

Сводка и дополнение к правилам игры "Подземелья: Драконы беспощадной пустыни"

Содержание

- Сводка и дополнение к правилам игры "Подземелья: Драконы беспощадной пустыни"
- Содержание
- Сводка правил
 - Типы карт
 - Особенности локаций.
 - Параметры
- Дополнение (кастомные правила)
 - Кубики
 - Правила
 - Карты заданий
 - Перемещение по локации
 - Очки славы
 - Ход игрока
 - #1 Фаза восстановления
 - #2 Фаза локаций
 - #3 Фаза злодеяний
 - #4 Фаза подготовки героя
 - #5 Фаза подвигов.
 - Дополнительная фаза. Ответный удар
 - Правила боя
 - Подъем при броске
 - При смерти

Сводка правил

Типы карт

Карты Приключений: проклятия, злодеяния (монстры), сокровища и преимущества. Первые две используются играя за властелина драконов, остальные две - когда играешь за героев.

Карты локаций.

Карты персонажей.

Карты счетчиков.

Особенности локаций.

Яма. В случае неуспешной проверки игрок падает, означает что у него на одно очко дейтсвия меньше.

Ловушка. В случае неуспешной проверки наносит 1 рану. Обозначается на картах на выходе как "Л 6+"

Барикада. Обозначается на картах на выходе как "Б 6+", работает аналогично яме.

Параметры

Это сила, магия, ловкость. Круглый значок означает что можно использовать при атаке.

Дополнение (кастомные правила)

Победа

Для победы нужно выполнить количество заданий равное количеству игроков +1. При этом количество выолженных карт общих заданий равно количеству игроков.

Кубики

Используйте вместо d6 кубика с модификатором кубики всех видов.

Оригинал	Замена
d6	d6
d6 + 1	d8
d6 + 2	d10
d6 + 3	d12
d6 + 4	d12 + 1
d6 + 5	d12 + 2

Правила

Карты заданий

Карт общих заданий теперь 2, а не одна.

Перемещение по локации

Теперь очки риска и славы начисляются за перемещение по любой локации, даже где игрок уже был. Если он стоит на месте - тоже начисляются.

Очки славы

За убийство монстра игрок 5 очков славы.

Ход игрока

#1 Фаза восстановления

Игрок подбирает карты приключений, если на руке их меньше 5.

#2 Фаза локаций

Игрок вытаскивает карту локаций и ставит ее на поле.

#3 Фаза злодеяний

Игрок отыгрывает Властелина Драконов. Он может ставить монстров или слать проклятия, все это на определенной локации.

Что можно сделать в этот ход:

1. Сыграть карту злодеяния, поставив ее на одну из локаций. Стоимость этого действия написана на карте. Если это монстр - происходит сражение. Если монстр не ранен - он возвращается в руку игрока. Если ранен - остается в логове (перед игроком). В логове может быть не больше трех.
2. [Раз за ход для карты] Переместить монстра, стоит 1 очко риска за шаг. Ловушки игнорируются.
3. Сбросить карту злодеяний с руки за +1 очко риска себе.
4. Сбросить карту раненного монстра за +2 очка риска себе.

Можно выполнить неограниченное количество действий за один ход, если хватает очков риска.

#4 Фаза подготовки героя

Игрок может сыграть карты героя (преимущества и способности).

Эта фаза также наступает для игрока перед сражением.

Что можно сделать в этот ход:

1. Сыграть карту героя, стоимость написана на карте.
2. Сбросить сыграную карту героя за 2 очка славы.
3. Сбросить карту героя с руки за 1 очко славы.
4. Получить 1 очко действия на следующий ход за 2 очка славы или 2 очка действия за 5 очков славы, или 3 очка действий за 9 очков славы.
5. Потратить 10 очков славы и получить 1 здоровья.

#5 Фаза подвигов.

Что можно сделать в этот ход:

1. Попытаться выполнить задание. Первый раз бесплатно, в остальных случаях 1 очко действия за попытку. В случае успешного выполнения в этой фазе нельзя больше

атаковать или выполнять задания, можно только перемещаться до конца хода.

2. Атаковать монстра или героя за 1 очко действия.

3. Перемещение, 1 очко действий за локацию.

Дополнительная фаза. Ответный удар

Если игрок был атакован - перед боем он может пройти фазу 4, затем после боя атаковать в ответ (играется как новый бой, но без Ответного удара теперь).

Правила боя

Подъем при броске

Если в бою выпавшие значения одного игрока в N раз больше чем у другого игрока, то наносится N ран. Например, если у первого игрока атака выпала 17, а у второго 5 - то второму игроку нанесено три раны.

При смерти

Если у героя 0 жизней - игрок бросает кубик d6. В случае если выпало 5+ - игрок восстанавливает одно здоровье, оставаясь в игре, но при этом должен сбросить все сыгранные карты (монстров, преимущества, сокровища). Применимо один раз за игру.