadas.



31 fichas de Monstruo (24 fichas pequeñas, 8 de cada uno de los 3 colores; 6 fichas grandes, 2 de cada uno de los 3 colores; y 1 ficha de la Bestia): ¡los monstruos son los sirvientes de la oscuridad que pretenden destruir Avel!



12 marcadores de Equipamiento Utilizado: se usan para marcar el equipamiento utilizado.



1 bolsa de Equipamiento: se usa para robar las fichas de Equipamiento que vayáis obteniendo.

Preparación de la partida



Estas páginas describen cómo preparar la partida antes de empezar a jugar. Las reglas del modo solitario son ligeramente distintas y se explican al final de este reglamento.



La hoja de ayuda de jugador incluye diferentes disposiciones para la preparación del tablero. ¡Estas variantes aumentarán la dificultad del juego y ofrecerán nuevos desafíos!

Sin embargo, lo más recomendable es jugar las primeras partidas utilizando la disposición que aparece en esta página.

4

Decidid conjuntamente la dificultad de la partida y coloca la ficha de Cráter correspondiente en el espacio designado. Se puede mirar durante la partida.



Devuelve las fichas de Cráter restantes a la caja.

1

Coloca el indicador de Luna sobre la mesa.

Después, coloca el marcador de Astrolabio sobre la casilla con el símbolo correspondiente al número de jugadores (1-2 o 3-4).

2

Busca las piezas iniciales y colócalas bocarriba como se indica en la imagen adyacente.



piezas iniciales



otras piezas

3

Toma a continuación las piezas que no tengan símbolos de números de jugadores. Dependiendo de la cantidad de jugadores, añade las piezas con el símbolo correspondiente:



Añade esta pieza en partidas de 2 o más jugadores.



Añade esta pieza en partidas de 3 o 4 jugadores.



Añade esta pieza en partidas de 4 jugadores.



En partidas de 4 jugadores, añade una pieza aquí.

2

1



5 Mezcla las fichas de Monstruo pequeño y colócalas bocabajo junto al tablero.

6 Toma 3 fichas de la parte superior de la pila de Monstruos pequeños y ponlas bocarriba sobre las piezas con un símbolo de guarida.



símbolo de guarida

7 Mezcla las fichas de Monstruo grande y colócalas bocabajo junto al tablero.

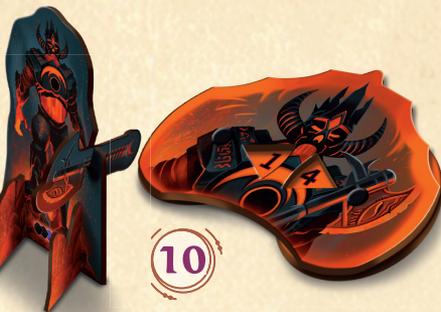
8

8

9

10

10



8 Coloca las Monedas, las fichas de Trampa, las fichas de Muro, las fichas de Sello lunar, los marcadores de Daño y todos los dados al alcance de todos los jugadores.

9 Mete las fichas de Equipamiento en la bolsa y mézclalas bien.

10 Coloca la ficha de la Bestia y su medidor de Resistencia a un lado; los necesitarás cuando salga la Luna Negra.

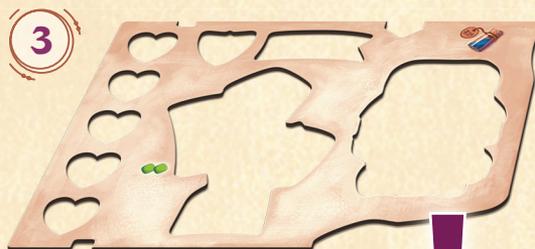
En partidas de 3 o 4 jugadores, añade una pieza aquí.

En partidas de 2, 3 o 4 jugadores, añade una pieza aquí.



Preparación de la jugadores

- 1 Cada jugador toma los siguientes componentes: una ilustración de Héroe, un tablero de Personaje con la ficha de Personaje del color que haya elegido, 5 marcadores de Resistencia y 3 marcadores de Equipamiento Utilizado.
- 2 Coloca la ilustración del Héroe o de la Heroína sobre la parte inferior del tablero de Personaje. Puedes decorar la ilustración como prefieras, crear un escudo de armas y ponerle nombre a tu personaje.
- 3 Coloca la parte superior del tablero de Personaje sobre la ilustración de forma que se vea a través de los huecos, como se muestra en el ejemplo.
- 4 Coloca los marcadores de Resistencia en los huecos con forma de corazón de la izquierda.
- 5 Roba una ficha de Equipamiento de la bolsa y colócala en el espacio correspondiente de la ilustración del Héroe. Si es un Elixir, colócalo en la mochila. Si la ficha es un Arma, un Casco o un Escudo, colócala con el lado básico bocarriba (esta ficha de Equipamiento aún no se ha mejorado).
- 6 Toma 1 Moneda y colócala en la mochila.
- 7 Coloca los 3 marcadores de Equipamiento Utilizado al lado del tablero de Personaje.
- 8 Coloca la ficha de Héroe en la pieza de Castillo.
- 9 Dale el Escudo de Armas de Avel al jugador de mayor edad: este será el jugador inicial. Antes de su turno, excepto en la primera ronda, el jugador que posea el Escudo de Armas de Avel debe hacer avanzar el marcador de Astrolabio 1 casilla (1 posición hacia la derecha) en el indicador de Luna.



Si no se te ocurre un nombre para el Héroe o la Heroína que pronto salvará Avel, puedes recurrir al mapa de Constelaciones. Elige un lado del mapa y colócalo bocarriba en el interior de la tapa superior de la caja del juego.

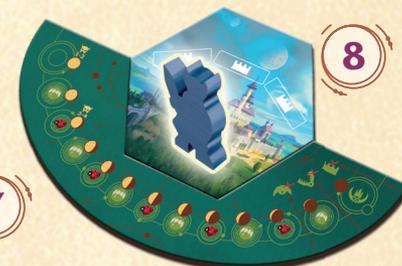
A continuación, tira un dado verde y otro negro sobre el mapa. Lee

el nombre de tu personaje según los símbolos que hayan salido en los espacios en los que se hayan detenido los dados.



Ahora, la salud de tu personaje está al máximo, por lo que todos los marcadores de Resistencia deben estar en las casillas correspondientes.

Durante la partida, cuando tu Héroe pierda puntos de vida, retira los marcadores de Resistencia de tu tablero de Personaje y colócalos junto al tablero. Cuando recuperes vida, coloca de nuevo los marcadores de Resistencia en tu tablero de Personaje. Si pierdes tu último punto de vida, quedas aturdido (consulta la página 14).



Equipamiento

Todos los Héroes y Heroínas comienzan la aventura con 1 ficha de Equipamiento aleatoria. ¿Quieres saber cómo conseguir más?

Bueno, a los monstruos les gusta robar y saquear. Y es por eso que, después de derrotar a algunos Monstruos, puedes encontrar cosas útiles. Tras un combate exitoso, si así se indica en la ficha del Monstruo derrotado, roba una ficha de Equipamiento de la bolsa. A continuación, coloca la ficha con el lado básico bocarriba en la mochila o sobre tu personaje.



Robar fichas de Equipamiento

Para robar fichas de Equipamiento, mete la mano en la bolsa y... busca, intenta percibir las formas con los dedos, siente los bordes de tu objeto soñado. Sin embargo, solo tienes 5 segundos para robar una ficha, así que ¡sé veloz! El resto de jugadores puede contar en voz alta o decir la siguiente rima:

**Con miedo los monstruos habrán de vivir,
¡ahora busco la magia que ansío conseguir!**



Colocar la ficha de Equipamiento en tu tablero de Personaje

Después de robar una ficha de Equipamiento, decide si quieres ponerla en la mochila o equipar con ella de inmediato a tu personaje. Las Armas van en la mano derecha, los Escudos en la mano izquierda y los Cascos en la cabeza. El resto de objetos van a la mochila. El espacio de la mochila es limitado, así que tienes que pensar muy bien cómo organizar las fichas para que quepan las máximas posibles. Las fichas no se pueden apilar. Si alguna ficha sobresale de la mochila, debes descartar fichas de tu elección hasta que el resto de fichas encajen dentro del contorno de la mochila.

¡Importante! Cada Moneda ocupa su propio espacio en la mochila.



Los dos lados de las fichas

Las fichas de Arma, de Escudo y de Casco tienen dos lados. Cada ficha de Equipamiento que adquieras se coloca con el lado básico bocarriba. Durante la partida, habrá situaciones que te permitirán mejorar tu equipamiento; entonces, voltea la ficha y deja el lado mejorado bocarriba (el lado con el fondo azul).

¡Importante! Los Elixires no se pueden mejorar y solo tienen lado básico.

Las criaturas de la oscuridad no cuidan los objetos de valor, así que las armas o armaduras que obtengas siempre estarán en mal estado. Sin embargo, en su interior siguen conservando magia lunar que puede activarse, así que el equipamiento se puede mejorar. Por tanto, la regla de oro para luchar contra los monstruos es la siguiente:

**Amenaza derrotada, tu golpe acertó;
el contenido de la bolsa ¡en tus manos cayó!**



Pancifer Darbuloso III cuenta en su libro «Descripciones de la monstruosidad: el conocimiento monstruoso» que los monstruos, al ser criaturas mágicas, anhelan la magia lunar que a veces queda sellada en algunos objetos. Son capaces de sentir cuando alguien se deshace de algo que tiene, aunque sea, una pizca de magia; los monstruos lo abandonan todo (incluso una sopa de setas venenosas o una partida de Floop) para ir en busca del objeto y esconderlo. O comérselo. Nadie lo sabe con exactitud, porque la página del libro que lo explica tiene una mancha de sopa.

Las fichas de Equipamiento descartadas se meten de nuevo en la bolsa y se mezclan; las Monedas se devuelven al suministro. Durante la partida, puedes mover las fichas de Equipamiento de la mochila e intercambiar las fichas de Equipamiento equipadas por fichas de la mochila.

¡Importante! No puedes cambiar fichas de Equipamiento en medio de un combate.



Cómo se juega



Turno del jugador

La partida se juega en varias rondas marcadas en el indicador de Luna con el marcador de Astrolabio. La cantidad de rondas depende del número de jugadores.

En cada ronda, el jugador inicial es el jugador que posee el Escudo de Armas de Avel. Este jugador será el primero en jugar su turno. Luego, el resto de jugadores juegan sus turnos en sentido horario. Cuando el último jugador finaliza su turno, la ronda termina.



Dos acciones

En tu turno, puedes llevar a cabo 2 de las siguientes acciones:

- movimiento
- combate
- acción de pieza
- descanso

Puedes llevar a cabo la misma acción dos veces. Además, puedes intercambiar fichas de Equipamiento con otros jugadores que se encuentren en la misma pieza que tú (esto no se considera una acción, consulta «Intercambio con otros jugadores» en la página 16).



Movimiento

Mueve tu ficha de Personaje a una pieza adyacente de tu elección. Si la pieza se encuentra bocabajo, voltéala antes de mover tu ficha. Avel es un lugar misterioso, así que ¡nunca sabes qué es lo que te espera! Si hay un símbolo de guarida en la pieza revelada, roba una ficha de Monstruo de la pila correspondiente (de Monstruos grandes o de Monstruos pequeños) y colócala sobre la pieza. En el improbable caso de que una pila de Monstruos se agote, mezcla las fichas de Monstruos derrotados y forma una nueva pila.



Si estás en una pieza con un Monstruo, no tienes por qué atacar. Puedes optar por pasar y moverte a la siguiente pieza.

Recuerdo aquella vez en la que casi no salgo con vida de un encuentro con un vampiro ¡y fui a parar a la guarida de un dragón! Aquel tesoro era muy tentador... pero decidí pasar a hurtadillas, curarme y luego regresar a la guarida del dragón... que ya no se encontraba allí. Alguien lo había asustado y se había llevado el tesoro. Pero al menos, yo salí sana y salva.



¿Complicado?

¡Solo a primera vista! Gilead me ha pedido que lo explicara un poco más, ¡y no quiero desobedecerla! Durante la aventura, primero debes recorrer el lugar y descubrir sus secretos, luchar contra monstruos y encontrar tesoros cada vez más poderosos. ¡No olvides trazar un plan! Tal vez debas poner algunas trampas o levantar algún muro...

Decisiones y más decisiones... Menos mal que todo depende de ti, ya que yo no soy precisamente la mejor resolviendo este tipo de cosas.

Luego, cuando un fragmento de la Luna Negra impacte contra Avel (cuando el marcador de Astrolabio llegue a la última casilla del indicador de Luna) y se forme el cráter, la Bestia emergerá y comenzará su marcha hacia al castillo, y todos los monstruos irán con ella. ¡Debes neutralizar a los monstruos antes de que cualquiera de ellos entre al castillo y destruya la Joya Curativa!



Ejemplo

Warner el Parlanchín usa su acción de movimiento para desplazarse a una pieza adyacente. Mueve su ficha de Personaje a esa pieza y termina su acción de movimiento. Esa era su primera acción, por lo que aún tiene una acción más que llevar a cabo en este turno.



Warner decide llevar a cabo otra acción de movimiento. Elige una pieza bocabajo, la revela y coloca su ficha de Personaje sobre esa pieza.



La pieza tiene una guarida de monstruo. Warner coloca una ficha de la pila de Monstruos grandes sobre la pieza. Warner termina su segunda acción y finaliza su turno.



Cuenta la leyenda que hay senderos lunares ocultos, piedras teletransportadoras y atajos secretos que hacen que viajar por Avel sea más rápido. Ahora que la magia lunar se ha activado de nuevo, ¡no dudes en usar esos caminos!



Atajos

Si hay un símbolo de atajo en una pieza, puedes usar tu acción de movimiento para mover tu ficha de Personaje a otra pieza con el mismo símbolo, como si ambas piezas fueran adyacentes.

símbolo de atajo





Combate

Un combate consta de un máximo de 3 asaltos. Durante cada asalto, los guerreros tiran los dados y comparan sus resultados. Antes de que decidas llevar a cabo una acción de combate, mira la ficha de Monstruo y valora tus posibilidades de éxito.

Prepararte para el combate

Si decides llevar a cabo la acción de combate, toma los dados que correspondan (la cantidad y los colores se indican en la ficha de Monstruo) y dáselos al jugador a tu izquierda. Ese jugador tirará por el Monstruo.

Hay 3 tipos de Monstruo: Monstruos pequeños, Monstruos grandes y la Bestia (que entra en juego en un momento más avanzado de la partida).

Prepara los dados de Héroe. Independientemente del Equipamiento que tenga tu Héroe o Heroína, su fuerza e inteligencia te proporcionan 2 dados verdes. Algunas fichas de Equipamiento te permiten tirar dados adicionales, y otras te permiten volver a tirarlos (consulta la página siguiente). Cuando lo tengas todo listo, tira los dados.



Mientras exploras Avel, vas a encontrar monstruos muy a menudo. Si entras en una pieza con un Monstruo, puedes luchar contra él (pero no es obligatorio). Si decides atacar, mira la ficha de Monstruo, comprueba su resistencia y tu salud y valora tus posibilidades de éxito. Son tiempos difíciles en los que las criaturas de la oscuridad deambulan por los bosques. En ocasiones, habrá más de un Monstruo por pieza; si esto ocurre, tú decides a qué Monstruo atacar. No te preocupes, no contratacarán en equipo. Por lo general, los Monstruos se odian entre ellos, ya que cada uno ansía la gloria para sí mismo.

ficha de Monstruo pequeño



ficha de Monstruo grande



ficha de la Bestia



Fíjate en que los colores de los dados de Héroe y de los dados de Monstruo son diferentes. La cantidad y los símbolos de sus caras también son distintos.

Dados de Héroe



Verde: dado básico. Coge 2 de estos dados antes de cada combate.



Azul: dado de defensa. El símbolo más común en este dado es el ♣.



Amarillo: dado de magia. Este dado es el único que tiene el símbolo ♠.



Naranja: dado de ataque. El símbolo más común en este dado es el ♠.

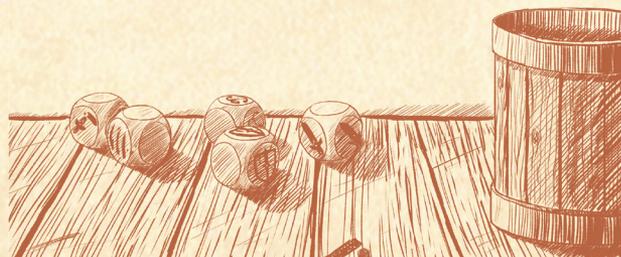
Dados de Monstruo



Púrpura: dado de Monstruo débil.



Negro: dado de Monstruo fuerte.



Siempre dispones de 2 dados verdes. Los dados adicionales dependen del Equipamiento de tu Héroe, además de las posibles bonificaciones de un Elixir (¡decide antes del combate si merece la pena beber un Elixir!). Comprueba si alguna de las capacidades especiales del Monstruo te obliga a retirar alguno de los dados y, a continuación, ¡haz tu tirada!

¡Esperemos que la Dama de Plata te tenga estima! Al mismo tiempo, el jugador de tu izquierda realiza una tirada con los dados del Monstruo.

Efectos de un solo uso de las fichas de Equipamiento

Durante un asalto de un combate, puedes usar los efectos de las fichas de Equipamiento que tu personaje tenga equipadas. Los efectos de los Cascos, Escudos y Armas descritos a continuación solo pueden usarse una vez durante un combate, pero puedes usar los efectos de varias fichas de Equipamiento durante un mismo asalto. Cuando los utilices, coloca un marcador de Equipamiento Utilizado sobre la ficha de Equipamiento. Podrás retirarlos al final del combate.



marcador de Equipamiento Utilizado



Durante un combate, puedes volver a tirar 1 dado del color correspondiente.



Durante un combate con un monstruo del color indicado, puede volver a tirar hasta 2 dados de los colores indicados.



Durante un combate con un monstruo del color indicado, puedes añadir un  al resultado de la tirada.



Durante un combate con un monstruo del color indicado, puedes añadir un  al resultado de la tirada.

Efectos permanentes de las fichas de Equipamiento

Los efectos de los Cascos, Escudos y Armas que se muestran a continuación permanecen activos durante todo el combate. Por tanto, recibes un dado adicional del color indicado en la ficha de Equipamiento de tu Héroe. Estos efectos se acumulan, aunque en ningún caso puedes tirar más dados de los disponibles en el juego.



Elixires

Los Elixires son objetos de un solo uso. Cuando bebas un Elixir, devuelve su ficha a la bolsa. Beber un Elixir no se considera una acción. Puedes usar un Elixir antes de un combate para añadir un dado del color correspondiente a todos los asaltos del combate.



¡Este Elixir es una poción curativa! Elige el momento adecuado para usar su poder. Bébetela antes o después de llevar a cabo una acción (pero nunca durante un combate) para curarte por completo.



Atributos de Monstruos grandes

Cada Monstruo grande es capaz de bloquear el Equipamiento de un Héroe, o de reducir sus dados durante un combate, en función del símbolo que haya en su ficha de Monstruo.



Tira 1 dado verde menos.



Tira 1 dado naranja, azul o amarillo menos (por ejemplo, si tienes 2 dados naranjas, solo tiras 1).



No puedes usar efectos de Arma (ni permanentes ni de un solo uso).



No puedes usar efectos de Escudo (ni permanentes ni de un solo uso).



No puedes usar efectos de Casco (ni permanentes ni de un solo uso).



No puedes usar Elixires.

Comparar los resultados de las tiradas

Después de tirar los dados, compara los resultados. Los símbolos de los dados de Héroe y de los dados de Monstruo se influyen y pueden cancelarse entre sí.

Símbolos de los dados de Héroe:



Ataque: el Monstruo recibe 1 herida.



Defensa: bloquea 1 efecto  de los dados de Monstruo en este asalto.



Hechizo: este símbolo se convierte en  O  a tu elección.



Sin efecto.

Símbolos de los dados de Monstruo:



Ataque: el Héroe recibe 1 herida.



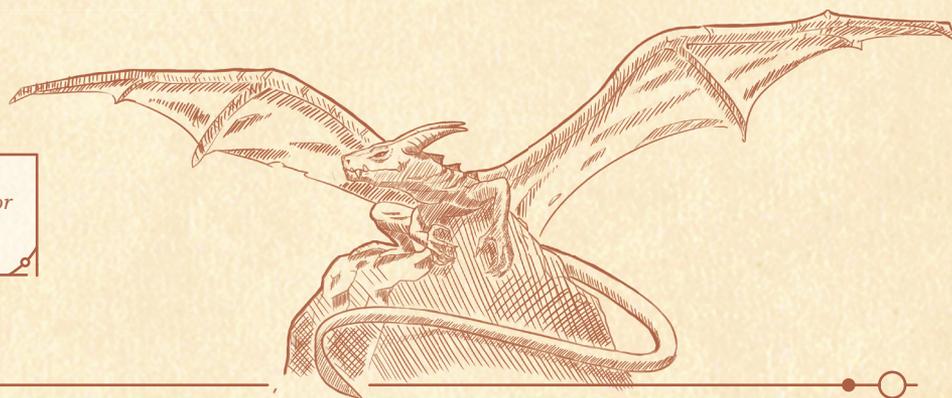
Defensa: bloquea 1 efecto  de los dados de Héroe en este asalto.



Sin efecto.



Consulta los ejemplos de la página 13 para entender mejor las reglas de un combate.



Recibir heridas

Por cada ataque no bloqueado, el Monstruo y el personaje reciben daño. Marca las heridas de los Monstruos colocando marcadores de Daño sobre su ficha, y marca las heridas de tu Héroe o Heroína retirando la cantidad que corresponda de marcadores de Resistencia de tu tablero de Personaje.

Si ni el personaje ni el Monstruo son derrotados durante un asalto, decide si quieres retirarte del combate o si quieres que se produzca otro asalto (a no ser que ya hayas llevado a cabo 3 asaltos).

Si, tras resolver la tirada de dados, la cantidad de marcadores de Daño iguala o supera la resistencia del Monstruo, el Monstruo queda derrotado. Obtén la recompensa indicada en la ficha de Monstruo (consulta la sección de «Recompensa») y, a continuación, coloca la ficha de Monstruo en la pila de Monstruos derrotados (al lado de la pila de Monstruos).

Si el combate termina y no has logrado derrotar al Monstruo, los marcadores de Daño que hayas colocado no se retiran de su ficha. ¡Será más fácil derrotarlo en el próximo combate!

Si, tras resolver un asalto, un Héroe se ve obligado a retirar su último marcador de Resistencia de su tablero de Personaje, el Héroe queda aturdido (consulta la sección «Quedar aturdido» en la página 14).

Recompensas



Monedas: recibes la cantidad de Monedas indicada en la ficha de Monstruo.



Equipamiento: robas una ficha de Equipamiento de la bolsa.



Mejora de Equipamiento: elige 1 de tus fichas de Arma, Casco o Escudo y voltéala para mostrar el lado mejorado.

Tras robar una ficha de Equipamiento o recibir Monedas, debes colocarlas en tu mochila o sobre la ilustración de tu personaje. Si no puedes colocarla, puedes intercambiarla por un objeto que ya poseas o deshacerte de ella (las fichas de Equipamiento se devuelven a la bolsa, y las Monedas se devuelven al suministro). La partida continúa una vez que hayas colocado la ficha de Equipamiento.

Ejemplo

Simón Barbablanca está luchando contra un Monstruo que se encuentra en la misma pieza que él. Acaba de comenzar su aventura, y solo tiene 2 dados verdes. El Monstruo tira 1 dado negro y 1 dado púrpura.

Primer asalto. Simón asesta un golpe, pero el Monstruo estaba preparado. El Monstruo bloquea con el símbolo  el ataque  del Héroe. Los dados con resultados en blanco no tienen efecto. Simón decide seguir luchando.



Segundo asalto. La situación en el campo de batalla es ahora un poco distinta. Simón asesta un golpe  que hiera al Monstruo, así que coloca un marcador de Daño sobre la ficha de Monstruo. El Monstruo intenta infligir 2 ataques  ; Simón bloquea 1 de los ataques con su escudo ; sin embargo, el Monstruo consigue asestar el segundo golpe. Simón retira 1 de sus fichas de Resistencia de su tablero de Personaje.



Tercer asalto. El Monstruo está desesperado por acabar con esto, y obtiene otros dos poderosos ataques  . Esta vez, Simón no puede bloquear ninguno de los ataques, por lo que sufre 2 heridas. Sin embargo, Simón ha sacado un , con el que puede herir al Monstruo. La Resistencia del Monstruo es de 2, y este es el segundo marcador de Daño que recibe el Monstruo. ¡El Monstruo queda derrotado! Simón recibe la recompensa: 4 Monedas de oro. ¿Cabrán en su mochila?



Ejemplo

Ágata la Valiente decide llevar a cabo una acción de combate contra un Monstruo grande. El Monstruo tiene un atributo que evita que Ágata pueda usar el efecto de su escudo. Por suerte, Ágata tiene un casco mágico que le permite tirar un dado amarillo adicional en cada asalto.

Primer asalto. En su primera tirada, Ágata obtiene 2 ataques  , y el Monstruo bloquea 1 de ellos con un . Además, Ágata ha sacado un  en su dado amarillo, y puede elegir si el símbolo es  o . Esta vez, Ágata se decide por un . El Monstruo sufre 2 heridas en total. Ágata decide continuar con el combate.



Segundo asalto. Tras su tirada, Ágata debe decidir de nuevo qué símbolo asignar al  que ha sacado en su dado amarillo. De nuevo, decide llevar a cabo un ataque  que el Monstruo no puede bloquear, así que coloca otro marcador de Daño en la ficha de Monstruo. Al mismo tiempo, el Monstruo ha sacado 2 ataques  , pero 1 de esos ataques queda bloqueado por el símbolo . Ágata sufre 1 daño. Temiendo por su vida, la valiente heroína decide abandonar el combate. No hay tercer asalto, y los 3 marcadores de Daño permanecen sobre la ficha de Monstruo.



Quedar aturdido

Si, tras resolver un ataque, retiras el último marcador de Resistencia de tu tablero de Personaje, tu personaje queda aturdido.

Mueve tu ficha de Personaje a la pieza del Castillo.

A continuación, recupera toda tu salud gracias a la magia de la Joya Curativa: coloca todos tus marcadores de Resistencia de nuevo en tu tablero de Personaje.

Pierdes todas tus Monedas y 1 ficha de Equipamiento de tu elección (de tu mochila o de las equipadas). Las Monedas se devuelven al suministro, y la ficha de Equipamiento a la bolsa.

Si el Monstruo queda derrotado en el mismo asalto en el que has perdido tu último marcador de Resistencia, recibes la recompensa y, a continuación, quedas aturdido.

Tu turno termina de inmediato, incluso aunque esta fuera tu primera acción.



Acción de pieza

Si tu ficha de Personaje se encuentra sobre una de las piezas que se indican a continuación, puedes llevar a cabo una acción de pieza.



A los Monstruos no les gusta la civilización. La luz y el poder de la Joya Curativa protege a Avel de las criaturas de la Luna Negra. Las piezas sin guaridas de Monstruo están habitadas por mercaderes y artesanos. Para ayudarte a identificarlas, cada pieza que tiene una acción de pieza está marcada con una franja verde y un símbolo único. Los Héroes curiosos deberían visitar todos y cada uno de esos lugares.



Mercado

Puedes comprar Equipamiento en los puestos mágicos por el precio de 3 Monedas: para ello, roba una ficha de Equipamiento de la bolsa y devuelve 3 Monedas al suministro. También puedes vender aquí tus fichas de Equipamiento viejas por 2 Monedas cada una: devuelve la ficha de Equipamiento elegida a la bolsa y obtén 2 Monedas del suministro. Puedes llevar a cabo hasta 2 transacciones con 1 sola acción.

¡Recuerda! Cada ficha de Equipamiento que recibes durante la partida se coloca en tu tablero de Personaje con el lado básico bocarriba (el lado del fondo rojo).



Círculos megalíticos

En los círculos megalíticos, Teodoro «el Druida» forja sellos lunares que permiten bloquear las guaridas de Monstruos. Ningún Monstruo podrá aparecer en una guarida con una ficha de Sello lunar cuando el marcador en el indicador de Luna invoque a los Monstruos. Para sellar una guarida, paga 3 Monedas y elige una guarida de Monstruo grande o pequeño. Solo se pueden sellar guaridas vacías. Coloca la ficha de Sello lunar sobre la guarida que elijas. Recuerda que solo tienes 3 fichas de Sello lunar disponibles durante la partida.

¡Importante! Antes de la ronda al final de la cual aparece la Bestia, Teodoro abandona los círculos megalíticos, por lo que no podrás forjar más sellos lunares (consulta «Final de ronda» en la página 16).



Cantera

Los mamposteros enanos del Maestro Hruginin están aquí para ayudarte: paga 3 Monedas para construir un segmento de muro delante del castillo (coloca una ficha de Muro en cualquier casilla de la pieza de Castillo). Recuerda que solo tienes 3 fichas de Muro disponibles durante la partida.

¡Importante! Después de la ronda en la que ha aparecido la Bestia, los mamposteros se retiran al castillo y no podrás construir más segmentos de muro (consulta «Final de ronda» en la página 16).



Campamento élfico

Los elfos errantes del bosque son los mejores cazadores de todo Avel. Paga 3/5/7 Monedas respectivamente para ponerle una trampa a la Bestia; luego, elige una pieza bocarriba en la que quieras colocarla. Solo hay 1 ficha de Trampa de cada tipo, y solo puede haber 1 ficha de Trampa por pieza.

¡Importante! *En la misma ronda al final de la cual aparece la Bestia, los elfos abandonan el reino y no puedes colocar más trampas (consulta «Final de ronda» en la página 16).*



Lago de los Deseos

Lanza una Moneda al lago y puede que los espíritus del agua te recompensen con algo de interés. Devuelve 1 Moneda al suministro, tira 2 dados verdes y, acto seguido, comprueba el resultado:

- ☞☞: toma 4 Monedas del suministro.
- ☞☛: roba una ficha de Equipamiento.
- ☛☛: mejora 1 de tus fichas de Equipamiento.

Si en la tirada no obtienes ninguno de los resultados anteriores, puedes volver a tirar los dados una segunda vez. Debes tirar ambos dados.



Cuando coloques una ficha de Trampa, piensa en el camino que tomará la Bestia. ¡La Bestia siempre sigue el camino más corto!



Nosotros, los espíritus de los bosques, los campos y las aguas, ¡adoramos las monedas lunares! Son tan brillantes... pero, para ser sinceros, lo que más nos gusta son los regalos; y no solo recibirlos, ¡sino también darlos!



Tierras salvajes y Pueblo abandonado

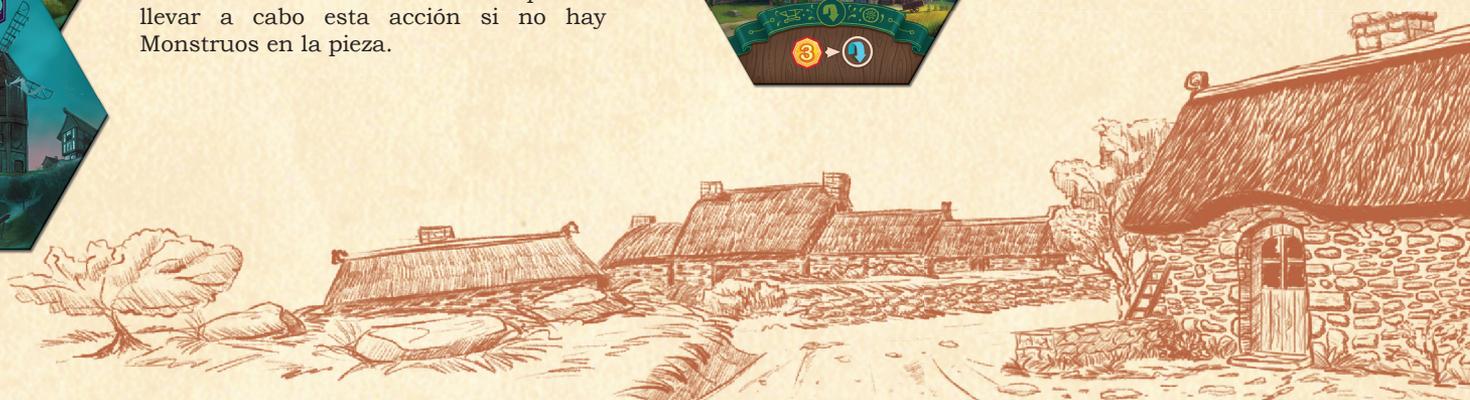
Un verdadero Héroe no teme al trabajo, y ayudará con gusto a los aldeanos locales. Ellos agradecerán y recompensarán su ayuda.

Esta acción de pieza te permite tomar 2 Monedas del suministro. Solo puedes llevar a cabo esta acción si no hay Monstruos en la pieza.



Taller de alquimia

El Maestro Vial y su equipo de coalquimistas saben cómo activar la magia lunar de los objetos. Puedes pagar 3 Monedas para voltear una de tus fichas de Equipamiento a su lado mejorado.



Castillo

La Joya Curativa está escondida en el corazón del castillo. La magia de la Joya impide que la oscuridad consuma Avel. Si los Monstruos destruyen la Joya, el reino sufrirá un terrible destino. Esta pieza no tiene acción de pieza; sin embargo, es crucial para la partida por los siguientes motivos:

- Si un personaje pierde todos sus puntos de Resistencia, queda aturdido y debe regresar a la pieza de Castillo para recuperar todos sus puntos de Resistencia.
- Las fichas de Muro se construyen en esta pieza (consulta «Cantera» en la página 14). Mientras haya, al menos, 1 ficha de Muro, los Monstruos no pueden entrar al castillo (consulta «Muros» en la página 19).
- Si, al menos, 1 Monstruo entra en la pieza de Castillo, los jugadores pierden la partida.



Descanso

Tras arduas batallas y aventuras increíbles, los Héroes deben descansar y recuperarse, así que levantan un campamento en el que comen, beben y se vendan las heridas.

Al descansar, vuelve a colocar hasta 2 marcadores de Resistencia en tu tablero de Personaje (no puedes tener más de 5 en ningún caso).

¡Atención! Los Héroes, ansiosos por la victoria, suelen olvidarse de sus heridas y entran en combate sin tener su salud completa, lo que los lleva a quedar aturdidos.



Intercambio con otros jugadores

Si 2 fichas de Personaje se encuentran en la misma pieza y no hay ninguna ficha de Monstruo en ella, los jugadores pueden compartir o intercambiar gratuitamente su Equipamiento y sus Monedas. Cuando se realiza el intercambio, todo debe caber en la ilustración del Héroe o en la mochila.

El intercambio puede realizarse antes o después de llevar a cabo una acción. El intercambio no se considera una acción. Por lo tanto, si un Héroe obtiene alguna ficha de Equipamiento, primero debe colocarla y encajarla en la ilustración del personaje y/o en su mochila y, solo entonces, podrá realizar un intercambio.



¡Recuerda!

Tenéis que trabajar juntos. Tener una espada afilada guardada en la mochila no sirve de nada; ¡es mejor dársela a otro Héroe que pueda blandirla y darle un buen uso!



Final de ronda

Cuando todos los jugadores hayan terminado sus turnos, el jugador con el Escudo de Armas de Avel mueve el marcador de Astrolabio a la siguiente casilla del indicador de Luna. A continuación, comprueba el símbolo de la casilla.

- Si en la casilla hay un símbolo de guarida (M), aparece un Monstruo en cada pieza bocarriba con un símbolo de guarida que no tenga un Monstruo o una ficha de Sello lunar. Toma una ficha de Monstruo de la pila correspondiente y colócala bocarriba sobre el símbolo de guarida. Comienza la siguiente ronda.
- Si el símbolo es ♥, cada Héroe recupera 1 marcador de Resistencia (si ha perdido alguno anteriormente). Comienza la siguiente ronda.
- Si el símbolo es ☾, la Luna Negra se eleva y la Bestia aparece en el cráter (consulta «La Luna Negra» en la página 17).

Nota: Las últimas casillas del indicador de Luna contienen símbolos de Sello lunar ☾, Trampa 🕸 y Muro 🏰. Si el marcador de Astrolabio pasa cualquiera de estos símbolos, ya no puedes utilizar ese elemento. Por tanto, primero pierdes la capacidad de sellar guaridas; luego, la de poner trampas; y, la ronda después de que aparezca la Bestia, ya no podrás construir muros. Devuelve a la caja los elementos sin utilizar que correspondan a cada símbolo.



La Luna Negra

Cuando el marcador de Astrolabio llegue a la última casilla del indicador de Luna, un fragmento de la Luna Negra caerá en Avel, y un horrible monstruo (la Bestia) emergerá del cráter y comenzará su marcha hacia el castillo. Todos los Monstruos grandes y pequeños, alentados por la Bestia, atacarán también los muros del castillo.

Cuando el marcador de Astrolabio llegue a la última casilla del indicador de Luna, sigue los siguientes pasos:

- Revela todas las piezas bocabajo. Si alguna de las piezas tiene un símbolo de guarida, coloca el Monstruo o Monstruos correspondientes sobre esa pieza.
- Revela la ficha de Cráter. Coge las fichas de Monstruo correspondientes (la cantidad y el tipo se indican en la ficha de Cráter, junto al número de jugadores); luego, tira un dado negro por cada Monstruo y coloca ese Monstruo sobre una pieza con el símbolo correspondiente al resultado del dado. Ten en cuenta que estos Monstruos aparecen en piezas sin símbolo de guarida. ¡La magia de la Joya Curativa se está debilitando!
- Coloca la ficha de la Bestia sobre la pieza con la ficha de Cráter.
- Después de colocar todos los Monstruos, retira la ficha de Cráter de la partida.



ficha de modo fácil



ficha de modo medio



ficha de modo difícil



Cómo jugar después de que aparezca la Bestia



Comienza una batalla a vida o muerte.... Y no solo para los Héroe, sino para todas las criaturas que se hayan refugiado en el castillo. Si un solo Monstruo atraviesa los muros del castillo, ¡todo estará perdido!

La partida continúa como antes, es decir, cada jugador lleva a cabo 2 acciones en su turno. Sin embargo, al final de la ronda, el jugador que posea el Escudo de Armas de Avel acerca a todos los Monstruos 1 pieza hacia el castillo en lugar de mover el marcador de Astrolabio por el indicador de Luna.

Los Monstruos pequeños se mueven primero; a continuación, los Monstruos grandes; y, por último, la Bestia.

Todos los Monstruos siguen siempre el camino más corto hacia el castillo. Si hay más de un camino posible, los jugadores deciden el movimiento de los Monstruos.

Ejemplo

El Monstruo grande tiene 2 opciones de movimiento: se puede mover a la pieza 1 o a la pieza 2. Los jugadores deciden mover el Monstruo a la pieza 2. A continuación, la Bestia también se mueve a la pieza 2.





Combatir contra la Bestia

Establece el medidor de Resistencia de la Bestia en el valor determinado por el número de jugadores.

Para luchar contra la Bestia se siguen exactamente las mismas reglas que para luchar contra los demás monstruos (cada acción de combate consta de 3 asaltos). Al luchar contra la Bestia, puedes usar fichas de Equipamiento efectivas contra monstruos de cualquier color, ya que la Bestia pertenece a los tres grupos (la Bestia es tricolor). La Bestia siempre tira todos los dados de Monstruo (2 negros y 3 púrpuras).

El daño infligido a la Bestia se marca en el medidor de Resistencia; cada vez que recibe ataques y no logra bloquearlos, se reducen sus puntos en el medidor de Resistencia.

La Bestia queda derrotada cuando sus puntos de Resistencia se reducen a 0.

¡Recuerda! Si hay más de 1 Monstruo en 1 misma pieza, tú decides contra qué Monstruo luchar.

¡No te preocupes! El medidor de Resistencia de la Bestia incluye los números del 0 al 99. Sin embargo, en este juego la Bestia solo puede tener un máximo de 20 puntos de Resistencia. El resto de valores se han añadido para que puedas utilizar el medidor en otros juegos o en tus propias creaciones.



La Bestia es una extensión de la voluntad de Kurodar, el dios de la Luna Negra. Es una criatura nacida de la oscuridad, su piel es de hierro y su sangre es de fuego mágico. Solo los mejores héroes y heroínas podrán derrotar a la Bestia.



Trampas

Las fichas de Trampa solo afectan a la Bestia. Cuando la Bestia se mueve a una pieza con una ficha de Trampa, tira la cantidad de dados de colores que correspondan a la ficha de Trampa que haya sobre la pieza. La Bestia recibe una cantidad de daño igual a la cantidad de que saques como resultado, y el daño adicional si hay algún símbolo en la ficha.

precio de la Trampa

dados necesarios



daño adicional



Ejemplo

La Bestia llega a una pieza con una ficha de Trampa. Uno de los jugadores toma los dados indicados en la ficha de Trampa y realiza una tirada. Después suma los símbolos que han salido en el resultado y el daño adicional indicado en la ficha de Trampa. La Bestia pierde 4 puntos de Resistencia. Por tanto, reduce 4 puntos de Resistencia en su medidor de Resistencia.





Muros



Los Monstruos se dirigen a atacar el castillo, pero antes deben derribar los muros. Después de un intento de atravesarlo, se destruye un segmento del muro y el Monstruo se detiene... por el momento.

Si un Monstruo va a moverse a la pieza de Castillo pero esta contiene fichas de Muro, en lugar de ello, ese Monstruo destruye 1 ficha de Muro. Si la Bestia va a moverse a la pieza de Castillo pero esta contiene fichas de Muro, en lugar de ello, destruye todas las fichas de Muro. Retira todas las fichas de Muro destruidas y devuélvelas a la caja.

El Monstruo o la Bestia que destruye la ficha de Muro no se moverá a la pieza de Castillo en esta ronda. Sin embargo, intentará entrar en el castillo de nuevo en la siguiente ronda.



Ejemplo

Hay 2 Monstruos en piezas adyacentes a la pieza de Castillo. El primer Monstruo en moverse destruye 1 de las fichas de Muro, pero no entra al castillo, sino que se queda en la pieza en la que está. Con el segundo Monstruo se repite la misma situación. Sin embargo, si hubiera un tercer Monstruo adyacente al castillo, entraría y los jugadores perderían la partida.



Victoria y derrota

Victoria

Los Héroes ganan la partida si derrotan a todos los Monstruos, incluida la Bestia, sin que ninguno de los Monstruos entre en la pieza de Castillo.



¡La Joya Curativa está a salvo!

Habéis derrotado a todos los Monstruos e incluso habéis acabado con la terrible Bestia. ¡Larga vida a los Héroes y Heroínas de Avel! ¡Larga vida a nuestros salvadores!

Derrota

Los Héroes pierden la partida si alguno de los Monstruos o la Bestia entra en la pieza de Castillo.



¡Oh, Oscuro Maestro Kurodar! ¡Ven a nosotros! Tus fieles sirvientes han destruido la joya maldita. ¡Avel te pertenece! ¡Ahora y siempre!



Queridos Héroes,

Si vuestras partidas acaban en victoria con demasiada frecuencia, podéis aumentar la resistencia de la Bestia y ajustar así la dificultad del juego a las expectativas y capacidades de vuestro equipo.

Si, por el contrario, vuestras partidas suelen acabar en derrota, podéis reducir la resistencia de la Bestia de forma que la partida siga siendo un desafío, pero tengáis más posibilidades de ganar. Consulta la ayuda de jugador o descárgate la app, donde encontrarás preparaciones para el tablero con diferentes niveles de dificultad.

Modo solitario

El modo solitario sigue las mismas reglas que el modo multijugador. Sin embargo, durante tu turno, tienes 4 acciones (durante la preparación, toma 4 fichas de Acción y colócalas al lado de tu tablero de Personaje). Al completar una acción, volteas una ficha de Acción a su lado inactivo; esto te ayudará a contar las acciones que llevas. Al final de la ronda, volteas todas las fichas de Acción de nuevo a su lado activo.

En esta variante, la Bestia tiene 14 puntos de Resistencia, al igual que en una partida de 2 jugadores.



lado activo



lado inactivo



Un mensaje del diseñador:

Rebel Studio recibió el primer prototipo de Avel con gran entusiasmo. Me alegra haber tenido su apoyo durante todo el proceso de creación.

Quiero darle las gracias, especialmente, a Andrzej Olejarczyk por los cientos de horas dedicadas al juego. Es una suerte tenerlo en el equipo.

También quiero dar las gracias a Bartek Kordowski y Janek Sielicki por crear el mundo de Avel. Sin vosotros no existiría la Luna Negra, el Astrolabio ni la Joya Curativa. La verdadera magia la creasteis vosotros.

P. Wojtkowski

¡Vive aún más aventuras con nuestra aplicación gratuita! Escucha los sonidos de la batalla, celebra las victorias y sufre las derrotas en una nueva dimensión. Cuenta la Resistencia de la Bestia usando el contador de vida y afronta nuevos retos con el generador de mapas. Disponible en Google Play y App Store.



Consíguelo en el
App Store

DISPONIBLE EN
Google Play



rebel.pl/go/avel-app



Desarrollo

Diseño del juego:

Przemek Wojtkowiak

Ilustraciones:

Bartłomiej Kordowski

Diseño gráfico:

Bartłomiej Kordowski

Desarrollo del juego:

Andrzej Olejarczyk

Reglamento:

Janek Sielicki

Coordinación de proyecto:

Sławek Gacal

Revisión y edición de la versión en inglés:

Rebel team

Tabletop Polish

Traducción al castellano:

Luis Álvarez Dato

Revisión en castellano:

M^a José Barrios

Composición:

Artur Mikucki



rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

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