

Crónicas
de **Ave1**
Nuevas Aventuras

Modos de juego y
escenarios adicionales

 Przemek Wojtkowiak /  Bartłomiej Kordowski

Introducción



¡Os damos la bienvenida, héroes de Avel! Aunque la Bestia de la Luna Negra acabó derrotada, el mal no se rindió. Aprovechando el momento de debilidad de un maestro, los dioses de las tres lunas oscuras (Mare, Zigza y Dragón Umbri) decidieron llevar a cabo su propio ataque funesto contra Avel. No hay tiempo para descansar: ¡el reino y sus habitantes necesitan ayuda!

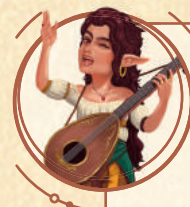


Este reglamento explica las reglas de los modos de juego y los escenarios.

Dos de los modos de juego incluyen a Oberón y Titania, personajes de la obra Sueño de una noche de verano de William Shakespeare.

Las citas en recuadros morados son adaptaciones de fragmentos de esa obra.

En el Libro de historias encontrarás nuevas narraciones y descripciones de monstruos que te ayudarán a imaginar el Mundo de las mil lunas.

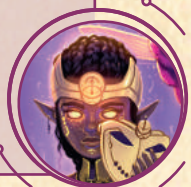


¡Yo soy Saria! Canto, escribo letras y deambulo por Avel, narrando las hazañas de valientes héroes. ¡Presiento que pronto tendré muchas aventuras nuevas que narrar!



*Oh, ¿qué es este mundo?
¡Es tan hermoso!
¡Tan colorido! ¿Hemos...
estado aquí antes?*

*Por eso las lunas,
pálidas de furia, bañan el
aire, causando multitud de
fiebres y catarros.*



La expansión *Crónicas de Avel: Nuevas aventuras* incluye:

- **Monstruo Lunar:** un nuevo monstruo que puede sustituir a la Bestia del juego básico.
- **3 modos de juego:** elementos de juego universales que puedes combinar con el juego básico, el Monstruo Lunar y los 3 nuevos escenarios de esta expansión.
- **3 escenarios:** una serie de 3 aventuras con reglas y condiciones de victoria nuevas. Puedes jugar cada escenario por separado o combinarlos en una única historia.

Contenido

13 figuras para montar (Monstruo Lunar, Oberón, Titania, 3 Anficiosos, 3 Excarabajos, 1 Carro, 3 Máquinas Lunares), 2 medias piezas (media pieza de Guarida de los Anficiosos, media pieza de Taller de Mago), tablero de Monstruo Lunar, 12 fichas de Monstruo Lunar, 3 fichas de Fragmento de Luna, 8 fichas de Equipamiento Mágico, 12 fichas de Espíritu Mágico, 3 medidores de Resistencia, 6 fichas de Monstruo, 1 apéndice, instrucciones de montaje, 24 fichas en blanco, 1 ayuda de jugador y 1 reglamento.

Monstruo Lunar

Por lo que se contaba, la Bestia parecía diferente de la que se describía en las Crónicas de Avel, ¡hay quien decía que el emisario de Kurodar tenía tres cabezas y poderes extraños! Podía, por ejemplo, hipnotizar y adaptarse muy rápidamente a las tácticas enemigas. Puedes leer más al respecto en la historia *El cuento de la barda*.

El Monstruo Lunar sustituye a la Bestia. El Monstruo Lunar se puede usar en el juego con las reglas básicas, al igual que con los modos de juego «Oberón», «Titania» y «Cazadores crueles». También puedes añadir elementos de la expansión *Accesorios del aventurero*.

Componentes que se usan en el modo de juego con el Monstruo Lunar

Además de los componentes del juego básico, cuando juegues con el Monstruo Lunar, prepara también lo siguiente:



Tablero del Monstruo Lunar: para las fichas de Monstruo Lunar.

Preparación

Prepara el juego eligiendo el nivel de dificultad y la disposición del tablero según las reglas del juego básico. También puedes añadir reglas de la expansión *Accesorios del aventurero*.

Coloca la figura de la Bestia en la caja; no la usarás durante la partida con el Monstruo Lunar. En su lugar, prepara la figura del Monstruo Lunar de tres cabezas; este reemplaza a la Bestia y aparecerá en el tablero cuando salga la Luna Negra.

Coloca el tablero del Monstruo debajo del indicador de Luna.

Mezcla por separado las fichas de Monstruo y colócalas bocabajo junto al tablero del Monstruo.

2 pilas de fichas de Monstruo Lunar



Desarrollo de la partida

La partida se desarrolla siguiendo las reglas habituales, con los siguientes cambios:

- Cuando el marcador de Astrolabio llegue a la última casilla del indicador de Luna, un Fragmento de la Luna Negra impacta en Avel: el Monstruo Lunar de tres cabezas emerge y comienza a avanzar hacia el castillo. Otros monstruos, alentados por él, también atacarán los muros.
- Sigue las reglas de la sección «La Luna Negra» en la página 17 del reglamento de *Crónicas de Avel*. Sin embargo, en lugar de colocar la ficha de la Bestia, coloca la figura del Monstruo Lunar; considera cada mención a la Bestia como si fuera el Monstruo Lunar.
- Usa el medidor de Resistencia de la Bestia del juego básico. Establece el nivel de Resistencia en función de la cantidad de jugadores.



- Roba 2 fichas de Monstruo Lunar (1 de cada pila) y colócalas en los espacios correspondientes del tablero de Monstruo Lunar. A continuación, aplica sus efectos inmediatos (consulta «Efectos inmediatos del Monstruo Lunar» en la página 4).

Cambios en el desarrollo de la partida una vez que aparece el Monstruo Lunar

Al final de la ronda, después de mover a los Monstruos pequeños y grandes, mueve al Monstruo Lunar (exactamente igual que a la Bestia del juego básico).

Después de mover al Monstruo Lunar, descarta las dos fichas de Monstruo Lunar actuales. Roba un nuevo par de fichas y aplica sus efectos (consulta «Efectos inmediatos del Monstruo Lunar»).

La pareja de fichas de Monstruo Lunar determina los colores del Monstruo, sus efectos y los dados que utilizará durante el combate.

Colores del Monstruo Lunar

El Monstruo Lunar puede tener 1 o 2 colores.

Efecto permanente del Monstruo Lunar

La capacidad activa durante los combates con el Monstruo.



Efecto inmediato del Monstruo Lunar

La capacidad que se desencadena de inmediato tras robar las fichas de Monstruo.

Dados del Monstruo Lunar

Los dados que con los que atacará el Monstruo Lunar.



Efectos inmediatos del Monstruo Lunar

Los siguientes efectos son los ataques del Monstruo Lunar. Resuélvelos inmediatamente después de robar las fichas de Monstruo Lunar. En la página siguiente tienes ejemplos de estos efectos.



- **Escupitajo:** este ataque impacta a todos los Héroes en la dirección del ataque, así como a los Héroes que se encuentren en la pieza del Monstruo Lunar. Infiere 1 de daño a cada Héroe al que impacta. No es posible defenderse de este ataque.

Cada ficha de Escupitajo indica la dirección de ataque de esa ficha. La dirección del Escupitajo se refiere a las piezas que conforman el mapa de Avel: la parte inferior de la ficha está orientada hacia la pieza del Castillo.

El Monstruo Lunar inspira aire y exhala una corriente de fuego, ácido o energía letal.



- **Ataque atronador:** el Monstruo Lunar inflige 1 de daño a todos los Héroes que se encuentren en su pieza o en una pieza adyacente. No es posible defenderse de este ataque.

¡El Monstruo Lunar está furioso y ataca en todas las direcciones con sus garras, su cola y sus tres cabezas!



- **Golpe engañoso:** el Monstruo Lunar inflige 1 de daño al Héroe más cercano (incluida la pieza en la que se encuentra el Monstruo). Si hay más de 1 Héroe a la misma distancia del Monstruo, cada uno de ellos recibe 1 de daño. No es posible defenderse de este ataque.

Las cabezas del monstruo serpentean, hipnotizando a sus enemigos, ¡y luego una de ellas ataca repentinamente!



- **Aliado del interior:** aparece un nuevo Monstruo en la misma pieza en la que se encuentra el Monstruo Lunar. Toma la ficha superior de la pila de Monstruos correspondiente y colócala bocarriba en la pieza en la que se encuentre el Monstruo Lunar. De 1 a 2 jugadores: Monstruo pequeño; de 3 a 4 jugadores: Monstruo grande.

El Monstruo Lunar desencaja la mandíbula y escupe a un monstruo aliado.

Ejemplo de Escupitajo

El Monstruo Lunar se ha movido, y se roban un nuevo par de fichas de Monstruo Lunar. El efecto inmediato es Escupitajo: la dirección la indica el símbolo de la pieza que hay en la ficha (como se indica en la imagen). Todos los Héroes en la línea del Escupitajo reciben 1 de daño (incluidos los Héroes que se encuentran en la misma pieza que el Monstruo Lunar). Guillermo el Parlarchín (amarillo) y Simón Barba-blanca (verde) pierden 1 de Resistencia cada uno.



Ejemplo de Ataque atronador

El Monstruo Lunar se ha movido, y se roban un nuevo par de fichas de Monstruo Lunar. El efecto inmediato es Ataque atronador: cada uno de los Héroes adyacentes recibe 1 de daño, es decir, tanto Simón Barba-blanca (verde) como Ágata la Intrépida (azul). Guillermo el Parlarchín (amarillo) también recibe 1 de daño, ya que se encuentra en la misma pieza que el Monstruo Lunar.



Ejemplo de Golpe engañoso

El Monstruo Lunar se ha movido, y se roban un nuevo par de fichas de Monstruo Lunar. El efecto inmediato es Golpe engañoso: hay dos Héroes a 2 piezas de distancia del Monstruo Lunar. No hay ningún otro Héroe más cerca. Por tanto, estos 2 Héroes más cercanos, Guillermo el Parlarchín (amarillo) y Ágata la Intrépida (azul), reciben 1 de daño cada uno.



Ejemplo de Aliado del interior

El Monstruo Lunar se ha movido, y se roban un nuevo par de fichas de Monstruo Lunar. El efecto inmediato es Aliado del interior: hay 3 jugadores en la partida, por lo que los jugadores toman la ficha superior de la pila de Monstruos grandes y la colocan en la pieza en la que se encuentra el Monstruo Lunar.



Efectos permanentes del Monstruo Lunar

Los siguientes efectos funcionan de forma similar a los atributos de los Monstruos grandes: reducen la cantidad de dados que los Héroes pueden usar y bloquean el Equipamiento. También añaden símbolos a los dados de Monstruo.



- Mientras luchas contra el Monstruo Lunar, no puedes usar efectos de Armas ni de Escudos (ni permanentes ni de un solo uso).

La piel del Monstruo se vuelve elástica, y las espadas rebotan al impactar contra ella. Los cuellos de la criatura se estiran y pueden atacar desde ambos lados, por lo que los escudos se vuelven inútiles.



- Mientras luchas contra el Monstruo Lunar, ignora 1 efecto de de los dados de Héroe en cada asalto del combate de esta ronda, como si los dados de Monstruo mostraran el símbolo .

¡Las escamas del Monstruo se endurecen, y los feroces ataques de los héroes no le afectan!



- Mientras luchas contra el Monstruo Lunar, tira 1 dado amarillo, azul y naranja menos.

¡Un nimbo de energías malignas envuelve al monstruo y repele la magia de los artefactos antiguos!



- Mientras luchas contra el Monstruo Lunar, tu Héroe recibe 1 de daño adicional durante cada asalto del combate de esta ronda, como si los dados de Monstruo mostraran el símbolo .

De pronto, el cuerpo del Monstruo Lunar expele unas púas afiladas que dañan a los héroes atacantes.



- Mientras luchas contra el Monstruo Lunar, no puedes usar Elixires.

El Monstruo levanta las cabezas y chilla mientras las sacude: el tono agudo que producen hace añicos los frascos de vidrio. ¡Será mejor guardar los Elixires para otro momento!



- Mientras luchas contra el Monstruo Lunar, tira 1 dado verde menos.

¡El Monstruo inunda tu mente de visiones sombrías de un futuro lúgubre, lo que hace que sea difícil concentrarse en golpear al enemigo!

Combatir contra el Monstruo Lunar

Los combates contra el Monstruo Lunar siguen exactamente las mismas reglas que los combates contra todos los demás Monstruos (3 asaltos por cada acción de combate). Cuando luches contra el Monstruo, puedes usar Equipamiento que sea efectivo contra Monstruos del mismo color que el color del Monstruo de esa ronda.

¡Recuerda! *El Monstruo es un emisario de tres dioses malvados y, en ocasiones, puede tener 2 colores. De ser así, el Equipamiento de ambos colores resulta efectivo contra el Monstruo.*

El Monstruo Lunar tira dados de Monstruo en función de las fichas de Monstruo Lunar de cada ronda.

Usa el medidor de Resistencia para marcar el daño que recibe el Monstruo; reduce el medidor cada vez que reciba un golpe que no logre bloquear.

El Monstruo Lunar queda derrotado cuando sus puntos de Resistencia se reducen a 0.

¡Recuerda! *Si en una misma pieza se encuentran el Monstruo Lunar y otro Monstruo, tú decides contra qué enemigo combatir.*

Ejemplo

El Monstruo Lunar se ha movido, y se roban un nuevo par de fichas de Monstruo Lunar. El efecto inmediato es Escupitajo: la dirección la indica el símbolo de la pieza que hay en la ficha. Solo Guillermo el Parlarchín (amarillo), que se encuentra en la misma pieza que el Monstruo Lunar, está dentro del alcance del ataque.



El efecto de la ficha marrón solo se aplica si un Héroe ataca al Monstruo Lunar.

Durante su turno, Guillermo el Parlarchín comienza a luchar contra el Monstruo Lunar. El Héroe toma sus dados: lanza 2 dados verdes (dados básicos de Héroe), 1 azul y 1 amarillo (debido a su Casco y Arma mágicos). El Monstruo tira 3 dados púrpuras.

Primer asalto. Tras la primera tirada, los resultados de los dados de Guillermo y del Monstruo Lunar son los siguientes:



Al resolver este asalto, recuerda que el efecto permanente de las fichas de Monstruo Lunar suma un resultado (1) a cada asalto del combate en esta ronda. El Héroe inflige 1 de daño al Monstruo Lunar. El Monstruo Lunar tiene 2 (1) como resultado (1 del dado y 1 de la ficha), y el Héroe ha sacado 1 (1) que bloquea 1, por lo que Guillermo recibe 1 (1) de daño.

Segundo asalto. La situación de Guillermo empeora.



Guillermo no inflige daño al Monstruo Lunar. El Monstruo, sin embargo, tiene 3 símbolos de (1) (2 de los dados y 1 de la ficha de Monstruo Lunar). Uno de esos tres daños queda bloqueado por el escudo (1) de Guillermo. Además, el Héroe decide usar su objeto.



Puede hacerlo porque 1 de las fichas de Monstruo Lunar es marrón. Guillermo bloquea el segundo daño, pero no puede bloquear el tercero. Después de este asalto, pierde 1 marcador de Resistencia. Guillermo el Parlarchín decide terminar el combate y no lleva a cabo el tercer asalto.

Trampas y Muros

Las Trampas y los Muros funcionan exactamente igual que en el juego básico (trata al Monstruo Lunar como a la Bestia).



Victoria y derrota

Las condiciones de victoria y de derrota son las mismas que en el juego básico (trata al Monstruo Lunar como a la Bestia).

Modo de juego «Oberón»



«Hay más cosas en el cielo y en la tierra de las que ha soñado vuestra filosofía».

Las leyendas antiguas y los cuentos populares narran que cuando los elfos llegaron a Avel, su idioma era tan hermoso que las personas que lo escuchaban se olvidaban de dormir, de beber e incluso de comer. Hay quien dice que el rey y la reina de los elfos todavía utilizan ese idioma. Si te cruzas con esas criaturas en tu camino, intenta ganarte su favor y ellos te recompensarán.

Oberón es el rey de los elfos y el esposo de Titania. Como consecuencia de un incidente mágico, no logra encontrar a su esposa ni a sus hermanos, y ellos tampoco pueden verlo a él. Por ese motivo deambula por las tierras de Avel intentando revertir el hechizo. Oberón es una criatura poderosa y llena de magia que puede ayudar a los Héroes de Avel. Puedes leer más sobre Oberón y Titania en la historia *Lunas de una noche de verano*.



Este modo de juego se puede usar en una partida con las reglas básicas, en partidas con el Monstruo Lunar, y en los modos de juego «Titania» y «Cazadores crueles», así como en los escenarios que se describen más adelante en este reglamento. Si juegas al modo «Oberón», también puedes añadir componentes de la expansión *Accesorios del aventurero*.



Componentes que se usan en el modo de juego «Oberón»

Aparte de los componentes del juego básico, cuando juegues al modo de juego «Oberón» prepara también lo siguiente:



Figura de Oberón: un poderoso mago elfo que puede otorgarte objetos mágicos increíbles.



8 fichas de Equipamiento Mágico: si consigues hacerte con estos objetos, equipa a tu Héroe con ellos o guárdalos en la mochila.



Preparación

Prepara el juego según las reglas del juego básico o de uno de los escenarios. También puedes incluir las reglas descritas en la expansión *Accesorios del aventurero*.

Coloca la figura de Oberón en la pieza a la derecha del Castillo (la pieza con 2 guaridas).

Mezcla las fichas de Equipamiento Mágico y colócalas en una pila al lado del tablero con el coste bocarriba.

Coloca la primera ficha en la figura de Oberón, de forma que el coste quede visible.



Efecto de la ficha

Coste de la ficha



Desarrollo de la partida

Oberón es el rey de los elfos y puede ofrecerte un equipamiento mágico de gran poder. Sin embargo, primero tienes que demostrarle que eres digno de tales obsequios. Cada objeto tiene su precio.

Oberón puede exigir:

- Monedas.
- Equipamiento de un tipo determinado.
- Trofeos, que son fichas de Monstruo de colores específicos.

Cuando juegues a este modo de juego, y cada vez que derrotes a un Monstruo, el Héroe ganador toma la ficha y la coloca junto a su tablero de Héroe en lugar de descartarla.

¡Nota! Si derrotas a un Monstruo con una Balista u otro objeto de ataque a distancia, la recompensa por ese Monstruo se pierde; en ese caso, pon la ficha de Monstruo en la pila de descarte.


Cuando tengas los elementos necesarios (Monedas, Equipamiento, Trofeos) y estés en la misma pieza que Oberón, puedes cambiar esos elementos por fichas de Equipamiento Mágico. Para hacerlo, devuelve los objetos a la bolsa y coloca las Monedas y las fichas de Monstruo en las pilas correspondientes. A continuación, toma la ficha de Equipamiento Mágico de la figura de Oberón. Coloca la ficha con el lado del efecto bocarriba en el espacio correspondiente de tu tablero de Héroe o de tu mochila. **Tomar una ficha de Equipamiento Mágico de Oberón no es una acción.**

Tras el intercambio, Oberón se mueve a un nuevo espacio. Tira un dado púrpura y, según el resultado, mueve la figura de Oberón 1 pieza si ♠ , 2 piezas si ♣ o 3 piezas si ♠ en el sentido horario por el borde del tablero. Oberón puede entrar en piezas sin revelar. Luego, roba una nueva ficha de Equipamiento Mágico y colócala en la figura de Oberón.



Pues entonces, reina mía, en triste silencio, vamos en pos de la sombra; que nosotros podemos recorrer el mundo más rápidamente que la peregrina luna.

Ejemplo

Simón Barbablanca (verde) obtiene una ficha de Equipamiento Mágico de Oberón. Después de este intercambio, tira un dado púrpura para determinar la nueva posición de Oberón. Saca el símbolo , por lo que Oberón se mueve 1 pieza en sentido horario, a la pieza del Castillo. Permanecerá allí hasta que un Héroe le compre otro objeto.



Equipamiento mágico

De los objetos que ofrece Oberón emana una esencia a magia antigua. ¡Su poder solo lo pueden ejercer los Héroes más puros y las Heroínas más feroces!

El Equipamiento Mágico no se puede mejorar.

Las fichas de Equipamiento Mágico se tratan igual que el resto de fichas de Equipamiento. Se pueden intercambiar y pasar de acuerdo con las reglas habituales.



• **Cetro de sueños de poder:** cuando tu Héroe esté equipado con este objeto, obtienes un dado amarillo y un dado naranja adicionales durante cada asalto. Recuerda que no puedes lanzar más dados de los disponibles en el juego.


Este bastón mágico se forjó con la luz de estrellas lejanas y los acordes de canciones mágicas olvidadas hace ya mucho tiempo. ¡Úsalo con precaución, ya que solo servirá a aquellos que tengan un corazón puro!



• **Mixtura de poder:** cuando tu Héroe tiene este objeto, se vuelve inhumanamente poderoso y ágil. Bébetela antes de un combate y luego toma hasta 3 dados adicionales de cualquier color. ¡Puedes tirarlos en cada asalto de ese combate! Recuerda que no puedes lanzar más dados de los disponibles en el juego. Después de beberte la mixtura, colócala en la parte inferior de la pila de Equipamiento Mágico.



Una obra de Oberón y Titania, que la crearon conjuntamente mientras aún se recordaban. Es la esencia de sus esperanzas, miedos y sueños.



• **La égida de las estrellas:** cuando tu Héroe esté equipado con este objeto, recibes un dado azul adicional en cada asalto. Una vez durante un combate, puedes añadir 2 símbolos  al resultado de tu tirada. Cuando lo hagas, coloca un marcador de Equipamiento Utilizado sobre esta ficha. Retira el marcador tras el combate.

Un escudo legendario creado a partir del último fragmento de la Luna de Titán y forjado con el fuego de un Dragón Dimensional. Quienes lo sostienen escuchan ecos distantes del rugido de ese monstruo.



• **Yelmo de la Dama de Plata:** cuando tu Héroe esté equipado con este objeto, recibes un dado amarillo adicional en cada asalto. Una vez durante un combate, puedes cambiar una cara en blanco de un dado de Héroe por un símbolo  o . Cuando lo hagas, coloca un marcador de Equipamiento Utilizado sobre esta ficha. Retira el marcador tras el combate.

Se dice que se fabricaron tres yelmos como este, y que la Dama de Plata entregó cada uno de ellos a las heroínas más valientes de los Viejos Días. Cuando las criaturas de Kurodar se encuentran cerca, el yelmo comienza a brillar con una luz tenue.



• **Botas de siete leguas:** cuando tu Héroe esté equipado con este objeto, puedes moverte a cualquier pieza revelada durante tu acción de movimiento.


Hubo una vez un mago, que no poseía sabiduría, ¡era un vago! Y cuando unos frutos mágicos tuvo que salir a buscar, ¡unas botas mágicas se dispuso a crear!



• **Libro de los mejores consejos:** coloca este objeto en tu mochila. En cada asalto, eliges y lanzas un dado de Héroe adicional. Recuerda que no puedes tirar más dados de los disponibles en el juego. No descartes este objeto después de usarlo.


¡Así no, corta a la izquierda! ¡Ahora esquiva! ¡Cúbrete, cúbrete! ¡Contraataca y esquiva! ¡Cuidado con los dientes! ¡Con los tuyos también, pero sobre todo con los del monstruo!




- **Jabalina tronadora:** coloca este objeto en tu mochila. Puedes usarlo una vez durante tu turno (antes o después de llevar a cabo una acción). Esto no se considera una acción. Elige un Monstruo que se encuentre en una pieza adyacente y lanza un dado naranja. Este Monstruo recibe 1 de daño, o 2 de daño si sacas un símbolo  como resultado. Si ese daño derrota al Monstruo, retira su ficha del tablero. La jabalina es un objeto a distancia, por lo que no obtienes recompensas de la ficha de Monstruo. Solo puedes usar este objeto una vez por ronda.

La vara de esta hermosa jabalina tiene grabada una antigua inscripción: «pronuncia tres veces el nombre de mi objetivo y volaré hasta él, lo atacaré con mi cuchilla y luego regresaré a tu mano».

Ejemplo de Jabalina tronadora

Al comienzo de su turno, Ágata la Intrépida decide usar la Jabalina tronadora. El poder de este objeto impacta contra un Monstruo que se encuentra en una pieza adyacente. Ágata tira un dado naranja. El símbolo  que sale como resultado no inflige daño adicional al Monstruo. El Monstruo solo recibe 1 de daño. Ahora Ágata puede llevar a cabo sus 2 acciones.



- **Rubí del fénix:** coloca este objeto en tu mochila. Puedes usarlo una vez durante tu turno (antes o después de llevar a cabo una acción). Esto no se considera una acción. Elige un Monstruo que se encuentre a 1 o 2 piezas de distancia de ti (no es necesario que esté en línea recta) y tira 2 dados verdes. El Monstruo recibe 1 de daño por cada símbolo  que obtengas como resultado. Si ese daño derrota al Monstruo, retira su ficha del tablero. El rubí es un objeto a distancia, por lo que no obtienes recompensas de la ficha de Monstruo. Solo puedes usar este objeto una vez por ronda.

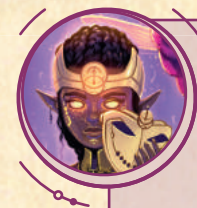
Este rubí, siempre caliente y resplandeciente gracias a su fuego interior, te permite invocar un fénix de las tierras del fuego para atacar a un monstruo. Las aves de fuego odian a los sirvientes del mal, ya que, en el pasado, Kurodar destruyó su reino.

Ejemplo de Rubí del fénix

En su turno, Simón Barbablanca (verde) decide usar el poder del Rubí del fénix. Elige un Monstruo a 2 piezas de distancia. Este Monstruo ya tiene 1 de daño del turno de Guillermo el Parlarchín. Simón tira 2 dados y, gracias a su afortunada tirada, inflige al Monstruo 2 heridas más, que son suficientes para derrotarlo. Por desgracia, las recompensas visibles en la ficha del Monstruo se pierden.



Modo de juego «Titania»



Nos hemos encontrado en colina o llanura, en bosque o en pradera, junto al surtidor esculpido o el arroyo fugaz, o en la arenosa playa del mar, para bailar nuestras danzas en el viento silbador.

Titania es una poderosa reina élfica y la esposa de Oberón. Titania cuida de los espíritus de los prados, bosques y ríos. Es una gobernante práctica y, por un módico precio, puedes contratar a uno de sus espíritus. Puedes leer más sobre Oberón y Titania en la historia *Lunas de una noche de verano*.

Este modo de juego se puede usar en una partida con las reglas básicas, en partidas con el Monstruo Lunar, y en los modos de juego «Oberón» y «Cazadores crueles», así como con cualquiera de los escenarios que se describen más adelante en este reglamento. Si juegas al modo «Titania», también puedes añadir componentes de la expansión *Accesorios del aventurero*.



Preparación

Prepara el juego según las reglas del juego básico o de uno de los escenarios. También puedes incluir las reglas descritas en la expansión *Accesorios del aventurero*.

Coloca la figura de Titania en la pieza a la izquierda del Castillo (la pieza con 1 guarida).

Mezcla las fichas de Espíritu Mágico boca abajo y colócalas en una pila boca abajo junto al tablero. Si estás jugando también con el modo de juego «Cazadores crueles», la pila de fichas de Espíritu se usa de forma colectiva en ambos modos de juego. Coloca la primera ficha bocarriba en la figura de Titania.



Componentes que se usan en el modo de juego «Titania»

Aparte de los componentes del juego básico, cuando juegues al modo de juego «Titania» prepara también lo siguiente:



Figura de Titania: cuidadora de los espíritus mágicos de Avel; te permite contratar los servicios de sus espíritus.

12 fichas de Espíritu Mágico: estas criaturas tienen grandes poderes, pero estos son de un solo uso. Las fichas que adquieras irán junto a tu tablero de Héroe (estas fichas también se utilizan en el modo de juego «Cazadores crueles»).



Desarrollo de la partida

Al jugar con Titania, tienes la posibilidad de usar los poderes de los Espíritus Mágicos. Cada ficha de Espíritu tiene un efecto de un solo uso. Cuando te encuentres en la misma pieza que Titania, puedes contratar a un Espíritu Mágico pagando 2 Monedas y tomando la ficha de Espíritu de su figura. **Tomar una ficha de Espíritu Mágico de Titania no es una acción.**




Un jugador puede tener cualquier cantidad de fichas de Espíritu Mágico. Se pueden intercambiar y pasar de acuerdo con las reglas habituales.




«Cumpliré todas y cada una de tus peticiones en un periquete».

¡Eh, chico! ¿Qué está pasando?»

¡Estoy hablando en lengua antigua! Creo que paso demasiado tiempo con los espíritus de Titania...

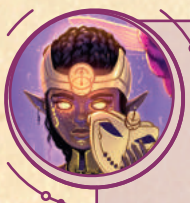
Tras contratar a un Espíritu Mágico, Titania se mueve a un nuevo espacio. Tira un dado púrpura y, según el resultado, mueve la figura de Titania 1 pieza si , 2 piezas si  o 3 piezas si  en sentido horario por el borde del tablero. Titania puede entrar en piezas sin revelar. Luego, roba una nueva ficha de Espíritu Mágico y colócala en la figura de Titania.

Ejemplo

Ágata la Intrépida (azul) adquiere una ficha de Espíritu Mágico de Titania. A continuación, tira un dado púrpura para determinar cuál será la nueva pieza de Titania. Saca un símbolo  como resultado, por lo que Titania se mueve 2 espacios por el borde del tablero de juego.



Si la pila de fichas de Espíritu Mágico se agota, no puedes contratar a ningún Espíritu de Titania. Debes esperar hasta que un jugador use un Espíritu y lo devuelva a la pila.



¡Ea!, bailemos y cantemos, y enseguida, por un tercio de minuto, alejaos: unas a matar al gusano en los olorosos capullos de las rosas, otras a cazar a los murciélagos para hacer con sus alas barnizadas las ropas de mis pequeños duendes, y algunas a mantener alejado al búho chillón que se azora a la vista de nuestros espíritus y turba la noche con sus gritos. Cantad al son para dormirme; luego cada cual a su faena, y dejadme reposar.



Espíritus Mágicos

Las fichas de Espíritu Mágico tienen dos caras. Una cara muestra un Espíritu en una jaula y la otra cara, un Espíritu libre. Cada Espíritu otorga a los Héroes una capacidad poderosa, pero sus poderes son de un solo uso. Una ficha de Espíritu no se considera una ficha de Equipamiento, y no ocupa espacio en la mochila. Colócala junto al tablero de Héroe. **Usar la habilidad de un Espíritu no se considera una acción.**



Cuando recibas un espíritu, ¡ponle un nombre! Nos alegra mucho tener nombres divertidos. Una vez me llamaron... ¡Pedo de lobo!

Para usar el poder del espíritu, invócalo por su nombre, por ejemplo: ¡Ayúdame, Pedo de lobo!

Si tienes una ficha de Espíritu Mágico, puedes usar su efecto. Cuando lo hagas, vuelve a poner la ficha en la parte inferior de la pila de fichas de Espíritu Mágico.

Efectos de los Espíritus Mágicos



- En cualquier momento durante tu turno, descarta esta ficha y toma 4 Monedas. Puedes descartar esta ficha y tratarla como 4 Monedas (por ejemplo, si usas un efecto que requiere pago).



- Descarta esta ficha antes o después de una acción (no durante un combate) para recuperar 2 marcadores de Resistencia.



- Descarta esta ficha durante una acción de movimiento para moverte 2 piezas adicionales.



- Descarta esta ficha antes o después de una acción para llevar a cabo una acción adicional.



- Descarta esta ficha antes o después de una acción (no durante un combate) para mirar dentro de la bolsa de Equipamiento y tomar cualquier ficha.



- Descarta esta ficha antes o después de una acción (no durante un combate) para mejorar una de tus fichas de Arma, Casco o Escudo.



- Descarta esta ficha antes o después de una acción (no durante un combate) para elegir cualquier ficha de Monstruo (pequeño o grande) y moverla a una pieza adyacente a su ubicación actual.



- Descarta esta ficha antes o después de una acción (no durante un combate) para derrotar a cualquier Monstruo (pequeño o grande) en cualquier pieza (pero no recibes la recompensa).



- Descarta esta ficha durante cualquier asalto de un combate, después de tirar los dados, para cambiar hasta 2 resultados en blanco en tus dados de Héroe, cada uno por un símbolo de ⚡ o de ⚔.



- Descarta esta ficha durante cualquier asalto de un combate, después de tirar los dados, para añadir 3 símbolos: ⚡, ⚔ y ⚔ al resultado de la tirada.



- Descarta esta ficha durante cualquier asalto, después de tirar los dados, para cambiar hasta 2 símbolos de los dados de Monstruo (⚡ o ⚔) a caras en blanco.



- Descarta esta ficha durante cualquier asalto, después de tirar los dados, para volver a tirar hasta 3 dados cualesquiera (dados de Héroe o de Monstruo).

Modo de juego «Cazadores crueles»

Cuando la luz de Kurodar se atenuó, la Hoz Furiosa, la Esquirra de Venturina y el Dragón Umbri comenzaron a tramar sus propios planes. Necesitaban nuevos sirvientes para ejecutar sus planes, por lo que invocaron a extrañas y terribles criaturas nuevas de las oscuras profundidades de Avel: rapes, espectros y mimetos. Además, cazarian y aprisionarían a los espíritus mágicos, ¡seguramente para usarlos en algunos de sus planes malvados! Puedes leer más sobre los nuevos Monstruos en el Bestiario.

Este modo de juego se puede usar en una partida con las reglas básicas, en partidas con el Monstruo Lunar, o en los modos de juego «Obe-rón» y «Titania», así como con cualquiera de los escenarios que se describen más adelante en este reglamento. Si juegas al modo «Cazadores crueles», también puedes añadir componentes de la expansión *Accesorios del aventurero*.

Componentes que se usan en el modo de juego «Cazadores crueles»

Aparte de los componentes del juego básico, prepara también lo siguiente:



6 fichas de Cazador Cruel (Monstruos pequeños).



12 fichas de Espíritu Mágico: las mismas fichas que se utilizan en las partidas con Titania.



Preparación

Prepara el juego según las reglas del juego básico o de uno de los escenarios descritos más adelante en el reglamento. También puedes incluir las reglas descritas en la expansión *Accesorios del aventurero*.

Mezcla las fichas de Espíritu Mágico bocabajo y colócalas en una pila bocabajo junto al tablero. Si también estás jugando al modo de juego «Titania», la pila de fichas de Espíritu se usa de forma colectiva en ambos modos de juego.

Mezcla las fichas de Cazador Cruel con otros Monstruos pequeños del juego básico y colócalas bocabajo junto al tablero.



Desarrollo de la partida

Los Cazadores Crueles aparecen en las guaridas siguiendo las reglas del juego básico. Cuando un Cazador Cruel es derrotado, el Espíritu Mágico enjaulado se libera y, como agradecimiento, ofrece sus servicios al Héroe que lo salvó. Como recompensa por derrotar a un Cazador Cruel, toma una ficha de Jaula de la parte superior de la pila de fichas de Espíritu y colócala con el lado del Espíritu bocarriba junto a tu tablero de Personaje. En el extraño caso de que la pila de fichas de Espíritu Mágico se haya agotado, no obtendrás ninguna ficha de Espíritu, solo el resto de las recompensas (si las hubiera).



Espíritus Mágicos

Los Espíritus Mágicos otorgan a los Héroes capacidades poderosas, pero estas solo pueden usarse una vez. Las fichas de Espíritu Mágico no ocupan espacio en la mochila.

Los Espíritus Mágicos funcionan de la misma forma que en el modo de juego «Titania» (consulta «Efectos de los Espíritus Mágicos», en la página 12).

Campaña Fragmentos de oscuridad

A continuación, se encuentran las reglas para jugar 3 escenarios: «Asalto al castillo», «Transporte valioso» y «Máquinas lunares». Cada uno de estos escenarios cambia ligeramente el juego, añadiendo objetivos especiales que deben cumplirse para ganar.

Los escenarios se juegan para crear una historia cohesiva entre sí, pero están preparados de tal forma que también puedan jugarse por separado.

Modo historia

Si quieres jugar al modo campaña, ¡solo podrás pasar al siguiente escenario después de haber logrado la victoria en el anterior! También puedes añadir una ambientación única a la partida leyendo la introducción y las historias finales en voz alta.



Resumen de la campaña

Permite que te resuma brevemente esta historia. Hace mucho tiempo, los fragmentos de tres lunas malvadas (la Hoz Furiosa, la Esquirra de Venturina y el Dragón Umbri) llegaron a Avel y acabaron en la cámara del tesoro del castillo. Pero cayeron en el olvido... hasta ahora. Brog, Brug y Brugga son unos astutos ancianos que decidieron asaltar el tesoro olvidado. Van a entrar en la cámara secreta y a robar los tres fragmentos de lunas malvadas. ¡Los héroes deben atrapar a los ladrones antes de que sea demasiado tarde!

El mago Mirko descubre que la esencia malvada de los fragmentos podría usarse para el bien y elabora un plan para fabricar unas poderosas máquinas lunares que envolverán Avel con un escudo protector. Sin embargo, construir las máquinas requiere reunir muchos recursos, y hay que llevarle los fragmentos al mago... ¡Y los monstruos no van a quedarse de brazos cruzados!

Por fin, las máquinas están listas. Ahora comienza el proceso de cargarlas con magia, un proceso que los excarabajos intentarán interrumpir por todos los medios...

Escenario «Asalto al castillo»

En este escenario, Brog, Brug y Brugga, unos astutos hermanos ancianos, siguiendo las órdenes de su maestro el Dragón Umbri, asaltan la cámara del tesoro del castillo de Avel y luego huyen a su cueva con el botín.

¡Los Héroes deben recuperar los fragmentos de luna malvada que han robado antes de que sea demasiado tarde! Puedes leer más sobre los ancianos y su plan en la historia «Asalto al castillo».



Si estás jugando la campaña, lee la historia en voz alta durante la preparación.

El objetivo de este escenario es evitar que los tres ancianos se lleven los 3 fragmentos de luna a su guarida y destruyan el castillo.



Componentes que se usan en este escenario

Aparte de los componentes del juego básico, prepara también lo siguiente:



3 figuras de Anficio: las criaturas astutas que roban los 3 fragmentos de luna malvada.



3 medidores de Resistencia: se utilizan para marcar el nivel de Resistencia actual de cada anciano.



Media pieza de Guarida de los Anficienos: lugar hacia el que intentan escapar los anficienos, los Héroes no pueden entrar ahí.



3 fichas de Fragmento de Luna: en este escenario, están en los estómagos de los anficienos.



Preparación

Prepara el juego según las reglas del juego básico, con los siguientes cambios. También puedes incluir las reglas descritas en la expansión *Accesorios del aventurero*.

- Devuelve las fichas de Cráter a la caja; no se utilizarán en este escenario.
- Ve a la página 23 para ver las posibles disposiciones del mapa. Elige una de ellas; recuerda añadir la media pieza de Guarida de los Anficienos. Debes colocar la media pieza bocarriba.
- Coloca las 3 figuras de Anficieno y los 3 medidores de Resistencia junto al tablero. Necesitarás las fichas y los medidores después de que salga la Luna Negra.
- Coloca las 3 fichas de Fragmento de Luna en las figuras de Anficieno. El color del Fragmento de Luna determina el color de cada Anficieno (y por tanto determina el color del medidor de Resistencia de cada Anficieno).



Cuando los guardias se precipitan hacia la cámara del tesoro, Brog, Brug y Brugga se tragan los fragmentos de la luna malvada y huyen disparados del castillo.

La magia de los fragmentos recorre los cuerpos de los anficienos, por lo que cada uno de ellos representa a una luna distinta.



Desarrollo de la partida

El juego sigue las mismas reglas que el juego básico. Sin embargo, ahora el marcador de Astrolabio en el indicador de Luna lleva la cuenta atrás para el asalto al castillo. Los Héroes no conocen los planes de los anficienos, pero perciben que algo va a ocurrir. Viajan por Avel en busca de pistas, luchan contra Monstruos y obtienen objetos valiosos.

Cuando muevas el marcador de Astrolabio a la última casilla del indicador de Luna, lleva a cabo lo siguiente:

- Revela todas las piezas bocabajo (como se describe en el reglamento de *Crónicas de Avel*, en la sección «La Luna Negra», en la página 17).
- Coloca las 3 figuras de Anficieno con las fichas de Fragmento de Luna en la pieza de Castillo.
- Coloca cada medidor de Resistencia en el valor indicado según la cantidad de jugadores.



Desarrollo de la partida después de que aparezcan los Anficienos

¡Los ladrones llegaron cavando hasta la cámara del tesoro y se hicieron con los fragmentos! Aprovechando la confusión, otros monstruos se dirigen hacia el castillo para destruir la Joya Curativa.

El juego continúa como antes: cada jugador lleva a cabo sus 2 acciones en su turno. Sin embargo, al final de la ronda, el jugador con el Escudo de Armas de Avel ahora mueve a todos los Monstruos 1 pieza más cerca del castillo en lugar de mover el marcador de Astrolabio en el indicador de Luna (según las reglas del juego básico).

Después de mover a los Monstruos, mueve a los Anficienos. El Anficieno con la ficha de Fragmento de Luna marrón se mueve a la pieza a la izquierda del castillo (con 1 guarida), el Anficieno con la ficha de Fragmento de Luna azul se mueve a la pieza de Mercado, y el Anficieno con la ficha de Fragmento de Luna verde se mueve a la pieza a la derecha del castillo (con 2 guaridas).



Combatir contra los Anficios

El combate contra los Anficios sigue las mismas reglas que un combate contra cualquier otro Monstruo (3 asaltos por cada acción de combate). Cuando luchas contra un Anficio, puedes usar efectos que afecten a Monstruos de un color concreto (el color del Anficio lo determina la ficha de Fragmento de Luna que lleve). Los Anficios tiran los dados de Monstruo indicados en su figura. El daño que recibe un Anficio se marca en el medidor de Resistencia del color que le corresponde. Cada vez que le impacta un ataque que no logra bloquear, el medidor se reduce. Un Anficio queda derrotado cuando sus puntos de Resistencia se reducen a 0. Después de derrotar a un Anficio, devuelve su figura con la ficha de Fragmento de Luna a la caja.

¡Recuerda! Si hay un Anficio y un Monstruo en una misma pieza, tú decides contra qué enemigo combatir.

Trampas y muros

Las Trampas solo funcionan con los Anficios. Sus efectos son los mismos que en el juego básico (contra la Bestia).

Los Muros solo funcionan con los Monstruos que se dirigen hacia el castillo (según las reglas del juego básico). Los Anficios ignoran los Muros por completo.



Fin de la partida

Victoria

Los Héroes ganan si se cumplen las siguientes condiciones:

- Todos los Monstruos son derrotados antes de que alguno de ellos llegue a la pieza de Castillo.
- Todos los Anficios son derrotados antes de que alguno de ellos llegue a la media pieza de Guarida.

Lee la parte «¡Victoria!» de la historia «Asalto al castillo». Si estás jugando al modo campaña, ve al escenario «Transporte valioso».

Derrota

Los Héroes pierden si algún Monstruo entra en la pieza de Castillo o si algún Anficio huye con el Fragmento de Luna hasta la media pieza de Guarida. Lee la sección «¡Derrota!» de la historia «Asalto al castillo». Si estás jugando al modo campaña, ¡tienes que volver a jugar a este escenario!



La situación es compleja, pero lo importante es no entrar en pánico. Brog, Brug y Brugga están intentando escapar con los fragmentos de luna hasta su guarida, ¡y el resto de los monstruos están atacando el castillo! ¡Tienes que defender los muros del castillo y atrapar a los anficios!

Al final de cada una de las rondas siguientes, y después de mover a los Monstruos, mueve las figuras de Anficio por la ruta más corta posible hacia la media pieza de Guarida de los Anficios. Inicia el movimiento de los Anficios por aquellos que estén más cerca de la guarida. Si 2 Anficios están igual de cerca de la guarida, muévelos a ambos. Los Anficios deben tomar diferentes rutas (solo finalizarán su movimiento en la misma pieza si no hay otra opción para un camino más corto). Si hay más de una ruta posible, los jugadores deciden el movimiento de los Monstruos.

Ejemplo

Los Anficios azul y verde están a la misma distancia de la media pieza de Guarida. El Anficio azul puede moverse a 2 piezas diferentes, sin embargo, el verde solo puede tomar un camino, lo que limita al azul a un solo camino también. Luego, el Anficio marrón se mueve a la pieza en la que estaba el Anficio azul.



Escenario «Transporte valioso»

El objetivo de este escenario es llevarle los 3 fragmentos de luna al mago y entregarle trampas, muros y sellos lunares para que el mago pueda construir las máquinas lunares, unos dispositivos poderosos que protegerán a Avel de los poderes malignos. En este escenario, los Monstruos no atacan el castillo, sino que intentan detener el carro que lleva los fragmentos. Para ganar, debes cumplir todas las condiciones de victoria antes de que el marcador de Astrolabio alcance la última casilla del indicador de Luna. Puedes leer más sobre el plan para construir las máquinas lunares en la historia *Apto para todos los públicos*.



Componentes que se usan en este escenario

Aparte de los componentes del juego básico, prepara también lo siguiente:



Figura de Carro: se utiliza para transportar los Fragmentos de Luna.



3 fichas de Fragmento de Luna: en este escenario, debes llevar los Fragmentos de Luna esparcidos por Avel al Taller del Mago.



Media pieza de Taller del Mago: aquí es adonde debes llevar el Carro con los suministros. Los Héroes pueden entrar en esta pieza, escoltando la figura de Carro con las 3 fichas de Fragmento de Luna.



¡Increíble! ¡Quién hubiera pensado que la cámara del tesoro secreta, olvidada hace tanto, albergaría artefactos tan poderosos desde los Viejos Días! Esos tres fragmentos que los ancianos intentaron robar son pedazos de lunas malvadas...

Entrégamelos cuanto antes e intentaré usar su magia para proteger a Avel. Por cierto, también necesitaré unas cuantas cosas más...



Si estás jugando la campaña, lee la historia en voz alta durante la preparación.



Preparación

Prepara el juego según las reglas del juego básico, con los siguientes cambios. También puedes incluir las reglas descritas en la expansión *Accesorios del aventurero*.

- Devuelve las fichas de Cráter a la caja; no se utilizarán en este escenario.
- En función de la cantidad de jugadores, devuelve los siguientes componentes a la caja (no se utilizarán en esta partida):
 - De 1 a 2 jugadores: 2 fichas de Muro, 2 fichas de Sello Lunar, 2 fichas de Trampa (con los costes de 7 y 5).
 - 3 jugadores: 1 ficha de Muro, 1 ficha de Sello Lunar, 1 ficha de Trampa (con el coste de 7).
 - 4 jugadores: no devuelvas ningún componente a la caja.
- Ve a las páginas 23 y 24 para ver posibles disposiciones de mapa. Elige una de ellas; recuerda añadir la media pieza de Taller del Mago. Debes colocar la media pieza bocarriba.
- Coloca las 3 fichas de Fragmento de Luna en piezas bocabajo del tablero dependiendo de la disposición de mapa que hayas elegido.
- Coloca la figura de Carro en la pieza de Castillo.





¡Un adorable svifrl es quien tira del carro! Es una criatura muy fuerte y de buen temperamento, a menudo utilizada como animal de tiro. ¡Y sus plumas son unos hermosos adornos!



Desarrollo de la partida

El juego sigue las mismas reglas que el juego básico, aplicando los siguientes cambios:

Los Héroes tienen 2 nuevas acciones disponibles:

• **Mover el Carro:** si tu Héroe está en la pieza con la figura de Carro, puedes usar una acción para mover a tu Héroe y al Carro a una pieza adyacente que elijas. Si la pieza está boca abajo, revélala primero y luego coloca a tu Héroe y al Carro sobre la pieza. Si la pieza revelada tiene un símbolo de guarida, toma una ficha de Monstruo de la pila correspondiente (pequeña o grande) y colócala en esta pieza.

• **¡Recuerda!** No puedes moverte con el Carro si hay Monstruos en tu pieza. Además, ningún efecto que afecte al movimiento del Héroe funciona cuando se mueve el Carro.

• **Cargar el Carro:** si tu Héroe está en la pieza con la figura de Carro y una ficha de Fragmento de Luna, puedes usar una acción para colocar la ficha de Fragmento de Luna dentro de la figura de Carro. El Carro puede transportar las 3 fichas de Fragmento de Luna a la vez.

Trampas, Muros y Sellos Lunares

En este escenario, cuando el marcador de Astrolabio pase los símbolos del Sello Lunar ☾, de la Trampa 🕸 o del Muro 🏰 en el indicador de Luna, no devuelvas estos elementos a la caja. Eso significa que puedes comprar Sellos Lunares, Muros y Trampas hasta el final de la partida. Construir Máquinas Lunares requiere grandes cantidades de suministros. Los Héroes deben comprarlos en ubicaciones específicas y entregarlos en la media pieza de Taller. La cantidad total necesaria de cada elemento depende de la cantidad de jugadores:



Las acciones en los círculos megalíticos, la cantera y el campamento élfico no cambian: coloca inmediatamente los componentes comprados en la media pieza de Taller.

Fortalecer la magia

Los Fragmentos de Luna que haya en el Carro fortalecerán a los Héroes. Durante una acción de combate en la pieza en la que se encuentra el Carro, puedes volver a tirar un dado verde si el color de uno de los Fragmentos de Luna que hay en el Carro es el mismo que el color del Monstruo con el que estás luchando.

Ejemplo

Ágata la Intrépida está luchando contra un Monstruo. Ágata está en la misma pieza que el Carro, que contiene los Fragmentos de Luna verde y azul. El color del Monstruo es verde (al igual que una de las fichas que contiene el Carro), por lo que, durante el combate, Ágata podrá volver a tirar un dado verde.



Fin de la partida

Cuando el marcador de Astrolabio llegue a la última casilla del indicador de Luna, juega la última ronda. Una vez terminada la ronda, el escenario finaliza. Comprueba si se cumplen las condiciones de victoria.

Victoria

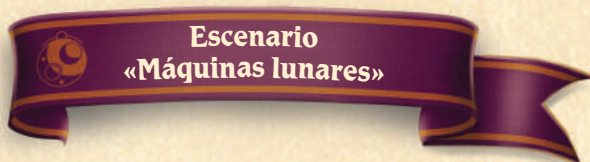
Los Héroes ganan si se cumplen las siguientes condiciones:

- La figura de Carro se encuentra en la media pieza del Taller del Mago y contiene las 3 fichas de Fragmento de Luna.
- En la media pieza de Taller también se encuentra la cantidad requerida de fichas de Trampa, de Muro y de Sello Lunar (en función de la cantidad de jugadores).

Lee la sección «¡Victoria!» de la historia *Apto para todos los públicos*. Si estás jugando al modo campaña, pasa al escenario «Máquinas lunares».

Derrota

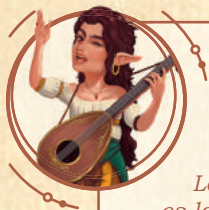
Los Héroes pierden si, al terminar la ronda final, la figura de Carro con las 3 fichas de Fragmento de Luna no se encuentra en la media pieza de Taller o si no hay suficientes fichas de Trampa, de Muro o de Sello Lunar. Lee la sección «¡Derrota!» de la historia *Apto para todos los públicos*. Si estás jugando al modo campaña, ¡tienes que volver a jugar a este escenario!



¡El plan del mago Mirko funcionó! Gracias a los héroes, y también a los habitantes de Avel, hay tres nuevas y poderosas máquinas mágicas que usan la magia de los fragmentos lunares para proteger la tierra de las fuerzas del mal. Ahora solo falta activarlas...

¡Oh, no! ¡Mare, Zigza y el Dragón Umbri están enviando a sus monstruos más poderosos a destruir las máquinas! Puedes leer más sobre esto en la historia «Máquinas lunares».

El objetivo de este escenario es proteger las máquinas lunares de los excarabajos que comenzarán a atacar cuando el marcador de Astrolabio alcance la última casilla en el indicador de Luna. Mientras tanto, también debes proteger el castillo de los ataques de otros Monstruos.



Colma las máquinas de poder, preparándolas para la batalla, Y cuando emerjan los monstruos deshonestos... Oh, ¡no puedo más con esto!

Lo que quiero decir es que con cuanto más poder cargues las máquinas lunares antes de que aparezcan los excarabajos, mejor preparado estaréis para defender el castillo y derrotar a esos malvados insectos.



Componentes que se usan en este escenario

Aparte de los componentes del juego básico, prepara también lo siguiente:



3 fichas de Fragmento de Luna: en este escenario, las lunas son parte de las Máquinas Lunares.



3 figuras de Máquina Lunar: las cargarás cuando derrotes a los Monstruos, lo que te permitirá obtener poderes sobrehumanos.



3 figuras de Excarabajo: unas poderosas criaturas que intentarán destruir las Máquinas Lunares.



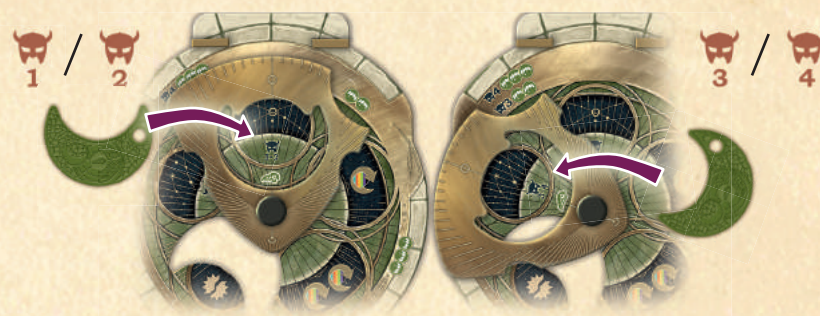
3 medidores de Resistencia: se utilizan para marcar el nivel de Resistencia actual de cada Excarabajo.



Preparación

Prepara el juego según las reglas del juego básico, aplicando los siguientes cambios. También puedes incluir las reglas descritas en la expansión *Accesorios del aventurero*.

- Ve a la página 24 para ver las posibles disposiciones del mapa. Elige una de ellas; recuerda colocar las 3 figuras de Máquina Lunar. Cada Máquina Lunar se trata como adyacente a una sola pieza, indicada por la flecha de la Máquina. Añade las 3 fichas de Fragmento de Luna a las Máquinas de los colores correspondientes. Colócalas en los lugares indicados según la cantidad de jugadores.



- Coloca la ficha de Cráter con el nivel de dificultad elegido, tal y como se indique en la disposición de la página 24.
- Coloca las 3 figuras de Excarabajo junto al tablero.



Desarrollo de la partida

El juego sigue las mismas reglas que el juego básico, aplicando los siguientes cambios:

- Cada vez que derrotes a un Monstruo, en lugar de descartarlo, colócalo junto a la Máquina Lunar del mismo color. Los Monstruos derrotados con efectos de Ballesta, Jabalina tronadora, Rubí del fénix o Espiritu Mágico también se colocan junto a las Máquinas Lunares del mismo color. Cada Máquina Lunar tiene un nivel de potencia de carga mágica actual. Si hay suficientes fichas de Monstruo junto a la Máquina, mueve el indicador de Carga en sentido horario al siguiente nivel, y luego devuelve las fichas de Monstruo usadas a sus pilas. Cuando el indicador de Carga de la Máquina Lunar alcance el primer o el segundo nivel con poder lunar, los Héroes pueden usarla siguiendo las reglas descritas en esta página.



¡Ha funcionado! ¡Ha funcionado!

¡Cuánto poder! ¡Cuánta energía!

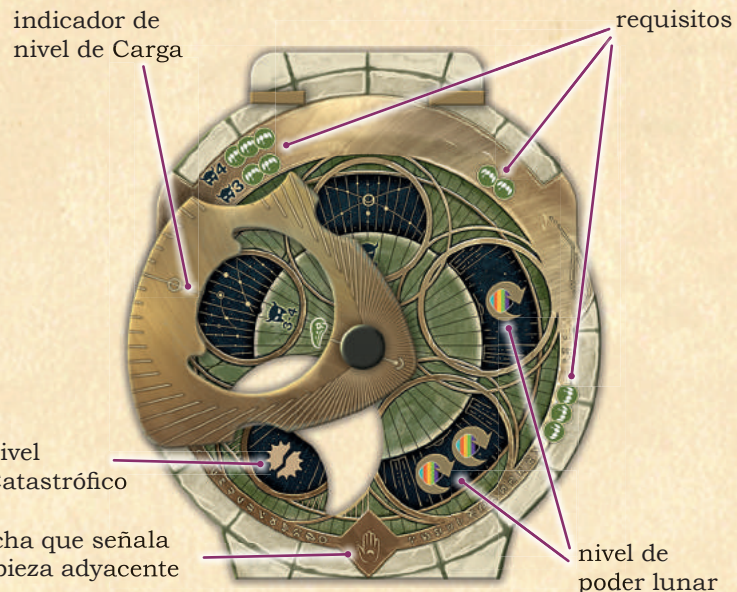
Ejemplo

En esta partida hay 3 Héroes en juego, y hay una ficha de Monstruo derrotado junto a la figura de Máquina Lunar azul. Uno de los Héroes derrota a otro Monstruo azul, por lo que el indicador de Carga pasa al siguiente nivel de carga mágica y estos 2 Monstruos se colocan en la pila de Monstruos derrotados.

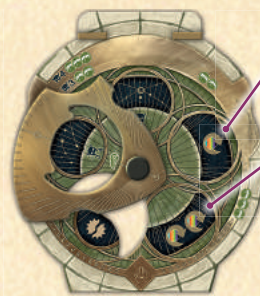


Jugar con el modo de juego «Oberón» y el escenario «Máquinas lunares»

En este tipo de partidas, puedes usar las fichas de Monstruo derrotado de 2 maneras: cuando derrotes a un Monstruo, debes decidir si colocas la ficha junto a la Máquina Lunar o si la usas como Trofeo para Oberón.



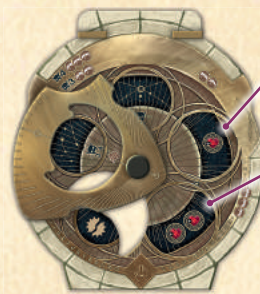
Poder lunar de las Máquinas Lunares



Una vez durante un combate, puedes volver a tirar 1 dado de combate (de Héroe o de Monstruo).

Una vez durante un combate, puedes volver a tirar hasta 2 dados de combate (de Héroe o de Monstruo).

Se pueden usar estos poderes durante cada acción de combate. Ambas habilidades siguen funcionando después de que aparezcan los Excarabajos.



Al final de cada ronda, todos los Héroes recuperan 1 punto de Resistencia; si recuperaras un punto de Resistencia mediante el indicador de Luna, aplica ambos efectos.

Al final de cada ronda, todos los Héroes recuperan 2 puntos de Resistencia; si recuperaras un punto de Resistencia mediante el indicador de Luna, aplica ambos efectos.

Ambas habilidades siguen funcionando después de que aparezcan los Excarabajos.



Puedes moverte 1 pieza adicional al llevar a cabo una acción de movimiento.

Puedes moverte 2 piezas adicionales al llevar a cabo una acción de movimiento.

Se pueden usar estos poderes durante cada acción de movimiento. Ambas habilidades siguen funcionando después de que aparezcan los Excarabajos.

Cuando el marcador de Astrolabio llegue a la última casilla del indicador de Luna, los Excarabajos atacan. Haz lo siguiente:

- Revela todas las piezas bocabajo, tal y como se describe en el reglamento de *Crónicas de Avel*, en la sección «La Luna Negra» en la página 17.
- Revela la ficha de Cráter y coloca los Monstruos correspondientes, tal y como se describe en el reglamento de *Crónicas de Avel*, en la sección «La Luna Negra» en la página 17.
- Coloca las 3 figuras de Excarabajo en la pieza con la ficha de Cráter.
- Coloca el medidor de Resistencia de cada Excarabajo en el valor determinado por la cantidad de jugadores.



Desarrollo de la partida después de que los Excarabajos aparezcan

Una vez que aparezcan los Excarabajos, las Máquinas Lunares ya no se pueden cargar más. A partir de ese momento, todos los Monstruos derrotados deben regresar a la pila de Monstruos derrotados (o usarse como Trofeos si estás jugando al modo de juego «Oberón»).

Los Monstruos se dirigen hacia la pieza de Castillo, y los Excarabajos atacan las Máquinas Lunares. Cada jugador lleva a cabo 2 acciones en su turno. Sin embargo, al final de la ronda, el jugador con el Escudo de Armas de Avel ahora acerca a todos los Monstruos 1 pieza hacia el Castillo en lugar de mover el marcador de Astrolabio en el indicador de Luna (de acuerdo con las reglas básicas del juego).

Después de mover a los Monstruos, mueve a los Excarabajos. Cada Excarabajo se acerca 1 pieza a la Máquina Lunar de su color (si hay 2 rutas disponibles, los jugadores eligen el movimiento del Excarabajo). Si el Excarabajo está en la pieza adyacente a la Máquina Lunar de su color, no se mueve.

Cada Excarabajo ignora las Máquinas Lunares que no sean de su color. Cuando llega a su pieza de destino, la adyacente a la Máquina Lunar del mismo color, el Excarabajo baja de inmediato el nivel de poder de esa Máquina Lunar en 1 punto. Cada turno posterior permanece allí y reduce el nivel de poder de la Máquina Lunar de nuevo. Indica esta reducción moviendo el indicador de Carga de la Máquina Lunar en sentido antihorario hasta el nivel de carga más bajo. Si la Máquina Lunar deja de mostrar un poder determinado, los Héroes dejan de tener acceso a ese poder.

¡Recuerda! Reducir la carga de poder de la Máquina Lunar puede provocar que los poderes que hayas obtenido dejen de estar disponibles.

Ejemplo

El Excarabajo verde está en la pieza adyacente a la Máquina Lunar verde. En lugar de moverse, reduce el nivel de poder de carga de la Máquina Lunar. El Excarabajo azul se mueve a la pieza adyacente a la Máquina Lunar azul e inmediatamente baja su nivel de carga. ¡Los Héroes tienen que darse prisa!



Combatir contra los Excarabajos

Combatir contra los Excarabajos sigue exactamente las mismas reglas que luchar contra todos los demás Monstruos (3 asaltos por cada acción de combate). Cuando combatas contra un Excarabajo, puedes usar efectos de Equipamiento que afecte a Monstruos de cada color. El daño que recibe un Excarabajo se marca en el medidor de Resistencia de su color. Cada ataque que no logra bloquear reduce la Resistencia. Un Excarabajo queda derrotado cuando sus puntos de Resistencia se reducen a 0. Tras derrotar a un Excarabajo, devuelve su figura a la caja.

¡Recuerda! Si hay más de 1 Monstruo o Excarabajo en una misma pieza, tú decides contra cuál luchar.

Trampas y muros

Las Trampas solo funcionan con los Excarabajos. Sus efectos son los mismos que en el juego básico (contra la Bestia). Si más de 1 Excarabajo entra en una pieza con una ficha de Trampa, tú decides cuál se ve afectado por la Trampa.

Los Muros funcionan de la misma forma que en el juego básico.



Fin de la partida

Victoria

Los Héroes ganan si se cumplen las siguientes condiciones:

- Todos los Monstruos son derrotados antes de que alguno de ellos llegue a la pieza de Castillo.
- Todos los Excarabajos son derrotados antes de que el nivel de carga de cualquiera de las Máquinas Lunares llegue al nivel Catastrófico (en cuyo caso el fragmento de luna se cae de la máquina y se rompe).

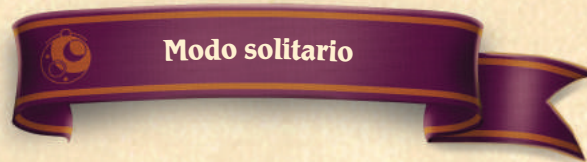
Lee la sección «¡Victoria!» de la historia «Máquinas Lunares».



Derrota

Los Héroes pierden si algún Monstruo entra en la pieza de Castillo o el nivel de carga de cualquiera de las Máquinas Lunares llega al nivel Catastrófico (lo que significa que el fragmento de luna se cae de la máquina y se rompe).

Lee la sección «¡Derrota!» de la historia «Máquinas Lunares». Si estás jugando al modo campaña, ¡tienes que volver a jugar a este escenario!



Modo solitario

El modo solitario en todos los modos de juego, los escenarios y con el Monstruo Lunar, sigue las mismas reglas que el modo multijugador.

Prepara la partida como se describe en cada escenario o en cada modo de juego determinado. Sin embargo, en tu turno, tienes 4 acciones (durante la preparación toma 4 fichas de Acción y colócalas junto a tu tablero de Personaje).

Después de completar una acción, voltea una ficha de Acción a su lado inactivo; esto te ayudará a contar las acciones que llevas. Al final de la ronda, voltea todas las fichas de Acción de nuevo a su lado activo.



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,
Bryan Gerding, Russ Williams

Traducción al castellano:
Luis Álvarez Dato

Revisión en castellano:
M^a José Barrios González

Composición:
Artur Mikucki

Autor del Libro de Historias:
Janek Sielicki



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

Disposiciones del tablero

 : media pieza de Guarida de los Anficienos  : media pieza de Taller del Mago

 : fichas de Fragmento de Luna  : figuras de Máquina Lunar

Escenario «Asalto al castillo»



Fácil



Fácil



Medio



Difícil

Escenario «Asalto al castillo» con la expansión *Accesorios del aventurero*



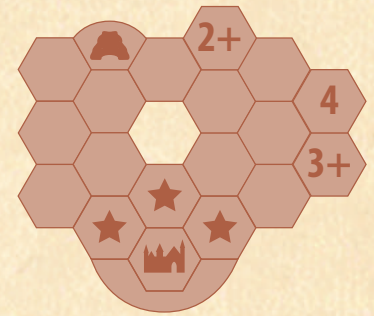
Fácil



Fácil



Medio



Difícil

Escenario «Transporte valioso»



Fácil



Fácil



Medio



Difícil

Escenario «Transporte valioso» con la expansión *Accesorios del aventurero*



Fácil



Fácil



Medio



Difícil

Escenario «Máquinas lunares»



Fácil



Fácil



Medio



Difícil

Escenario «Máquinas lunares» con la expansión *Accesorios del aventurero*



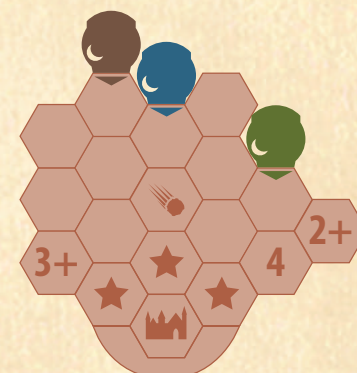
Fácil



Fácil



Medio



Difícil