MENU CLASIFICACIÓN FUNCIONAMIENTO

Elección sala Objetivo

LUSTRIA

ARABIA

JUGADOR (dar opción renombrar). Lugar para consultar y guardar Tesoros y Panoplia

KISLEV

ZONA

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 10

NIVEL 9

**EVENTOS: Se eligen de entre las carpetas de MONSTRUOS de los diferentes NIVELES Y FACCIONES (varias si se desea) y Zonas (opcional) 12 cartas de Monstruo. Después se eligen de entre los diferentes tipos de Eventos y Zonas hasta 8 cartas Evento., conformando un mazo total de 20 cartas. Se barajan y después aleatoriamente se generará 1 carta cuando se pulse el botón de Generar. Debe dar opción de dejar la carta para consultarla. Las cartas que hayan aparecido, al final del mazo.**

NIVEL 5

NIVEL 4

NIVEL 3

NIVEL 2

NIVEL 1

ENANOS DEL CAOS

ELFOS OSCUROS

CAOS

GENERICOS \*

NO MUERTOS

ORCOS Y GOBLINS

SKAVEN

FACCIÓN

**MAZMORRA: Se crea un mazo único de 13 cartas, uniendo el 1er mazo con el 2º mazo que contendrá la sala objetivo, que aparecerá siempre a partir de la séptima carta (al encontrarse en la 2º parte del mazo). Habrá un botón de Robar carta que será aleatorio de entre el primer mazo y después del segundo mazo cuando se agoten las del primero.**

**PANOPLIA: Se Buscan aleatoriamente los tesoros EN UNA CARPETA. Se asigna el objeto Robado a JUGADOR A, B, C, D ó E y se descarta ese objeto de donde estaba para pasar a formar parte de la carpeta del JUGADOR . Opción de borrar en la carpeta de JUGADOR los objetos y volverán al mazo original**

ARMAMENTO

RELIQUIAS

GENERADOR PANOPLIA

PROVISIONES

POCIMAS

PERGAMINOS

BASICO

SUBTERRÁNEO

OBJETIVO

Elegir 1 carta de Salas Objetivo y se coloca aleatorio en el 2º Mazo de 6 cartas (total 7 cartas)

Indicar Tipo de Tesoro

Indicar Nivel Aventurero

ZONA

Elección 2º mazo 6 Cartas

Elección 1er mazo 6 Cartas

GENERADOR TESOROS

TRAMPA

PUERTAS

PANOPLIA

HECHIZO

ENCUENTRO

**TESOROS: Se Buscan aleatoriamente los tesoros dentro de las carpetas según los filtros aplicados (tipo de tesoro y Nivel de Aventurero). El de ZONA es optativo. Se asigna el Tesoro Robado a JUGADOR A, B, C, D ó E y se descarta ese objeto de donde estaba para pasar a formar parte de la carpeta del JUGADOR opción de borrar en la carpeta de JUGADOR los objetos y volverán al mazo original**

JUGADOR E

JUGADOR B

JUGADOR C

JUGADOR D

JUGADOR A

INICIAL (Nivel 1-4)

HÉROE (nivel 5-8)

SEÑOR (Nivel 9-10)

TIPO

ZONA

ARABIA

LUSTRIA

KISLEV

EVENTOS

MONSTRUOS

GENERADOR EVENTOS

GENERADOR MAZMORRAS