

Jugar sin logros

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

Solo para JOA:

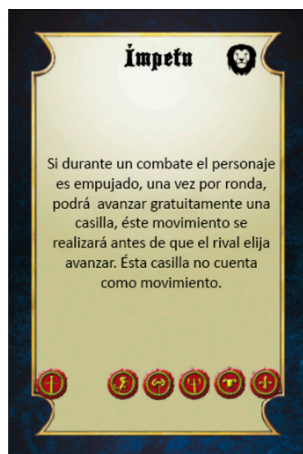
- Al inicio del turno del JOA lanza 1d6 por cada héroe, si sale algún 6 incrementa en 1 el presupuesto del JOA.
- Una vez descubierta la sala principal no se tirará más el dado.
- Siempre se ganará el punto adicional de experiencia por logros.
- Si la misión se falla o algún héroe gasta toda su fortuna JOA añadirá un marcador de peligro.

Jugar sin Ímpetu

Elimina la regla de "Ímpetu" del reglamento.

En su lugar aplica lo siguiente:

Ciertas profesiones de los héroes tendrán disponible la habilidad "Ímpetu" para ser aprendida de la manera habitual.



Solo para JO: Todas las criaturas con comportamiento CaC podrán aprender la habilidad por 1 PV.

Solo para JOA:: Todas las criaturas con comportamiento CaC podrán aprender la habilidad por 1 PV (considerándose la habilidad al final de la lista de las habilidades disponibles). Todos los líderes con comportamiento CaC la llevarán aprendida sin coste adicional.

Mejora de enemigos

Solo para JOA: Además de las mejoras habituales de las tropas (Líder, Grandes, etc) aplica lo siguiente: Por cada criatura Élite (color amarillo) tira 1d6 y mejora una habilidad al azar del coste de PV indicado por el dado pagando su coste.