

Jugar sin logros

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

Básica: Fácil y simple de usar para disfrutar el juego que añade un poco más de dificultad si se pierde mucho tiempo.

- Fácil: El JOA irá acumulando PV pero siempre tendrá la limitación de las cartas.
- Difícil: El JOA irá acumulando PV y además no tendrá la limitación de las cartas que junto la repetición del dado del escenario aumentará la dificultad.

Avanzada: Permite a los héroes contrarrestar el incremento de presupuesto del JOA y además deberán esforzarse para conseguir la experiencia adicional.

Básica:

- Fácil:
 - Al inicio del turno del JOA lanza 1d6 por cada héroe, si sale algún 6 incrementa en 1 el presupuesto del JOA.
 - Una vez descubierta la sala principal no se tirará más el dado.
 - Siempre se ganará el punto adicional de experiencia por logros.
- Difícil:
 - Al inicio del turno del JOA lanza 1d6 por cada héroe, si sale algún 6 incrementa en 1 el presupuesto del JOA.
 - Los tres mazos del JOA contendrán todas las cartas que hubiera disponibles (NO se contarán cartas: 6*héroes o PV/10).
 - Una vez descubierta la sala principal no se tirará más el dado.
 - Siempre se ganará el punto adicional de experiencia por logros.

Avanzada:

- Al inicio del turno del JOA incrementa en 1 el presupuesto del JOA hasta que descubras la sala principal.
- 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 un 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".

Salida de la mazmorra

Una vez finalizado el objetivo del mapa, si juegas en JOA no tiene mucho sentido realizar la salida y se suele finalizar el mapa automáticamente. Esta regla añade un factor para que durante la salida puedan haber problemas con el JOA, es una regla totalmente opcional y complementaria a la anterior.

Aplica las siguientes pautas una vez cumplido el objetivo:

- Cada vez que fueras a entrar en una sección ya explorada lanza el dado de escenario:
 - Encuentro: Levanta una carta de encuentro y aplícala en la sección que ibas a entrar.
 - Obstáculo: Levanta una carta de obstáculo y aplícala en la casilla del héroe o en la puerta (si esta estaba cerrada).
 - Poder: No sucede nada.
- Mientras NO haya enemigos tira el dado de escenario cada turno, si sale "Poder", levanta una carta de "Poder" y aplícala.
- Aplica el resto de reglas de la forma habitual.