

# ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ В/Х

## Создаём персонажа 3-го уровня

- ❖ Вместо стартового золота ПИ получают золото в количестве, необходимом для перехода со 2-го на 3-ий уровень
- ❖ После создания персонажа ведущий может выдать вам волшебные предметы, которые вы “могли занять из предыдущих походов”

## Стартовые заклинания W&W / M&M (на 3-ий уровень)

Кидаем 3 раза к56 (или к5 + к8 для M&M) для начальных заклинаний, а затем, ещё два раза для заклинаний на 2-ой и 3-ий уровень, но с каждым этим доп. броском делаем проверку интеллекта, а заучили ли. В случае провала — помечаем себе, какой спелл вы никогда выучить не сможете.

## Магия Wonders and Wickedness и Marvels & Malisons

В игру добавляются 2 "класса" магов. Они используют правила из Wonders and Wickedness, в остальном равны магу из В/Х.

Можно стать специалистом (читай правила в W&W), но это нужно заявить при создании персонажа.

Чёрный маг берёт заклинания из Wonders and Wickedness, вот его школы:

- ❖ Диаболизм
- ❖ Элементализм
- ❖ Некромантия
- ❖ Психомантия
- ❖ Спиритуализм
- ❖ Транслокация
- ❖ Живомантия

Белый маг берёт заклинания из Marvels & Malisons, вот его школы:

- ❖ Апотропаизм
- ❖ Арахноморфоз
- ❖ Физиургия
- ❖ Хитрое ремесло
- ❖ Трюки с верёвкой

## Стрельба

- ❖ Стрелять в упор нельзя
- ❖ При критическом промахе случайным образом выбирается союзная цель поблизости от изначальной цели
- ❖ Перезарядка арбалетов занимает целый раунд, а выполнять её могут только боец, дварф и эльф с шансом 2-из-6
- ❖ Перезарядка мушкетов занимает целый раунд, а выполнять её могут дварф с шансом 2-из-6 и боец с шансом 1-из-6
- ❖ При поиске использованных стрел/болтов можно восстановить половину потраченного с округлением вверх

## Чтение магии, свитки, гримуары

**Чтение магии:** если у мага будет время в спокойной обстановке, он сможет дешифровать заклинание со свитка или из гримуара, как если бы действовало заклинание *чтение магии*. После этого он сможет в любое время использовать данный свиток или запомнить заклинание из гримуара.

## Смерть

- ❖ Когда очки здоровья персонажа достигают 0 или меньшего значения, он умирает
- ❖ Один раз за сессию ПИ имеет право отогнать смерть в обмен на травму (определяет ведущий)
- ❖ Вместо смерти персонаж падает на пол без сознания с 1 оз
- ❖ Другой персонаж может привести его в чувства и помочь встать, потратив на это 1 раунд
- ❖ Вы можете принять решение не приходить в себя или не вставать, если хотите

## Уточнение правил

### Поиск ловушек

- ❖ Занимает 1 ход (10 минут)
- ❖ Броски на поиск ловушек совершает только ведущий
- ❖ Искать ловушки в комнате может любой класс: делается проверка 1-из-6
- ❖ Обыскивать можно какой-то крупный объект (бочка, дверь) или область 10'×10'

- ❖ Поиск ловушек у вора используется ведущим только для каких-то маленьких скрытых механизмов (обычно на сокровищах): ядовитая игла в замке двери, колба с газом, разрывающаяся при открытии сундука и т.п.

## Отход и отступление

**Отход:** персонаж отступает назад с 1/2 боевой скорости

- ❖ Персонаж может атаковать в этом раунде

**Отступление:** персонаж убегает с поля боя со скоростью больше, чем 1/2 от боевой скорости

- ❖ Должно заявляться до броска инициативы
- ❖ В этом раунде персонаж не может атаковать, а противник получает бонус +2 на попадание по этому персонажу

## Инициатива

- ❖ Действия заявляемые до броска инициативы: магия-заявка, отступление
- ❖ В начале каждого раунда все (обе) стороны кидают кб, у кого больше — ходит первым в этом раунде
- ❖ Если выпало поровну, стороны действуют одновременно по фазам (стрельба, движение, действия, ближний бой, магия-эффект)
- ❖ Персонажи с двуручным оружием ближнего боя, **мушкетами** и арбалетами ходят последними в раунде, как если бы они проиграли инициативу

## Опыт

- ❖ Группа получает опыт за сокровища, перевезённые в безопасное место, из расчёта 1 ед. опыта за 1 зм.
- ❖ Опыт за победу над врагами начисляется сразу

## Загрузка

Используется простая система загрузки

- ❖ Скорость персонажа в первую очередь зависит от надетых доспехов
- ❖ Когда персонаж несёт сокровища весом более 100 монет, его скорость снижается на 1 ступень
- ❖ Максимальная нагрузка – 1,600 монет
- ❖ Экипировку и сокровища необходимо разумно размещать в рюкзаках, повозках, на вьючных животных и т.д.

Вес	Ход	Раунд	День
Без доспехов	120'	40'	24 мили
Лёгкие доспехи	90'	30'	18 миль
Тяжёлые доспехи	60'	20'	12 миль
-	30'	10'	6 миль