

# NO TIME FOR HEROES

## Reglas multiclase

En este modo debes elegir dos clases: Mago, Guerrero, Explorador o Pícaro. A partir de ellas crearás un nuevo personaje único con un mazo de habilidades hecho a tú medida (por ejemplo: Mago-Guerrero o Pícaro-Arquero).

## ¡Jugando con multiclases!

El juego del modo Multiclase es muy similar al modo normal de juego de “No Time for Heroes”. Tan solo habrá que seguir unas indicaciones a la hora de crear el nuevo mazo de habilidades y el mazo de la Horda, que veremos a continuación.

Es recomendable que todos los jugadores utilicen mazos multiclase en este tipo de partidas, pero nada impide a un jugador emplear un héroe básico.

## Creación de Personaje (Héroe)

1. Selecciona dos Héroes y coge sus dos mazos de habilidad.
2. Revisa las cartas de habilidad de los dos mazos que has escogido y coge aquellas que más te gusten para construir un nuevo mazo. ¡Pero cuidado! Tienes que respetar las siguientes normas:
  - Tendrás que escoger al menos 5 cartas de cada mazo.
  - El nuevo mazo deberá tener 15 cartas exactamente
3. La carta de Héroe elegida será la que establezca la habilidad de la que disfrutaremos, pero el tipo de cartas de mercado que podamos usar lo establecerán las dos clases de las que disponemos. (a modo de recordatorio podremos situar bajo nuestra carta de Héroe una carta de héroe de nuestra clase alternativa de modo que se vean los iconos de capacidad inferiores)



## Preparación del mazo de la Horda

- Para una partida a 2 jugadores se incluirán en el mazo de Horda 23 cartas de Huestes más una carta de Señor de la Guerra.
- Para una partida a 3 jugadores se incluirán en el mazo de Horda 27 cartas de Huestes más una carta de Señor de la Guerra.
- Para una partida a 4 jugadores se incluirán en el mazo de Horda 27 cartas de Huestes, entre las que se barajea un Señor de la Guerra (\*), y una carta de Señor de la Guerra más que se situará al final, de la forma habitual.

(\*) El señor de la guerra barajado entre el mazo, en el modo a 4 jugadores, se tratará de la misma forma que el Señor de la Guerra que aparece al final de la partida.

**Diseñado por:** Rodrigo González y Juan Emilio Herranz

