

Encuentra las reglas en
otros idiomas aquí:



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

Crónicas de Avel

Accesorios del aventurero

Los monstruos que merodean alrededor del Castillo de Avel, y en especial la Bestia, son un gran peligro para los habitantes de estas tierras; por ello, no es de extrañar que todos quieran ayudar en la batalla. Los artesanos fabrican objetos, los enanos construyen máquinas de asedio, y los herbolarios inventan nuevas recetas y elaboran pociones. Incluso los salvajes se unirán a la batalla si demuestras tu valentía derrotando a los monstruos. ¡Aprovechad la ayuda y proteged todos juntos el Castillo de Avel!



Contenido de la expansión



fichas de Equipamiento: 3 Elixires



fichas de Equipamiento: 3 pares de Zapatos



3 Monstruos grandes



3 fichas de Compañero animal



3 piezas de tablero



3 Balistas (requieren montaje)



Cambios en la preparación

Añade las **piezas de tablero** de esta expansión a las piezas de tablero del juego base. Para partidas de 1, 2 o 3 jugadores, recuerda dejar a un lado las piezas que se indican en el reglamento del juego base. ++Si juegas con la expansión, el tablero será más grande. Encontrarás indicaciones sobre cómo montar el tablero usando el código QR o la aplicación.++

Mezcla las **fichas de Monstruo grande** con las fichas de Monstruo del juego base.

Mete las **fichas de Equipamiento** en la bolsa de Equipamiento. Las fichas de Equipamiento del juego base ya deberían estar dentro de la bolsa.

Coloca las **fichas de Compañero animal y de Balista** junto a las fichas de Trampa, de Sello lunar y de Muro.



Nuevo Equipamiento

Esta expansión incorpora nuevos Elixires y un nuevo tipo de Equipamiento: los Zapatos.

Los **Elixires**, elaborados por herbolarios expertos a partir de nuevas recetas, pueden ayudar a los intrépidos héroes en su misión.



Elixir de Teletransporte: el Héroe que bebe este Elixir puede moverse a cualquier pieza del tablero que esté bocarriba.



Elixir de Tiempo: el Héroe que bebe este Elixir puede llevar a cabo una acción adicional en su turno.



Elixir de Mejora de Equipamiento: el líquido que contiene este frasco puede utilizarse con cualquier Equipamiento. El Héroe que usa este Elixir puede mejorar la ficha de Equipamiento que elija.

¡Recuerda! *Los Elixires se pueden usar antes o después de llevar a cabo una acción; beber un Elixir no se considera una acción.*

Los **Zapatos** de buena calidad permiten a los Héroes moverse más rápido por las tierras salvajes, lo que puede salvarles la vida si una horda de monstruos va tras ellos.



Lado básico: los Zapatos que no se hayan mejorado permiten volver a tirar 1 dado del color correspondiente durante una batalla.



Lado mejorado: un Héroe que lleva puestos unos Zapatos mejorados puede moverse 1 pieza adicional durante su acción de movimiento.



Nuevos Monstruos

Los Monstruos de esta expansión tienen un atributo nuevo, y otorgan una nueva recompensa: un Compañero animal.



– Antes de la batalla, el Héroe recibe 1 de daño (no se puede bloquear de ninguna manera).



– Tras derrotar a un Monstruo, el Héroe recibe la ficha de Compañero animal correspondiente.




Las Tres Hijas

Los sirvientes de Kurodar suelen ser extraños y misteriosos, como las Tres Hijas, a quienes los habitantes de Avel conocen como Envidia, Codicia e Ira. Estas criaturas llegaron a Avel durante las Guerras Antiguas, y cuenta la leyenda que al principio eran enemigas de Kurodar, y que incluso llegaron a la Luna Negra y lucharon contra el dios maligno en su castillo. Nadie sabe lo que sucedió allí, pero cuando regresaron a Avel estaban al frente del ejército de Kurodar. Durante siglos actuaron en secreto, tratando con otros dioses lunares por pura necesidad. Sin embargo, ahora que la Luna Negra ha regresado a los cielos y la Bestia se aproxima, ¡las Hijas harán todo lo posible para asegurarse de que Kurodar triunfe!





Compañeros Animales

Tras derrotar a una de las Tres Hijas, el Héroe obtiene un Compañero animal. El jugador toma la ficha de Compañero animal correspondiente y la coloca junto a su tablero de Personaje (dejando bocarriba el lado con la ). El Compañero animal se puede usar 2 veces; después del primer uso, voltea la ficha hacia su otro lado y, tras el segundo uso, descarta la ficha.



Oso

Usar durante una batalla:

- Lado 1: añade 2 símbolos  al resultado de tu tirada.
- Lado 2: añade 1 resultado  a tu tirada.



Águila

Usar antes o después de llevar a cabo una acción:

- Lado 1: mueve tu personaje a cualquier pieza bocarriba del tablero.



Usar durante una acción de movimiento:

- Lado 2: mueve tu personaje 1 pieza adicional.



Zorro

Usar durante una batalla:

- Lado 1: añade 2 símbolos  al resultado de tu tirada.
- Lado 2: añade 1 resultado  a tu tirada.



Nuevas piezas de tablero



Mercadillo

El bullicio de este lugar resuena por los bosques circundantes, y atrae a cualquiera que esté interesado en comprar o vender a buen precio. Cuando voltees esta loseta, coloca 3 fichas de Equipamiento al azar de la bolsa (con el lado básico bocarriba) sobre esta pieza. Si llevas a cabo la acción de esta pieza, puedes intercambiar 1 de tus fichas de Equipamiento por la ficha de Equipamiento que elijas de esta pieza.



Campos y bosques

Un verdadero héroe no le teme al trabajo duro, ya que supone una oportunidad de aumentar sus ingresos. La acción de esta pieza te permite tomar 3 monedas del suministro. Solo puedes llevar a cabo esta acción si no hay Monstruos en la pieza.




Taller de los enanos

Este edificio pertenece a dos enanos hermanos que, con el sudor de su frente, forjan unos intrincados equipos de asedio. Paga 3/4/5 monedas respectivamente y coloca la Balista correspondiente en una pieza de tu elección. Solo puedes construir 1 Balista de cada tipo, y no puede haber más de 1 Balista en una misma pieza.



Balistas

Las Balistas que habéis comprado se activan al comienzo de cada ronda, antes de que los jugadores lleven a cabo sus turnos. Cuando se activa una Balista, los jugadores eligen entre todos a un Monstruo, o a la Bestia, que esté en la misma pieza que la Balista o en una pieza adyacente (el jugador que haya comprado la Balista decidirá en caso de empate). Luego, la Balista realiza un único disparo. El jugador que compró la Balista tira 1 dado del mismo color que la Balista. Si el resultado es , el Monstruo o la Bestia reciben 1 de daño. Cualquier otro resultado es un tiro fallido. Si el daño infligido por la Balista derrota al Monstruo, su ficha se retira del tablero, pero la recompensa desaparece.



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:
Luis Álvarez Dato

Revisión:
María José Barrios González

Composición:
Artur Mikucki



studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

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

Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile.