

Очень краткая справка по правилам ICRPG

Все за столом всегда ходят по часовой стрелке. Ходы всех участников складываются в раунд, который занимает какое-то количество внутриигрового времени (зависит от контекста): мгновения/часы/дни

Что можно сделать в свой ход

- Продвинуться *далеко*
- Продвинуться *близко* и совершить действие
- Совершить действие

Виды действий

- Проверка: бросок D20 + модификатор против *цели*, быстрое действие формата “получилось/не получилось”
- Попытка: бросок D20 + модификатор против *цели*, при успехе делается бросок *усилия*. Действие формата “атака -> урон”
- Другие действия, не требующие бросков костей

Цель

- Единое значение сложности для всех проверок и попыток в рамках сцены
- Если проверка/попытка *простая*: цель - 3, *сложная* - цель + 3
- Для успеха результат проверки/попытки должен быть равен или больше значения цели
- 20 на D20 - критический успех

Расстояния

Измеряется здесь бананом. Пространство вокруг персонажа поделено на три зоны

- Вплотную: “нос к носу”
- Близко: в сфере влияния банана
- Далеко: за пределами банана

Виды усилий

- Базовое **D4**: достижение цели голыми руками и смекалочкой
- Оружием **D6**: достижение цели путём применения оружия
- Магическое **D8**: когда на помощь приходит магия (заклинания или артефакты)
- Предельное **D12**: добавляется к текущему усилию при критическом успехе

Смерть

- 0 очков здоровья - начинаешь умирать
- Когда наступает твой ход: бросай **D6** - через столько раундов персонаж умрёт
- В следующий ход бросай D20 - при 20 встаёшь с 1 очком здоровья. Повторять, пока не встанешь или не закончатся ходы
- Другой персонаж может стабилизировать тебя проверкой ИНТ или МУД

Восстановление

- Мгновения: проверка ТЕЛ. При успехе восстанови 1+ТЕЛ очков здоровья
- Часы: Восстанови 1 сердце без броска, если в безопасности
- Дни: Восстанови все сердца без броска