**Clases 4 Clases**

**Guerrero:**

Habilidad Especia:

HE1 = Defensa x 2

Dado 1 (A2xA1xA1xA1xA1xA1)

Dado 2 (D1xD2xD1xD2xD1xD2)

Dado 3 (HE1 x 0 x 0x HE1 x 0 x 0)

**Pícaro:**

Habilidad Especiales:

HE1 = Ataque x3

HE2 = Esquiva el siguiente ataque (ataque valor 0)

Dado 1 (A2xA1xA1xA1xA1xA1)

Dado 2 (A2xA1xA1xA1xA1xA1)

Dado 3 (HE1 x 0 x HE2 x 0 x HE2 x 0)

**Arquero: (falta definir)**

Habilidad Especiales:

Dado 1 (Ataque) (2x1x1x1x1x1)

Dado 2 (Ataque) (2x1x1x1x1x1)

Dado 3 (HE1 x 0 x HE2 x 0 x HE2 x 0)

**Mago: (falta definir)**

Habilidad Especiales:

Dado 1 (Ataque) (2x1x1x1x1x1)

Dado 2 (Ataque) (2x1x1x1x1x1)

Dado 3 (HE1 x 0 x HE2 x 0 x HE2 x 0)

**Enemigos**: dispondrán de un solo dado, en función del tipo de enemigo su dado será distinto

Tipos de enemigos:

* 1
* 2
* 3
* 4
* Boss Sala.

Combate simple (Enemigos Min 1 - Max 3)

**Inicio Escena**

* Al entrar a la sala los personajes se colocan en su lugar.
* Aparecen los enemigos.

**Desarrollo de turnos**

* Se lanzan automáticamente los dados del Jugador.
* Se lanzan los dados del enemigo.
* Turno del Jugador
  + El jugador puede o no relanzar uno de sus dados utilizando un botón para relanzar y otro para quedarse con la tirada inicial.
    - El dado especial mostrara actualizara los valores de los dados a los que este afecte aumentando su valor y pintándolo de VERDE
    - Se aplican
  + Uso de dados en combate, se realizará arrastrando el dado al objetivo, el objetivo dando un aura de color este. Esto bloqueara el relanzar dados si aún no se había realizado.
    - Dado Ataque: Arrastrando el dado al enemigo que se quiere golpear, aura Roja
    - Dado Defensa: Se arrastra el dado de defensa al personaje que se le quiere aplicar la defensa. (esto puede ser a un aliado) Aura Azul
  + Es necesario presionar un botón para terminar el turno del Jugador
* Turno del Enemigo
  + Los enemigos utilizaran el valor del dado obtenido atacando, defendiendo o utilizando habilidad especial.
    - La defensa que utilizan los enemigos se guardará hasta el siguiente turno para poder defenderse del jugador, al inicio del siguiente turno del enemigo luego desaparecerá
  + Al terminar todos los dados del enemigo termina automáticamente su turno.
* Si quedan Jugadores o Enemigos vivos se reinicia el desarrollo de los turnos.