



## Para empezar

### Introducción

Classcraft es un juego de actuación diseñado para maestros y estudiantes para jugar juntos en la sala de la clase. Jugando, tendrás que actuar como un Guerrero, un Curandero o un Mago — cada uno con poderes especiales que se pueden utilizar en la vida real y te permitirá hacer cosas tales como tener más tiempo para hacer un examen o escuchar música en la clase. Esos poderes se desbloquean participando en la clase. Más participas, ¡más poderes obtienes! El propósito de este juego ¡es volver la clase divertida! En esta sección, encontrarás tutorías y vídeos que te pueden ayudar a entender como jugar y, eventualmente, como dominar el juego.

### Firmar el Pacto del Héroe

El Pacto del Héroe representa tu compromiso para jugar a Classcraft hasta el final de tu clase, que puede ser un semestre o el año escolar. No puedes jugar a Classcraft hasta que hayas firmado el pacto, y no puedes dejar de jugar una vez que lo hayas firmado. Firmando el Pacto del Héroe, reconoces la autoridad del Maestro del Juego (tu maestro) y no puedes refutar su decisión en ningún punto del juego. Debes también aceptar todos los cambios que pueda aportar al las reglas del juego aunque no estés feliz con esos cambios. Si no quieres jugar, estás libre de no hacerlo. Sin embargo, si cambias de idea más tarde en el año, puedes aún firmar el Trato del Héroe en cualquier momento y juntarte al resto de tus compañeros.

### Reglas básicas del juego

Hay algunas reglas básicas que necesitarás conocer para jugar. Vamos a revisarlas en esta sección.

### Puntos de Salud (HP)

Cada jugador tiene HP. Cuando pierdes todos tus HP, vas a caer en la batalla y estarás potencialmente sujeto a consecuencias negativas. Pierdes HP cuando tienes un comportamiento negativo en clase. A continuación hay una lista de algunos de los comportamientos que pueden ser:

- Ser grosero con un compañero : -10HP
- Llegar con retraso a clase. : -10HP
- No trabajar en el aula y/o actitud negativa. : -15HP
- No cumplir las normas de clase. : -20HP
- No colaborar con sus compañeros de equipo : -15HP
- No entregar las tareas a tiempo. : -50HP
- No hacer el diario de aprendizaje en su día. : -30HP
- No cumplir con las funciones propias de su rol a lo largo de dos semanas. : -40HP
- Uso de palabras malsonantes en el aula. : -20HP
- Ser negativo en la aula : -15HP
- Recibir más de dos llamadas de atención en clase por parte del profesor. : -15HP

- Llegar con retraso al curso : -10HP
- Tener comportamientos en clase no adecuados (bostezos, estirarse, palabrotas ...) : -10HP

## Puntos de Experiencia (XP)

También tienes XP. Los XP te permiten subir de nivel en el juego y desbloquear poderes. Para ganar XP, debes comportarte de modo positivo en la clase. A continuación hay una lista de algunos comportamientos que te pueden hacer ganar XP:

- Contestar correctamente a una pregunta : +60XP
- Ayudar a un alumno a resolver una duda o problema. : +75XP
- Trabaja de forma positiva en la clase durante toda la semana. : +100XP
- Entrega las tareas a tiempo. : +200XP
- Realiza el diario de aprendizaje en el día indicado. : +100XP
- Participa en las actividades extra que se plantean. : +150XP
- Cumplir las funciones de su rol a lo largo de dos semanas. : +100XP
- Realizar la tarea o actividad con notas entre 5.75 y 6.99 : +50XP
- Ayudar un otro alumno con su trabajo : +75XP
- Positivo y trabaja bien en la clase : +100XP
- Sube sus documentos a Drive en tiempo : +100XP
- Realizar la tarea o actividad con notas entre 7 y 8.99 : +100XP
- Realizar la tarea con una nota igual o superior a 9 : +200XP

## Puntos de Acción (AP)

Además de los HP y XP, también tienes AP. Los AP te permiten usar poderes que has ganado. Por ejemplo, si un curandero quiere usar el poder "Curación 1", le costarán 15 AP. Cuando no tienes suficientes AP, no puedes usar ningún poder.

## Regeneración de HP y AP

La única manera de ganar HP es usando poderes. De forma predeterminada, todos los jugadores recuperan 4 AP al día (a medianoche) aunque no haya clase. Con esos AP pueden usar sus poderes para regenerar sus propios HP o los de sus compañeros.

## Puntos de Poder (PP)

Al principio del juego, cada jugador comienza en el nivel 1. Para subir de nivel, debes ganar 1.000 XP. Cada vez que lo haces, ganan PP. Con los PP que pueden comprar poderes. Los poderes pueden costar entre 1 y 3 PP dependiendo de lo fuertes que sean. Consulta el gráfico en la sección de "Elegir tu personaje" para conocer las especificaciones.

## Monedas

Las monedas de oro se utilizan para comprar herramienta para que puedas equipar tu personaje para personalizarlo y hacer que se vea increíble! Hay tres maneras para obtener monedas de oro:

- Puedes ganar algunas cada vez que subes de nivel (Gratis y Premia), \*Puedes entrenar tus mascotas (versión Premia), o
- Si tu clase es una clase versión Premia, tu maestro puede recompensarte con monedas de oro si trabajas bien en clase.

# Iniciando la sesión en Tu Cuenta Classcraft

## Información para iniciar la sesión

Si le diste el correo electrónico a tu maestro para identificarte, comprueba tus correos para encontrar el mensaje de Classcraft con toda la información necesaria para conectarte. Si tu maestro te ha asignado un nombre de usuario y una contraseña, utilízalos para conectarte a la aplicación móvil o visita [game.classcraft.com](http://game.classcraft.com).

## Conoce el interfaz

La manera más fácil para aprender a utilizar el interfaz del juego es entrando en él y comenzar a usarlo. Una vez que estés en el interfaz del juego, podrás:

- Ver las estadísticas de tu personaje,
- Obtener nuevos poderes,
- Utilizar los poderes que tu personaje ya posee,
- Ayudar a otros jugadores de tu equipo y de tu clase,
- Repasar las lecciones y compartirlas con otros estudiantes (versión Premium),
- Obtener actualizaciones del juego para ver que pasa,
- Personalizar tus mascotas,
- Entrenar mascotas y
- Cambiar tu contraseña.

## Escoger tu personaje

Antes de comenzar a jugar Classcraft, tendrás que decidir si quieres ser un Curandero, un Mago o un Guerrero. Aprende las diferencias que hay entre ellos. Tal vez tengas una preferencia por un personaje pero finalmente decidirás otro para el bien de tu equipo. También tendrás que hablar con tus compañeros antes de tomar tu personaje para asegurarse que tienen un equipo balanceado con Curanderos, Magos y Guerreros. La estrategia en tu equipo es muy importante. Toma tu tiempo para escoger. Una vez que has escogido, ¡no hay vuelta atrás!

### Curandero

**HP Máximos:50 | AP Máximos:35**

Como sugiere el nombre, los Sanadores tienen la función de curar. Cuando un miembro de un equipo sufre daños, los Sanadores pueden utilizar diferentes poderes para reponer los HP de ese jugador. Pueden también utilizar esos poderes para ellos mismos.

El Sanador tiene un máximo de 50 HP y 35 AP, lo que le da un extra de fuerza y de vida. A esta clase de personaje le gusta ayudar a los demás, y los miembros de su equipo van a requerir frecuentemente al "Sanador" para "Revivir" los poderes durante el juego. El poder de "Revivir" es el más significativo de los sanadores, ya que puede impedir que otros jugadores caigan en batalla, y de este modo prevenir daños al resto del equipo.

#### Poderes

Poder	Nivel	AP	Descripción	Requeridos
Curación 1	1	15	Un compañero gana 10 HP.	
Santidad	1	5	El curandero puede decidir sobre la música que se ponga en clase ese día.	

Fe Ardiente	1	10	En un cuestionario, el curandero puede preguntar al maestro del juego si su respuesta a una pregunta es correcta.	
Curación 2	2	20	Un compañero gana 20 HP.	Curación 1
Favor de los Dioses	2	20	El curandero puede escuchar su iPod durante la clase.	Santidad
Resucitar	2	25	Cuando un compañero (que no incluye el curandero) cae a 0 HP, él/ella evita todas las penalidades y regresa a la vida con 1 HP.	Fe Ardiente
Curación 3	3	20	Un compañero gana 30 HP.	Curación 2
Círculo de curación	3	30	Todos los compañeros del curandero ganan 15 HP	Curación 2
Oración	3	30	En un cuestionario, el curandero tiene acceso a sus notas cornell.	Resucitar Favor de los Dioses

## Mago

### HP Máximos:30 | AP Máximos:50

Los Magos son los proveedores de AP en el juego. Los Magos son la clase más fuerte en términos de poderes, ya que puede adquirir un máximo de 50 AP. Pueden también utilizar el poder "Fuente de Maná", lo que les permite dar AP a otros miembros del equipo, algo que permite a éstos, a su vez, utilizar sus poderes más a menudo.

Los Magos tienen también más riesgo de caer en batalla, ya que pueden adquirir sólo un máximo de 30 HP. Se recomienda ser Mago a los alumnos que tengan confianza en que podrán sobrevivir con sólo 30 HP y con la ayuda de sus compañeros.

### Poderes

Poder	Nivel	AP	Descripción	Requeridos
Transferencia de poder	1	35	Todos los miembros del equipo, salvo los magos, ganan 7 AP.	
Teletransportación	1	5	El mago puede cambiar de lugar con cualquier otro compañero de clase.	
Invisibilidad	1	10	El mago puede salir del aula por 2 minutos.	
Armadura mágica	2	0	El mago evita la pérdida de su propio HP (cuesta 3 AP por 1 HP).	Transferencia de poder
Engañar a la Muerte	2	15	El compañero del mago (nunca él mismo) puede lanzar de nuevo el dado maldito al haber caído en la batalla, pero debe aceptar el nuevo resultado.	Teletransportación
Tiempo de Transformación	2	35	El mago tendrá 1 día extra para terminar una tarea.	Teletransportación Invisibilidad
Fuente de Magia	3	40	Un compañero, que no es mago, repone todos sus AP.	Armadura mágica

Clarividencia	3	40	Todos los miembros del equipo tendrán una pista para una pregunta del próximo cuestionario.	Engañar a la Muerte Armadura mágica
Círculo de Mago	3	40	Todos los miembros del equipo ganan 1 día extra para entregar una tarea de grupo.	Tiempo de Transformación

## Guerrero

### HP Máximos:80 | AP Máximos:30

Los Guerreros son los protectores. Cuando un miembro de su equipo está a punto de perder sus HP, los Guerreros pueden usar sus poderes para absorber el daño en lugar del otro jugador. al tiempo que lo neutralizan en parte, para que el Guerrero pierda menos HP. Esos poderes pueden salvar a un miembro del equipo de caer en batalla y evitar al resto el daño que eso causa.

Si un alumno es capaz de asumir el riesgo de perder muchos HP, la clase Guerrero es una elección ideal para él. Los Guerreros pueden adquirir un máximo de 80 HP y pueden además curarse usando el poder "Primeros Auxilios". Sin embargo, ya que pueden adquirir solamente un máximo de 30 AP, los Guerreros no tienen poderes muy fuertes y no los pueden usar muy seguido.

### Poderes

Poder	Nivel	AP	Descripción	Requeridos
Protección 1	1	10	El guerrero defiende a su compañero, recibiendo hasta 10 HP, pero reduciendo en un 80% el daño inicial (de 10 recibe 8).	
Botiquín	1	10	El guerrero recupera 5 HP como mínimo, más 1 HP por cada nivel que tenga por encima.	
Caza	1	5	El guerrero puede elegir la música para la siguiente clase.	
Protección 2	2	15	El guerrero protege a su compañero hasta 20 puntos de daño, recibiendo solamente 65% de los daños iniciales.	Protección 1
Emboscada	2	20	El guerrero puede entregar una tarea un día más tarde.	Protección 1 Botiquín
Contra Ataque	2	20	El guerrero obtiene un indicio para una pregunta en un cuestionario.	Caza
Protección 3	3	20	El guerrero protege a su compañero hasta 30 puntos de daño, recibiendo solamente 50% de los daños iniciales.	Protección 2
Asalto Frontal	3	30	Todos los miembros de un equipo pueden entregar una tarea un día más tarde.	Emboscada
Arma Secreta	3	25	En un cuestionario, el guerrero puede usar las hojas cornell para realizarlo.	Emboscada Contra Ataque

## Jugando en Equipo

### Organizando tu equipo

El trabajo de equipo es crucial en Classcraft. Comienza a formar tu equipo juntándote con tus compañeros y escogiendo un nombre de equipo, un escudo y un historial.

### Equilibrando tu equipo

Hay muchas cosas que se deben considerar cuando se junta tu equipo. ¿Quieres la fórmula más balanceada (ej. dos de cada clase de personaje), o preferirías más Curanderos? Hay muchas posibilidades pero la regla de oro es de tener por lo menos cada una de las clases de personaje en tu equipo para que puedas acceder a todos los diferentes poderes. Ya que cada jugador ha escogido el personaje que prefiere, asegúrate que tu estrategia refleja quien quiere ser cada uno de los jugadores lo más posible. Si tu equipo no puede lograr seguir la formula de oro, algunos miembros del equipo tendrán que escoger otros personaje.

## Establecer roles estratégicos

Siendo parte de un equipo es una cosa; sobrevivir como equipo es otra. Para obtener lo mejor del juego, tu equipo necesita establecer una estrategia ahora mismo desde el principio. Sin estrategia, tu equipo podría encarar muchas consecuencias críticas.

Una vez que han escogido sus personajes, debes determinar que rol vas a tener en el equipo. Tu papel se determina por los poderes que puedes usar. Debería reflejar como te gustaría contribuir a l resto del equipo.

Cada personaje tiene que escoger dos roles. Si juegas bien, puedes eventualmente obtener suficientes poderes para jugar los dos roles, pero al principio del juego, sólo puedes escoger uno. A continuación están los roles sugeridos que cada personaje puede jugar:

- Mago
- Proveedor de Mana. Usa los poderes Mana para ayudar a ganar AP al equipo
- Poder mago: Usa poderes que ayudan al equipo a ganar bonus especiales
- Guerrero
- Protector: Usa poderes que ofrecen protección contra daños
- Táctico: Usa poderes ofensivos que ayudan a los guerreros y su equipo
- Curandero
- Curación: Usa poderes de curación
- Revivir: Usa el poder "Revivir"

Recomendamos fuertemente balancear su equipo tomando todos los roles disponibles cuando es posible. Entonces, si tienen dos Curanderos en tu equipo, den a uno de ellos el rol de curandero y que tome los poderes de "Curación". Haz que el otro tenga el poder "Revivir". Uno de los dos podría más tarde tratar de obtener suficientes poderes para jugar los dos roles. No es imperativo de determinar los roles al inicio, pero le recomendamos porque la selección de roles a veces influencia la selección del personaje. Dicho, escoger un rol al comienzo te permite escoger tu primer poder más fácilmente.

## Escoge tu primer poder de colaboración

Ahora que has escogido tu clase de personaje y tu rol, ¡es tiempo de escoger tu primer poder! Es inteligente de escoger un poder de colaboración - que te permite ayudar a otra persona. La supervivencia será más fácil de este modo ya que siempre habrá alguien para salvar el miembro del equipo que caiga en la batalla. También ganas los XP cuando usas un poder de colaboración. Ganar más XP ayudará a desbloquear más rápidamente los poderes. Consideren esas cosas cuando escojan su primer poder y estudian el enlace de la tabla de poder con cuidado.

## Escojan un capitán de equipo (opcional)

Cuando un miembro del equipo cae en la batalla o que muchos compañeros pierden HP, normalmente el equipo se junta para decidir que poderes van a usar para resolver el problema. A veces, las ideas pueden desentonar y puede ser difícil de figurar como lo van a hacer. Los capitanes

de equipo pueden ayudar en estas situaciones ya que son ellos que van a tener la última palabra en estas decisiones, lo que permite que el equipo tome una decisión más rápida para que continúen. El capitán del equipo debería ser alguien que entiende perfectamente las reglas del juego y las mecánicas, las cuales permiten que tomen una decisión más efectiva en estos casos. No es obligatorio de escoger un capitán de equipo - en su defecto, podrían tener hasta dos. ¡Lo que se adapte lo mejor a su equipo!

## Negociar los Daños y la Caída en Batalla

### Negociar con los daños

Tener daños es una parte normal del juego. En algún momento, todos atrasamos la clase o tenemos dificultad con un trabajo. Es importante de aprender a trabajar juntos como equipo para dirigir esos daños. A continuación hay algunas maneras para negociar los daños como equipo:

- Los Curanderos pueden usar "Curación 1, 2, 3" y "Círculo de curación". Si un compañero pierde sus HP, pueden también usar "Revivir" para asegurarse que el jugador no caerá en la batalla.
- Los Guerreros puede usar "Protección 1, 2, 3" para ayudar a los demás y "Primeros Auxilios" sobre ellos.
- Los Magos pueden usar "Escudo de Mana" sobre ellos para evitar los daños.

### Caer en la batalla

Cuando hay jugadores que pierden todos sus HP, caen en la batalla y deben lanzar el dado maldito para regresar al juego. El dado maldito lleva seis sentencias. Aquí están:

- Regala 100 XP a un compañero de otro equipo
- Canta una canción de moda a toda la clase
- Trae una sorpresa a toda la clase
- Entregas tu próximo trabajo un día antes

Si un compañero tiene el poder correcto y escoge usarlo, puede salvar otro jugador que ha perdido todos sus HP. Si nadie salva un jugador con 0 HP, el jugador debe lanzar el dado maldito y hacer lo que está escrito en él. Una vez que está hecho, el jugador regresa en el juego ¡pero con sólo 1 HP! Además, todos los miembros del equipo pierden 10 HP porque cayó en la batalla. Si uno de ellos, a causa de esta penalidad cae, el restante de los miembros del equipo ¡pierden otros 10 Hp! Eso puede continuar por un rato, ¡entonces cuidado! Dicho, el mismo jugador no puede caer dos veces en el mismo incidente.

## Personalizando Tu Personaje: Comprando Equipo y Entrenando Mascotas

### Personalizando tu personaje

Puedes personalizar tu personaje en Classcraft comprando equipo. En cuanto subas de nivel, tendrás acceso a nuevos conjuntos para escoger que te darán una apariencia épica nueva. A bajo, encontrarás una gráfica de cosas que explica como esos artefactos se dividen.

	Superior	Heroico	Máximo	Legendario
Accesible en los niveles	1 +	5 +	10 +	15 +
Cantidad de conjuntos	3	5	3	2
Artículos por conjunto	6	6	6	6

Costo en monedas de oro para cada objeto	50	100	150	200
--	----	-----	-----	-----

Puedes mezclar y combinar piezas de diferentes conjuntos para crear tu apariencia exclusiva. Ve a la sección equipo para personalizar tu apariencia.

## Desbloquear, entrenar y equipar mascotas

Si tienes un conjunto de equipo completo, desbloquearás una mascota. Cada conjunto de equipo tiene una mascota correspondiente. Una vez que has desbloqueado uno, puedes ir a la sección de mascotas y comenzar a entrenarla. Cada vez que envías tu mascota en minibúsquedas de entrenamiento, ganarás monedas. Una vez que tu mascota está completamente entrenada, ganarás una gran bonificación de monedas y podrás tener tu mascota al lado de tu personaje si la equipas en la sección de equipo.

## Monedas

Como comentamos en la sección de reglas básicas del juego, las monedas de oro se pueden ganar de tres maneras:

\*Ganas algunas cada vez que subes de nivel (Gratis y Premium), \*Puedes entrenar tus mascotas (versión Premium),

- Si la clase juega con una versión Premium, el maestro puede recompensarte con monedas de oro si trabajas bien en clase.

## Eventos Aleatorios

Los eventos aleatorios son una buena manera de comenzar todas las clases, entonces asegúrate que tu maestro no olvide ¡producirlos! Esos eventos hacen el juego más divertido. Hay una cantidad igual de buenos y malos eventos y todos tienen que vivirlos con las consecuencias, hasta el Maestro del Juego. Algunos eventos son beneficiosos, como el evento "Curación" que da a cada jugador 5 HP. Otros son desafortunados, como el evento "Débiles", en el cual todos pierden dos veces más HP durante el periodo. Hasta hay algunos eventos que pueden suceder afuera de la clase. Por ejemplo, el evento "Curanderos Sedientos" permite a los Curanderos de quitar el salón de clase para ir a beber agua. Algunos eventos son nada más divertidos, como el "Canto del Maestro", que obliga al Maestro del Juego a cantar una canción escogida por el jugador que tiene menos XP.

## Consejos y trucos

### Escoge un poder cooperativo como primer poder

Si la mayoría de los compañeros comenzáis el juego con un poder cooperativo, conseguiréis una ventaja porque estaréis mejor equipados para evitar perder HP durante el juego. Además, usar un poder cooperativo, permite a los miembros del equipo ganar más XP, los cuales hacen posible obtener nuevos poderes más rápido.

Los equipos que empiezan el juego con poderes cooperativos sobreviven más tiempo que los equipos que no lo hacen.

### No menospreciéis al Mago al escoger entre los personajes.

El Mago puede parecer un personaje débil, debido a su bajo máximo de HP. Sin embargo, el Mago tiene acceso a los poderes más fuertes en el juego, lo que significa que será una ventaja para cualquier equipo. Trabajad juntos para proteger a los Magos y obtendréis los beneficios de sus poderes.

## Supervisa los HP

Si tienes sólo pocos HP, evita hacer cosas que te podrían hacer perderlos. También puedes pedirle a un Curandero que te ayude, de este modo evitarás caer en la batalla.

## Supervisa los AP

Si tus AP están en lo mínimo, deberías usar uno de tus poderes. Si no lo haces, no podrás incrementar los AP de manera automática al terminar el día o durante los eventos que otorgan AP.

## Usa el poder "Protección" del Guerrero

Muchos jugadores piensan que los poderes de protección no son útiles, pero no es verdad. El poder "Protección" te permite prevenir que un jugador caiga en la batalla. Ningún poder de curandero puede hacer esto. Además, al usar "Protección" los daños para el guerrero son menores, lo que hace más fácil mantener a todos los miembros del equipo con vida.

## Los Curanderos deberían curar lo más seguido posible.

Aunque los curanderos pueden usar sus poderes con ellos mismos, sólo ganan XP cuando los utilizan con sus compañeros. Si hay dos Curanderos en su equipo, la mejor estrategia es que se curen el uno al otro para que puedan ganar XP y así restaurar sus HP.

## Usar el "Escudo Mana" de los Magos en situaciones críticas.

Esto ayudará a los Curanderos y los Guerreros a hacer mejor su trabajo y concentrarse en otros jugadores. No te excedas usando este poder, ya que tu equipo podría necesitarte con otros poderes que consumen mucho AP, como "Transferir Mana".

## Antes de usar "Transferir Mana", evalúa la situación.

Asegúrate de que los jugadores que tengan todos sus AP, utilizan sus poderes para que tengan el máximo provecho de "Transferir Mana".

## Antes de usar "Fuente de Mana" evalúa la situación.

No importa con cuantos AP comienza el juego, el máximo no cambia. Pero antes de usar "Fuente de Mana" asegúrate que el jugador al que se le aplica, ha gastado los máximos AP posibles. De este modo, va a obtener el mayor rendimiento de la "Fuente de Mana".

## Si puedes ayudar a tu equipo para evitar daños, verifica tus AP primero.

Los poderes de absorción de daño pueden consumir muchos AP. Si tienes un examen que se acerca, vas a necesitar los máximos poderes de protección posibles. Es mejor guardar algunos AP para asegurarte que puedes usarlos cuando las notas sean introducidas en el juego.

## Preguntas Frecuentes

### ¿La cantidad máxima de HP y AP incrementa cuando los jugadores suben de nivel?

No, porque si los jugadores tuvieran acceso a más HP y AP subiendo de nivel, el juego sería demasiado fácil ya que el riesgo de caer en la batalla disminuiría considerablemente.

## ¿Hay un final a Classcraft? ¿Los jugadores pueden terminar con el juego?

Sí y no. En teoría, el juego termina cuando un jugador gana todos los poderes disponibles para su clase de personaje. Deben alcanzar el Nivel 18 para ganar todos esos poderes, lo que hace que el Nivel 18 es "el final del juego", por decirlo así. Es por eso que seguido el Nivel 18 es famoso entre los jugadores. Aún si alcanzas el Nivel 18, el Pacto del Héroe te obliga a continuar jugando hasta que el curso termine. Entonces, para todos los jugadores, Classcraft termina al mismo tiempo que el curso.

## ¿Qué poderes salvan los jugadores del dado maldito?

Cuando un jugador cae en la batalla y tiene que lanzar el dado maldito, hay sólo dos poderes que pueden salvarlos. El poder "Revivir" de los Curanderos y el poder "Protección" de los Guerreros. Si un miembro de equipo usa uno de estos dos poderes, el jugador evitará el dado maldito. Los poderes "Curación" de los Curanderos no pueden rescatar un jugador del dado maldito. Los poderes "Curación" pueden sólo usarse después de que el jugador ha lanzado el dado maldito o después de que haya sido salvado por "Revivir" o "Protección". El "Engaña Muerte" de los Magos también no salva los jugadores del dado maldito, pero permite al jugador lanzar una segunda vez el dado, lo que puede hacer que tenga una sentencia menor.

## ¿Habrá eventos a lo largo de todo el curso?

Sí, y no importa que tipo de evento el juego saque aleatoriamente, tienes que participar en él. Puede parecer fácil, pero algunos eventos son particularmente perjudiciales, como el evento "Bienvenido en la Jungla", el cual hace perder 25 HP a todos los jugadores de un equipo escogido al azar. Aún hay muchos otros eventos beneficiosos, entonces no te desesperes cuando te toque uno desafortunado.