

## Jugar sin logros

A continuación se describen dos reglas fanmade para jugar sin logros para poder tener una experiencia plena de exploración sin prisas.

- Básica:
  - Opción 1: Fácil y simple de usar para disfrutar el juego que añade un poco más de dificultad si se pierde mucho tiempo.
  - Opción 2: Te desentendes absolutamente de los logros, añade más dificultad como más demores la partida y también más dificultad en la mazmorra en general ya que siempre habrá cartas que jugar, elimina el caso que el JOA se queda sin cartas.
- Avanzada: Permite a los héroes contrarrestar el incremento de presupuesto del JOA y además deberán esforzarse para conseguir la experiencia adicional.

Básica (Opción 1):

- Al inicio del turno del JOA lanza 1d6, si sale 6 incrementa en 1 el presupuesto del JOA.
- Cada vez que los héroes gasten 1 punto de Fortuna incrementa en 1 el presupuesto del JOA.
- Siempre se ganará el punto adicional de experiencia por logros.

Básica (Opción 2):

- Cuando crees los tres mazos del JOA, usa todas las cartas que podría contener cada mazo (NO elijas en función de los héroes o PV).
- Añade siempre todas las cartas de “Emboscada” y “Refuerzo”.

Avanzada:

- Al inicio del turno del JOA lanza 1d6, si sale 5 o 6 incrementa en 1 el presupuesto del JOA.
- Cada vez que los héroes gasten 1 punto de Fortuna incrementa en 2 el presupuesto del JOA.
- Cada vez que los héroes consigan un hito de la carta de logros decrementa en 1 el presupuesto del JOA.
- Los héroes ganarán el punto adicional de experiencia por logros si antes de descubrir la sala principal han explorado más de la mitad de los elementos de toda la aventura (sin contar la sala principal ni su contenido). Contando “mobiliario”, “elementos especiales”, “puertas secretas” y “registrar habitaciones”.