

БЫСТРЫЙ СТАРТ

ОСТАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА, А ТАКЖЕ РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБНОВЛЕНИЯ И
МНОГОЕ ДРУГОЕ – В ПОЛНОМ ИЗДАНИИ ICRPG CORE!



БЫСТРЫЙ СТАРТ

ОСТАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА, А ТАКЖЕ РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБНОВЛЕНИЯ И
МНОГОЕ ДРУГОЕ – В ПОЛНОМ ИЗДАНИИ ICRPG CORE!

RUNEHAMMER GAMES представляет:
INDEX CARD RPG БЫСТРЫЙ СТАРТ

Русскоязычное издание подготовлено Ролевым Подвалом

Перевод и корректура: Вундер, Маса

Особая благодарность словарю синонимов

Все страницы данной книги могут быть распечатаны для личного использования. Любое другое
использование печатных или цифровых документов, связанных с ICRPG, или иллюстраций
запрещено без письменного согласия RUNEHAMMER GAMES LLC 2018!

Авторские права на все иллюстрации и дизайн принадлежат
RUNEHAMMER GAMES LLC

RUNEHAMMER GAMES и логотип RUNEHAMMER являются торговой маркой. 2018

Если Вы хотите создать контент для ICRPG, пишите на

hankerin.ferinale@gmail.com

Посетите RUNEHAMMER, чтобы узнать больше, и присоединитесь к сообществу ICRPG:

www.runehammergames.com

facebook.com/Runehammer.Games

YouTube at Drunkens&Dragons

www.patreon.com/runehammer

Особая благодарность: Rox, Siris, T, Emac, Big D, Paulybahn, Adam, Grundle, Bumbo, Boot, DM Scotty, Zeiler, Pillipow, DMG, Addramyr, Gruber, Bungwirez, ABTAB, ATCon peeps, Mathieu Roy-Caissy, Michael Tola Denis, Matt shaker, Alex Alvarez, Megan Hambrick, Lloyd Collins, Dave Hubble John Bentz, Chris Hatley, Victor Diaz, David Owens, WASD20, Mytabletopteam Marshall, Jason Scranton, Michael Maitlen & Kyle, Anthony Costa, BBEG, Raving Bean, RPG Construct, Imbalanced Games, The Lads, Gen Con beergardeners, Rigaroga, Axebane Runehammer PATRONS, and all my Lumpy Headed Weirdos

БЫСТРЫЙ СТАРТ ICRPG защищена и открыта для использования Интернациональной лицензией
CREATIVE COMMONS 4.0

Сведения о правах и ограничениях могут быть найдены онлайн в сообществе GOOGLE+

Используемые в русской локализации шрифты: BrushType, Ubuntu

ПЕЧАТЬ: Разрешена печать этого документа для личного использования.



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
КАК ИГРАТЬ.....	6
ПЕРСОНАЖИ.....	17
ПРИМЕРЫ ТРОФЕЕВ.....	26
ПРИМЕР ПРИКЛЮЧЕНИЯ: ЗУБ АГНАРА.....	29
ЛИСТ ПЕРСОНАЖА.....	33
НАБРОСКИ СЕТТИНГОВ.....	в CORE издании
РАЗДЕЛ ДЛЯ МАСТЕРА.....	в CORE издании
МОНСТРЫ.....	в CORE издании
ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ ДЛЯ КЛАССОВ.....	в CORE издании
ПРИМЕРЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ.....	в CORE издании
СЛУЧАЙНЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ТАБЛИЦЫ МОНСТРОВ.....	в CORE издании
ЭПИЧЕСКАЯ И ПРОКЛЯТАЯ ДОБЫЧА.....	в CORE издании
ЗАКЛИНАНИЯ.....	в CORE издании

ВВЕДЕНИЕ

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Этот небольшой PDF содержит выжимку правил **ICRPG CORE**, чтобы вы смогли постичь, прочувствовать и протестировать данную игру. В полном издании помимо этого находятся более 200 страниц классов, биоформ, монстров, приёмов для мастера, трофеев, примеры двух сеттингов: фэнтези и sci-fi и многое другое. Также полное издание поставляется с десятками пригодных для печати изображений персонажей, раздаточными материалами и бесплатными обновлениями, включающими в себя приключения, дополнительные биоформы, классы, таблицы и многое другое! Также игра живёт и развивается благодаря [онлайн сообществу](#), которое придумывает огромное количество дополнительных правил и прочих крутых штук. Добро пожаловать.

Спасибо, что обратил внимание на **ICRPG**, давай бросим несколько костей.



Handwerk Perihale

ВВЕДЕНИЕ



ОБ ICRPG В ДВУХ СЛОВАХ

ICRPG использует концепцию *попыток и усилий*. Игроки во время хода описывают свои действия, и, опираясь на *трофеи* и *характеристики* персонажей, совершают *попытки*: бросают кости, чтобы пре-взмочь цель комнаты или испытания. В случае успеха делается бросок *усилия*, отражающий то, на-сколько ты продвинулся к цели, будь то убийство монстра, произнесение заклинания или взлом за-крытого сундука. Для передачи деталей и окружающих действий игра использует распечатываемые бумажные миниатюры и карточки с локациями. Вдобавок, благодаря своим механикам, ICRPG мо-жет быть использована как сборник "домашних правил" для вашей текущей настольной ролевой игры, чтобы добавить ей плавности и скорости.

ICRPG CORE включает два отдельных мира: ALFHEIM – фэнтезийный мир из рассказов Runehammar, и WARP SHELL – эпическая фантастика, в которой вселенная находится в руинах после уничтожения. Эти сеттинги включают классы персонажей, биоформы и снаряжение и будут дополняться в буду-щих редакциях ICRPG.

Настольные ролевые игры – это хобби для тех, кто хочет хорошо провести вечер пятницы, создавая и рассказывая истории. Садись поудобнее, полистай правила, попробуй сделать несколько персо-ней для разогрева.

ТВОЙ ХОД

ОПИШИ

Все действия в хорошей настольной ролевой игре рождаются из описания. Общайся! Будь смелым, думай **внутри** своего персонажа и преврати фантазию в действие. Опиши, что хочешь сделать, узнать или как реагируешь на события. Дай правилам игры прийти в движение.

- "Я хочу рассечь мечом этого скелета!"
- "Я перепрыгиваю через крокодила"
- "Я пытаюсь прочесть руны..."
- "Вижу ли я грязевых людей на горизонте?"

СДЕЛАЙ БРОСОК

Персонажи состоят из различных характеристик, которые используются, чтобы творить чудеса! В зависимости от типа задуманного действия мастер решит, нужен ли бросок **D20**.

- "Сделай попытку, используя СИЛ"
- "Окей, проверь ЛОВ, чтобы совершить этот прыжок"
- "Хорошо, сделай проверку ИНТ, чтобы начать переводить"
- "Сделай проверку разведки"

УЗНАЙ РЕЗУЛЬТАТЫ

После броска мастер опишет, как изменилась сцена из-за твоих действий. Возможно, битва стала только яростнее или наоборот тут же завершилась, а, может быть, ты открыл секрет пирамид! Ходы идут раунд за раундом, сцена продолжит меняться.

- "Ты разрубил скелета пополам!"
- "Ты спотыкаешься и падаешь в грязь"
- "Ещё немного времени и ты разгадаешь руны"
- "Великолепный результат! Ты видишь 4 фигуры вдали"



ДВИЖЕНИЕ И ДЕЙСТВИЯ

ТРИ ВИДА ХОДОВ

ДВИГАТЬСЯ ДАЛЕКО

Иногда необходимо совершить рывок – пронестись через всю карту на полной скорости. Используй весь свой ход, чтобы бежать сломя голову так далеко, как только возможно. Ниже будет понятно, где находится "далеко", благодаря основанной на банане системе передвижения.



ДВИГАТЬСЯ БЛИЗКО И СОВЕРШИТЬ ДЕЙСТВИЕ

Это наиболее часто используемый тип хода: двигаешься на короткую дистанцию, а затем совершаешь действие. Это чем-то похоже на настоящую жизнь, когда ты "идёшь к астероидной машине и запускаешь её" или "подходишь к холдильнику и берёшь лимонад".

ОСТАТЬСЯ НА МЕСТЕ И СОВЕРШИТЬ ДЕЙСТВИЕ

Действия – безграничное множество вещей, которые ты можешь делать в игровом мире. Они отражают то, как ты влияешь на историю: побеждаешь врага, разгадываешь тайну, помогаешь союзнику. ICRPG выделяет в этой безграничной области три типа действий, которые можно совершать в свой ход и быть крутым.



ПРОСТОЕ

Нет броска, нет цели, нет проблем! С такими действиями всё просто: они совершаются мгновенно, не требуют усилий и всегда успешны. Поговорить с союзником, выпить эликсир или сменить оружие – всё это простые действия.

ПРОВЕРКА

Проверка – это бросок костей, который показывает, можешь ли ты сделать какое-то быстрое действие. Результатом будет либо успех, либо провал. Когда ты пытаешься "осмотреться в поисках плохих парней" или "перепрыгнуть через шахту" – соверши проверку. Для этого брось D20 и прибавь подходящую характеристику (и трофеи, если есть). Чтобы преуспеть, результат должен быть больше или равен цели (о ней дальше).

ПОПЫТКА

Самый распространённый тип действия – попытка. Она может включать в себя открытие сундуков, удар по врагу, чтение заклинаний или починку звёздного двигателя. Также, как и при проверке, бросай D20 (плюс бонусы) против цели, однако в случае успеха нужно ещё сделать бросок усилия.

ЦЕЛЬ И УСИЛИЕ

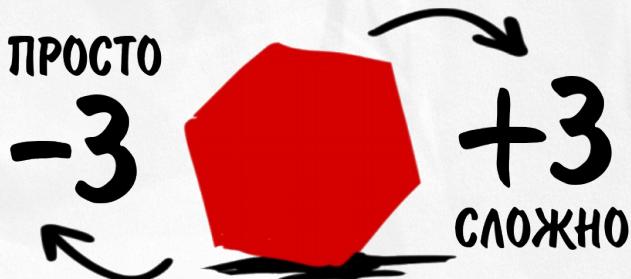
ПРЕОДОЛЕТЬ ЦЕЛЬ

Все проверки и попытки делаются против некой цели. Это число, которое отражает общую сложность ситуации, которой вы противостоите в данный момент. Мастер должен держать его у всех на виду и объявлять о его изменениях. "Сейчас цель – 12!" Когда цель повышается, все задачи усложняются. Когда понижается – становятся проще.

Пытаешься ли ты атаковать противника, перепрыгнуть реку или что-то рассмотреть в тумане – всё это использует одну механику. Ты бросаешь D20 и добавляешь соответствующую характеристику (и трофеи, если есть подходящие). Если результат **больше или равен** цели – это успех. Использование всего одного числа упрощает жизнь как мастера, так и игроков.



И всё же это не значит, что все броски одинаковы. Когда-нибудь придётся делать что-то сложное, а в другой раз проверка может быть простой. В случае **сложного** броска мы увеличиваем значение цели на 3, в случае **простого** – уменьшаем на 3. То, является ли цель обычной, простой или сложной, определяется контекстом каждой конкретной проверки или попытки.



Случаи, когда цель может быть простой:

- Ты уже ранее пытался делать это
- Герой имеет богатый опыт в данной сфере
- Ничего не мешает и не отвлекает
- Союзник сделал ход, чтобы помочь тебе
- У тебя есть подходящий трофеи

Случаи, когда цель может быть сложной:

- Полностью незнакомая задача или окружение
- Волшебное сопротивление вашим усилиям
- Различные отвлекающие факторы
- Персонаж травмирован
- Это действительно далеко для прыжка!

БРОСОК УСИЛИЯ

Наиболее уникальная и обширная механика в ICRPG – это концепция усилия. Это ключевой элемент для всех видов разрешения задач и конфликтов. Ты делаешь бросок усилия, когда твоя попытка успешна. Сложность препятствий и врагов определяется количеством их сердец. Каждое сердце представляет собой **10** очков усилий для преодоления. Когда ты приложил достаточно усилий для разрешения задачи или конфликта – цель достигнута! Это отличный способ отслеживать свой прогресс. Вот несколько примеров:

- При атаке по врагу бросай усилие оружием. Когда его достаточно – ты одолел соперника!
- Когда произносишь заклинание, например, читая загадочную древнюю книгу, **магическое усилие** будет мерой моши получившегося колдовства.
- Когда открываешь сундук, **базовое усилие** – это старание твоих пальцев и напряжение твоего мозга в попытках его открыть.

Как только ты немного освоишься с механикой попыток и усилий, станет понятно, насколько она разнообразна и увлекательна. Много игр используют подобные правила только для урона, однако они многое упускают! Делать броски атаки и урона весело, поэтому ICRPG распространяет это веселье далеко за пределы поля битвы. Однако подобная вариативность лишь добавляет изюминку к игре, не заменяя всё остальное. Если создавать абсолютно все задачи требующими усилий – игра ощутимо замедлится, поэтому не забывайте про обычные проверки, а также про врагов со всего лишь 1 очком здоровья.

ВИДЫ ПРОВЕРОК

ОБЫЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Когда вы опишете, что делает ваш персонаж, мастер ответит нечто вроде: "Хорошо, проверь ЛОВ" или "сделай проверку ХАР, цель здесь 11 – для успеха нужно как минимум равное значение". Знать, какие *характеристики* используются для каких проверок, – ключ к пониманию твоего персонажа. Они показывают в чём персонаж хорош, его сильные стороны. Запомни: в случае проверки персонажа ждёт либо успех, либо провал, в усилии нет нужды. Он или достигает цели, или нет и будет иметь дело с последствиями.

Таблица справа показывает несколько примеров действий и соответствующих им проверок *характеристик*. Что персонажи обычно делают в приключении? Атакуют всё, что движется? Постигают тайны? Крадутся в тенях?



Проверка СИЛ (Сила)

Цепляться за жизнь, остановить движущуюся повозку, стойко стоять против воющего ветра, удерживать массивные ворота открытыми

Проверка ЛОВ (Ловкость)

Перепрыгнуть через препятствие, спрятаться в тени, подкрасться к цели, уклонится от огненного шара, целиться из пушки

Проверка ТЕЛ (Телосложение)

Сопротивляться действию яда, защищаться от ошеломления, сопротивляться обморожению, перепить короля гномов

Проверки ИНТ (Интеллект)

Зашититься от контроля разума, запомнить код, говорить на ином языке, вспомнить легенду

Проверка МДР (Мудрость)

Заметить врагов издалека, сопротивляться искушению, заметить ловушку, предугадать мысли зверя

Проверка ХАР (Харизма)

Припугнуть стражника, сопротивляться промыванию мозгов, не проявить страха, скомандовать эскадрилье пойти в атаку

РАДОСТИ И ГОРЕСТИ: РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРОК

Успех или провал проверки может быть критическим моментом в любой игре. Если ты осмеливаешься совершил бросок костей – тебя может ждать как хорошее, так и плохое. Вот несколько примеров:

ТИП ПРОВЕРКИ

УСПЕХ

ПРОВАЛ

Стоять твердо (СИЛ)	Стоять как скала	Отступить или быть поверженным
Перепрыгнуть (ЛОВ)	Преодолеть препятствие	Упасть, не достигнув цели
Сопротивляться яду (ТЕЛ)	Не получить урон	Получить полный урон
Запомнить (ИНТ)	Запомнить или вспомнить что-то быстро и точно	Забыть или запомнить неправильно
Разведать (МДР)	Выяснить необходимые детали	Не смочь рассмотреть что-то важное, увидеть ложные сигналы тревоги
Запугать (ХАР)	Заставить кого-то подчиниться твоей воле	Не впечатлить цель или получить по лицу

ВСТРЕЧНЫЕ БРОСКИ

Каждый раз, когда ты напрямую противостоишь кому-то, используя одну из *характеристик*, вы с оппонентом совершаете соответствующие проверки. Побеждает наивысший результат. Это может быть применимо в случае борьбы (встречная проверка СИЛ), погони (ЛОВ), спора (ХАР), соревнования вида "кто кого перепьёт" (ТЕЛ).

ТИПЫ ПОПЫТОК

ПОПЫТКИ

Всё, что не может быть простым успехом/провалом является *попыткой*, а не *проверкой*. Попытка – такой тип броска, после успеха которого нужно совершить бросок *усилия*. Близкий пример из других игр: атака и урон. Каждый игрок знает, что это: делай бросок атаки, а затем урона! *Попытки и усилия* выглядят похоже, отличие состоит в том, что это используется для любых видов действий, а не только для победы над врагами.

Делая бросок *попытки*, используй **D20** и подходящую под ситуацию характеристику. Трофеи также могут давать бонусы к проверкам *попытки* или *усилия*. Кость усилия варьируется от **D4** до **D12** в зависимости от контекста. Например, атака в ближнем бою может использовать *усилие оружием* (**D6**) или *магическое усилие* (**D8**) в зависимости от метода, безоружная же атака использует *базовое усилие* (**D4**). Похожим образом работают всё остальное! Если у тебя есть "магические ботинки для лазания" и ты делаешь бросок усилия в попытках забраться по скале – усилие должно быть *магическим*! Если скала имеет 1 *сердце*, тогда нужно 10 очков усилий, чтобы достичнуть вершины. Набрать 10 очков при помощи **D8** быстрее и проще, чем в обычной обуви, которая использует *базовое усилие*.

Если при броске попытки на **D20** выпадает **20** – делай обычный бросок усилия и добавляй **D12** предельного усилия! Это ощутимо ускорит процесс.

ОБЫЧНЫЕ ПОПЫТКИ

Сила (СИЛ): Атаковать врага мечом, согнуть прутья решётки, пробить стену, заблокировать шлюз, срубить дерево, силой открыть сундук.

Ловкость (ЛОВ): стрелять из бластера, взобраться по верёвке, копаться в мелком механизме, открыть отмычкой запертый сундук

Телосложение (ТЕЛ): Бонус от ТЕЛ используется при *восстановлении* (стр. 16)

Интеллект (ИНТ): Произнести заклинание, расшифровать надпись, понять принцип работы замка, научиться пилотировать космический корабль, по архитектурным особенностям догадаться о наличии здесь скрытого помещения

Мудрость (МУД): применить божественные или природные силы, тренировать животное, вылечить союзника, идти по следу дикого зверя

Харизма (ХАР): Заработать доверие батальона, вдохновить союзников, наполнить страхом сердца врагов, подружится с новым знакомым

Джефф: Я добираюсь до алтаря и пытаюсь прочесть странные символы.

Ведущий: Здесь темно и мрачно. Сейчас цель – 12. Сделай проверку ИНТ

Джефф: Окей, я получил 11 на D20 и мой ИНТ +2, итого 13! Я сделал это.

Ведущий: Ты начал расшифровывать руны, но их здесь много. Бросай усилие.

Джефф: Магия мне здесь не поможет, только базовое усилие. У меня +1, а на броске 3, итого 4 усилия на перевод.

Ведущий: Ты разобрал несколько слов, включая "Король" и "Демон", но ты только на полпути к пониманию. Рейна, что ты делаешь?

Аманда: Я помогаю ему. Такой же бросок, БУМ! Чистое 20! Тогда D4 за мой базовый ум, это 3, и D12 за критический успех, это 11!

Ведущий: Общее усилие 18! Это была задача всего на 1 сердце. Работая вместе, вы смогли расшифровать письмена полностью. Текст звучит как: "Тот, кто прочтёт стихотворение Короля Демонов, – умрёт в бреду!"

РАССТОЯНИЕ

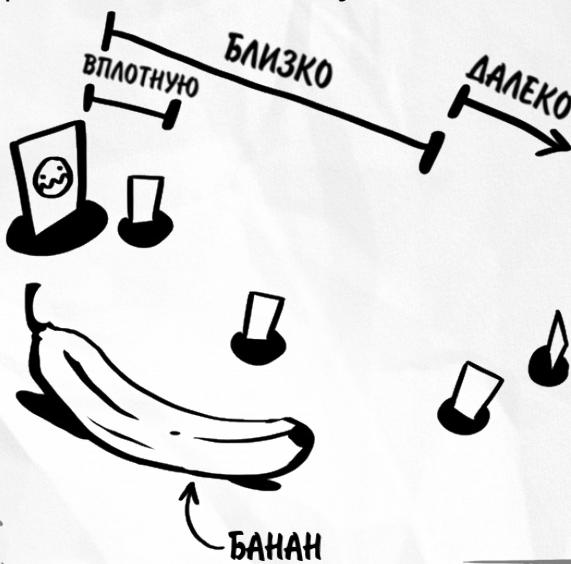
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Местоположение в битве может решить исход сражения. Удерживают ли тебя злобные силы в расширяющемся круговороте энергии или ты бежишь сквозь зал с наполненным яростью клинком наперевес? Сцепился ли ты с массивной бронированной тварью или же стреляешь из тени? Простая система передвижения **ICRPG** позволит оказаться там, где нужно.

"Как далеко я могу продвинуться в свой ход?", – любой игрок в НРИ задаёт такой вопрос. Из тех правил, что озвучивались выше, понятно, что у тебя есть два варианта: 1. Продвинуться **далеко**; 2. Продвинуться **близко** и подействовать. Что это за **далеко** и **близко** с точки зрения системы?

- **Далеко** – это дальше, чем 15 метров. Несколько секунд бега со всех ног. Столько персонаж может пройти за один ход. Сделанным из-**далека** выстрелом не так-то просто попасть в цель, также это может быть слишком далеко для некоторых заклинаний.
- **Близко** – это в нескольких шагах. Достаточно для удара копьём, но далековато для кинжала. Выстрел с такого расстояния будет несложным, но голыми руками всё же не достать.
- **Вплотную** – это нос к носу.

Если вы не используете карту, миниатюры и тому подобное – этого вам будет достаточно, чтобы начать. Если же этого мало – используйте основанную на банане систему измерения: всё, что дальше края банана – **далеко**; всё, что в его сфере влияния – как минимум **близко**.



КОГДА РАССТОЯНИЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Такие понятия, как **близко**, **далеко** и **вплотную** дают достаточно информации для того, чтобы понять, кто с кем сражается, что персонажи могут или не могут сделать, а также как эффективно использовать их способности и *трофеи*. Ниже перечислены несколько ситуаций, когда расстояние имеет значение.

- **Дистанция атаки:** Не слишком ли я близко/далеко для того, чтобы атаковать? Будет ли это сложно/легко в зависимости от дистанции? Могу ли я приблизиться, не боясь повреждений?
- **Область эффекта:** Взрывы, паутина, кислотные облака – всё это занимает определённую площадь, как правило **близко** от эпицентра
- **Держи дистанцию и будешь в безопасности**
- **Преодоление препятствий:** Двери быстро захлопывают, порталы тают в пространстве и исчезают, срабатывают нажимные плиты – в подобные моменты действовать нужно быстро. Если твоя цель дальше, чем **далеко** – ты не можешь попасть туда за один ход. Знать, когда бежать, а когда не спеша двигаться вперёд, – очень полезный навык для исследователя подземелий. Немало героев нашли свой конец буквально в нескольких сантиметрах от спасения.
- **Получение преимущества:** Умелый боец умеет использовать дистанцию и досягаемость оружия, чтобы избежать слишком близкого и опасного контакта с противником. Также он не даст своему врагу проделать подобное.
- **Изменение правил:** Одна из вещей, которая делает *трофеи* и прогресс персонажа классным – возможность преодолевать расстояния с удивительной скоростью, по воздуху или даже с помощью телепортации. Эти способности вкупе с подходящей тактикой сделают из персонажа грозного соперника.
- **Оружия:** Кинжал или меч будут полезны только **вплотную**, копьё может быть использовано **близко**, и лишь луки и прочие дальнобойные орудия способны достать **далёкие** цели.
- **Разговор с другими персонажами:** Правила здесь примерно следующие: персонажи, находящиеся **вплотную**, могут слышать шёпот друг друга. Те, кто **близко**, могут общаться, не повышая голос. А тем, кто находится **далеко** друг от друга, придётся кричать. Это может быть важно в случае, если нужно вести себя тихо, или при обсуждении планов сражения.

ВРЕМЯ

НЕПРЕРЫВНОЕ ВРЕМЯ

Многие системы проводят грань между тем, как время течёт в бою и в других сценах. Но не ICRPG: здесь действия игроков всегда разделены на раунды. Неважно, чем занимаются персонажи: путешествуют, создают что-то, открывают сундуки, сражаются с монстрами или влюбляются. Рамки времени в данном случае весьма гибкие, обоснованные повествованием и непрерывные. С помощью такого метода можно избежать путаницы между боями, когда непонятно, кто, что и когда делает. Просто продолжайте двигаться от одного игрока к другому **по часовой стрелке**, независимо от того, в каких временных рамках вы находитесь.

В ICRPG используются три формата времени: **моменты, часы и дни**. Эти временные отрезки отражают типичные ситуации, происходящие во время игры: бой, отдых и восстановление, а также большие куски истории, когда не происходит ничего важного.

МОМЕНТЫ: В бою во время хода каждого игрока в мире игры проходит лишь несколько секунд. В большинстве случаев это несколько очень важных секунд, полных напряжения и геройского усилия. Уровень детализации этих событий максимален, что позволяет дать битвам ту интенсивность, которую они заслуживают. Соответственно, при описании своих действий во время хода, учитывай, что они должны быть завершены за **5-10 секунд**.

Примеры действий, сделанных за считанные **моменты**: ударить врага мечом, выбить дверь, разрушить через поле битвы, поджечь телегу, прощать древнее заклинание, запустить гипердвигатель.

ЧАСЫ: между битвами герои отдыхают, зализывают раны, отправляются в путешествие, строят укрепления от надвигающейся атаки. Ход каждого персонажа в таком случае занимает **от 1 до 3 часов** внутриигрового времени, поэтому заявлять необходимо соответствующие действия. Классический эпизод подобного временного отрезка – группа приключенцев, сидящая у костра посреди жуткой глухи.

Примеры действий, которые займут **часы**: выправить вмятину на броне, восстановить утраченное в битве сердце, рассказать сагу о героях, смастерить несколько стрел, расшифровать таинственный свиток, заправить гипердвигатель.

ДНИ: Между приключениями герои коротают время в городах, на кораблях, в крепостях или где-то ещё. Они делают новое снаряжение, чинят старое, торгаются с купцами, рыскают по тавернам в поисках свежих слухов. Подобные действия занимают **от 1 до 5 дней**. Несмотря на то, что временные рамки настолько расширились, это не значит, что все теперь действуют в случайному порядке. Продолжайте ходить по кругу, как и раньше, давая каждому персонажу несколько дней на осуществление своих планов, выполняя проверки, если требуется.

Примеры действий, которые займут **дни**: построить новое крыло замка, создать магический предмет, добраться до далёкой страны, обучить армию, найти портал между мирами, построить новый гипердвигатель.



ПОЛУЧЕНИЕ ТРОФЕЕВ

ИЩИТЕ СОКРОВИЩА

Эх, это прекрасное чувство получение эпических трофеев. Не отрицайте этого, почувствуйте жажду наживы. Сокровища могут выступать двигателем даже самой возвышенной игры. И это не плохо! Особенно в **ICRPG**, где трофеи – способ роста персонажа. Отправляйтесь за ними!

СПОСОБЫ ПОЛУЧЕНИЯ ТРОФЕЕВ

НАГРАДЫ ЗА ВЕХИ

Эти награды перечислены в описании класса персонажа и являются особым способом развития героя. Ведущий может огласить: "...и за эту победу вы можете получить следующую награду за веху!" Мастер также может дать вам какую-то определённую награду в зависимости от ваших действий. Это такой своеобразный способ " получения уровней" в **ICRPG**.

ДОБЫЧА С ПОВЕРЖЕННЫХ ВРАГОВ

Каждое сердце монстра, помимо первого, позволяет получить с него один трофеи или сундук. Сундук должен быть открыт, просто же "выпавший" трофеи можно сразу определить броском **D100** по соответствующей таблице.

НАХОЖДЕНИЕ СОКРОВИЩ

Мир большой. Много ценностей были кем-то оставлены, спрятаны или забыты – это настоящая находка для искателя приключений. В зависимости от условий нахождения трофеи могут быть известны сразу или лежать в сундуке.

ЩЕДРЫЙ ДАР

В жизни героев бывают моменты признания. Их действия изменили мир! Понимая это, король дарует свою милость, боги материализуют в этот мир магический дар, таинственная раса пришельцев выражает свою благодарность в виде могущественной реликвии. Эти трофеи не определяются случайным образом – они созданы мастером для каждого конкретного получателя. Вы заслужили их.

СУНДУК

Иногда найденные трофеи будут закрыты в сундуках. Это может быть саркофаг, шкатулка, ящик с оружием, пиратский сундук. В любом случае вам придётся каким-то образом добираться до его внутренностей, чтобы получить желаемое. Настало время делать броски!

ОТКРЫТИЕ СУНДУКА

Есть три вида сундуков, каждый из которых открывается по-своему.

ПРОСТОЙ СУНДУК

Не нужно ни попыток, ни проверок. Просто открывай его и бросай **D100** по таблице трофеев для определения содержимого.

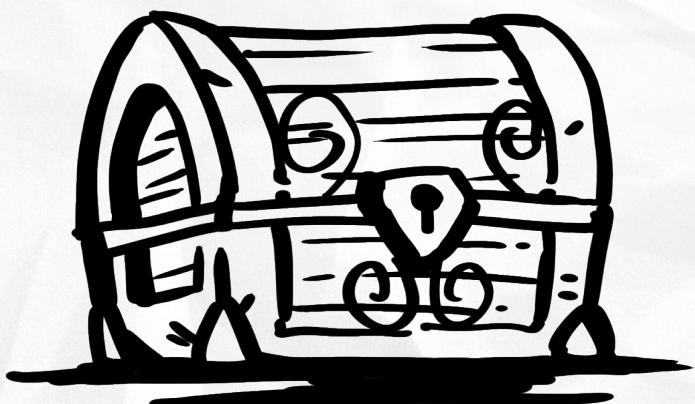
СТАНДАРТНЫЙ СУНДУК

Сделай проверку ЛОВ, СИЛ или ИНТ против текущей цели. При успехе перед тобой предстаёт содержимое сундука.

МОЩНЫЙ СУНДУК

Используй ЛОВ, СИЛ или ИНТ (в зависимости от того, что выше) против текущей цели. Этот сундук обладает 1 сердцем. Используй базовое усилие, чтобы добраться до содержимого (если у тебя нет каких-то других способов). Помни: в случае критического успеха (**20** на **D20**) на броске попытки, добавляй **D12** к своему **D4** от базового усилия. Так сундук откроется в два счёта.

В случае критического успеха при попытке открытия стандартного и мощного сундуков – кидай **D100** по таблице трофеев дважды.



ТИПЫ ТРОФЕЕВ

ТИПЫ ТРОФЕЕВ

Существуют три типа *трофеев*: еда, снаряжение и заклинания. У каждого вида своя сфера применения, сильные стороны и ограничения.

ЕДА

Всё, что можно съесть: от целительной вяленой медвежатины до огнедышащей щуки. Запасы еды ограничены, поэтому когда вся она поглощена – вычёркивай её из списка трофеев. Для переноса еды не требуется усилий, она может быть передана другому персонажу мгновенно. Поглощение еды также занимает буквально пару секунд, поэтому она не "съест" ваш ход целиком.

СНАРЯЖЕНИЕ

Трофеи чаще всего встречаются в виде различного обмундирования: брони, одежды, оружия и тому подобных вещей. В большинстве своём это довольно простые в обращении предметы, однако некоторые всё же требуют выполнения определённых условий для использования. Это может быть отражено в виде проверки, которую нужно пройти перед использованием предмета. Снаряжение может быть уничтожено, потеряно, продано, отдано... только если оно не проклято. Но лучше не будем о таком думать.

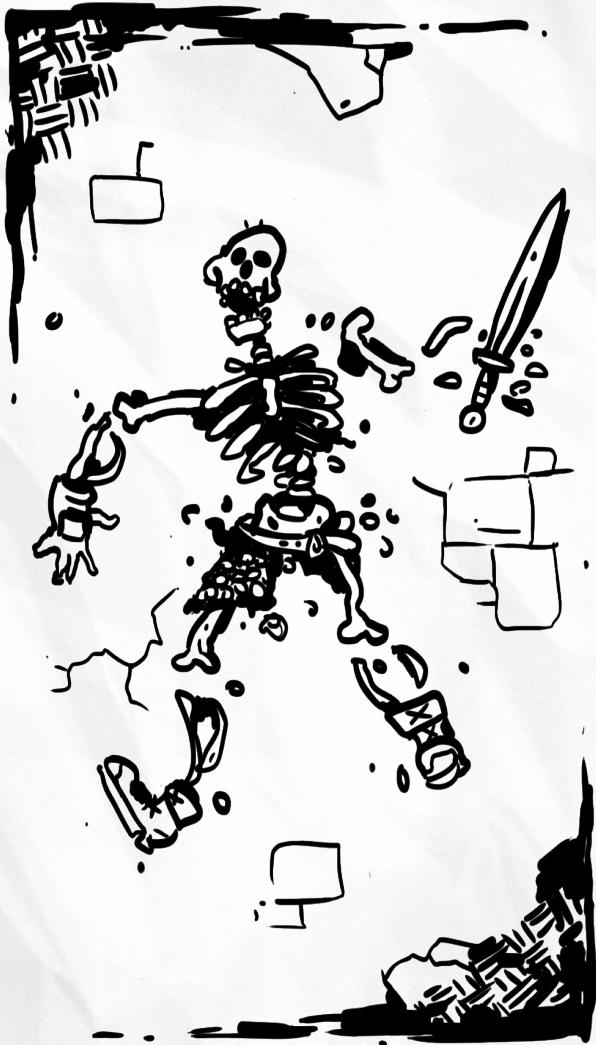
ЗАКЛИНАНИЯ И СИЛЫ

Такие трофеи могут быть предстать перед персонажами в виде древних свитков, инопланетных микросхем либо божественных видений. Заклинания существуют в виде объектов в реальном мире, тогда как силы – чистое воплощение мысли и духа.

А где же все трофеи? Быстрый старт содержит небольшой список на стр. 28, однако в основной книге правил вы найдёте гораздо больше. Отдельное удовольствие – смотреть, что таблицы приготовили игрокам в этот раз.



СМЕРТЬ



РЕБЯТ, ПОХОДУ Я ВСЕ

Ты провалил бросок, броня не помогла, ты который час висишь цепляешься за последнее очко здоровья. Мозговое Чудище хлестнуло по тебе, нанеся 12 магического усилия. Комната плывёт вокруг, ты падаешь на спину, темнота застилает глаза. Кажется, ты умираешь. Во многих системах присутствуют правила для таких случаев. В ICRPG это одна из самых инновационных и одновременно пугающих механик. Посмотри на лист персонажа. Там находится вот такой небольшой череп. Скромно выглядящий, но весьма могущественный.



Запомни этот череп, однажды жизнь персонажа будет зависеть от него. Вот, как это работает.

- 1: Когда твоё здоровье опускается до нуля – ты начинаешь "умирать": лежишь без сознания, истекаешь кровью, времени осталось совсем мало.
- 2: В следующий ход, после того как ты начал умирать, брось D6. Через столько раундов персонаж окончательно и бесповоротно **умрёт**. Надеюсь, тебе выпала не 1. Используй тот же D6 для обратного отсчёта или напиши результат в секцию "ДО СМЕРТИ" на листе персонажа.
- 3: Каждый раунд, пока идёт обратный отсчёт, кидай D20. Если на нём выпадет 20 – ты чудом приходишь в себя с 1 очком здоровья. Видимо, повреждения оказались не смертельны.
- 4: Союзник может попытаться остановить этот роковой обратный отсчёт. Для этого он должен добраться до тебя и помочь. Это тот самый момент, когда товарищ подбегает, поднимает твою голову, зажимает рану и кричит: "Только не в мою смену!". В этот момент ему нужно сделать проверку ИНТ или МУД. Успех остановит обратный отсчёт, однако персонаж продолжит лежать без сознания до тех пор, пока в дело не вступят медицинская помощь или магия. Или пока ситуация не перестанет быть такой опасной.
- 5: Если персонаж получил столько урона, что его здоровье снизилось сразу до -20 очков за один удар – он просто разлетается на куски. Не осталось даже трупа.

Как лучше относиться к смерти персонажей?

Это вопрос не столько игровых механик, сколько человеческих эмоций и взаимоотношений. Чёткого ответа нет, но есть несколько рекомендаций. Первое: не будь двусмысленным. Не позволяй смерти персонажа быть запутанной, сомнительной или неопределённой. Если персонаж умирает по всем правилам за своих друзей и с честью – это останется в памяти как сильный эпизод истории. Второе: тебе нужно знать, что делать дальше. Заканчивается ли на этом встреча? Или игроку без персонажа нужно сразу вплести нового героя в историю? Будь готов к ответам на подобные вопросы. Если умер полюбившийся и повидавший уже не одну битву персонаж, подумай о квесте воскрешения. Будь жёстким и честным, а об этих моментах пусть сложат легенды.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

За каждое сердце у тебя есть **10 очков здоровья**. Каким образом можно их восстановить, не прибегая к припаркам, заклинаниям лечения и прочим нанороботам? Просто – используй **действие восстановления**.

Во время *восстановления* ты бросаешь все дела и стараешься просто перевести дух. Отрываешь кусок одежды и перевязываешь им рану или сплёвываешь выбитый зуб. Это твой шанс передохнуть, не забывай об этих правилах. В зависимости от того, в каких временных рамках происходит действие, будет меняться результат.



МОМЕНТЫ: во время боя у тебя есть буквально несколько секунд на передышку, при этом вокруг совсем не безопасно. Если ты тратишь свой ход на восстановление – сделай проверку **ТЕЛ**, чтобы восстановить **1 + ТЕЛ** очко здоровья. Да, одно. В таких ситуациях высокое **ТЕЛ** особенно полезно.

ЧАСЫ: между боями, в периоды полной безопасности, используй свой ход, чтобы восстановить одно сердце без всяких бросков. Ключевой фактор здесь – "**полная безопасность**". Является ли тёмный и сырой угол подземелья "безопасным"? Лишь история может дать на это ответ. Если между битвами не получается найти безопасное место, используй ход, чтобы восстановить **1 + ТЕЛ** очков здоровья без броска. Возможно, это не очень много, однако в подобных ситуациях важна любая мелочь.

ДНИ: если ты проводишь несколько дней в полной безопасности – восстанови без броска весь запас здоровья. Если повреждения были критичны, мастер может отразить подобные тяжёлые испытания в виде травмы или ужасных шрамов. Впрочем, это совсем другая история...



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ТЫ – ГЕРОЙ

Это мир приключений, опасностей, клятв и смертей. Это мир мести, чудес, фронтовиков и друзей.

Это ваш мир, и настало время его исследовать.

Представь себе своего героя. Кто ты? Как тебя зовут? Какова твоя цель в жизни?

Другие герои – твои друзья. Как вы встретились? Что ты несёшь с собой? Почему именно это?

Искусство настольных ролевых игр весьма просто: представь, будто ты – это придуманный тобой герой, и действуй соответственно. Неважно, что кажется тебе возможным или невозможным... дерзай!

Для начала подготовь лист персонажа. В этом помогут следующие шаги.

ИМЯ:

КЛАСС:

ИСТОРИЯ:

СИЛ

СТАРТ
БОНУС ТРОФЕЕВ

ЛОВ

СТАРТ
БОНУС ТРОФЕЕВ

ТЕЛ

СТАРТ
БОНУС ТРОФЕЕВ

ИНТ

СТАРТ
БОНУС ТРОФЕЕВ

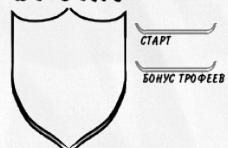
МУД

СТАРТ
БОНУС ТРОФЕЕВ

ХАР

СТАРТ
БОНУС ТРОФЕЕВ

БРОНЯ



УСИЛИЯ

- БАЗОВОЕ УСИЛИЕ 

СТАРТ
БОНУС ТРОФЕЕВ
- УРОН ОРУЖИЕМ 

СТАРТ
БОНУС ТРОФЕЕВ
- ЭФФЕКТ МАГИИ 

СТАРТ
БОНУС ТРОФЕЕВ
- ПРЕДЕЛЬНОЕ 

СТАРТ
БОНУС ТРОФЕЕВ

1: ВЫБЕРИ ИЗОБРАЖЕНИЕ

Выбери или создай свою карточку героя, которая отражает идею персонажа. Это может быть миниатюра, картинка из интернета или нарисованный прямо здесь от руки набросок.

2: ПРИДУМАЙ ИСТОРИЮ

На основе изображения твоего героя придумай его имя и историю. Кто он? Зачем отправился на встречу приключениям? Что оставил за собой? Что его беспокоит? Он человек или нечто иное? Откуда он знаком с другими героями в группе: старые друзья, семья, что-то ещё?



ХАРАКТЕРИСТИКИ, БРОНЯ, УСИЛИЯ

3: ОПРЕДЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИКИ И УСИЛИЯ

Возьми карандаш и посмотри на лист персонажа: под полем с именем расположены шесть характеристик, броня и типы усилий. У тебя есть **6** очков, которые нужно распределить между этим качествами в виде бонусов (+1 за одно очко, +2 за два очка и так далее). Это отразит то, насколько ты хорош в определённых ситуациях.

Существует множество способов распределения этих **6** очков для придания изюминки и крутизны твоему новому герою, поэтому подойди к этому с умом. Вот что значит каждый из параметров:



ХАРАКТЕРИСТИКИ

То, каким боги создали тебя. Вложенные сюда очки будут добавляться к соответствующим броскам **D20** на попытки и проверки.

СИЛ – Сила нужна в ближнем бою, а также для сгибания прутьев, поднятия слонов и прочего, где требуется мышечная мощь.

ЛОВ – Ловкость показывает скорость твоей реакции и насколько ты точен при обращении с дальнобойными орудиями, а также позволяет реже сваливаться в ямы с шипами.

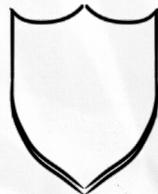
ТЕЛ – Телосложение отражает, насколько ты крепок, как эффективно восстанавливаешь повреждения, переносишь холод и тому подобное.

ИНТ – Интеллект определяет начитанность, память, компетентность в различных научных и магических искусствах.

МУД – Мудрость – инструмент разведчиков и друидов. Неуловимая сила интуиции, веры и чувств.

ХАР – Харизма помогает сопротивляться устрашению. У тебя просыпаются лидерские качества и командирский голос.

БРОНЯ – каждое очко, вложенное в броню, делает попадание врагов по тебе труднее. У всех, кто носит хотя бы простую одежду, броня равна **10**. За каждое потраченное очко она увеличивается на **1**.



УСИЛИЯ

В случае успешной попытки ты бросаешь соответствующую кость усилия. За каждое потраченное очко результат этих усилий возрастёт.

БАЗОВОЕ УСИЛИЕ – в непредсказуемых обстоятельствах голые руки и сообразительность могут быть очень полезны. Безоружные воины используют его для нанесения урона. Также данное усилие применяется при решении задачи без оружия, инструментов или чёткого понимания принципов работы чего-либо.



УСИЛИЕ ОРУЖИЕМ – мечи, копья, луки, топоры – всё это использует данную кость. Добавляй очки сюда, чтобы быть более смертоносным. Если ты используешь магическое или энергетическое оружие, добавляй к броску либо *усиление оружием* либо *магическое усилие*, в зависимости от того, что выше.



МАГИЧЕСКОЕ УСИЛИЕ – бросай эту кость, когда делаешь что-то с помощью любого вида магии. Добавь очки сюда, чтобы развить свои мистические или божественные силы. Заклинания исцеления также используют **D8**.



ПРЕДЕЛЬНОЕ УСИЛИЕ – если при броске попытки на **D20** выпало **20** – добавь **D12** к текущему усилию. Дополнительно вложенные сюда очки позволят приумножить этот эффект.



СТАРТОВЫЕ ТРОФЕИ

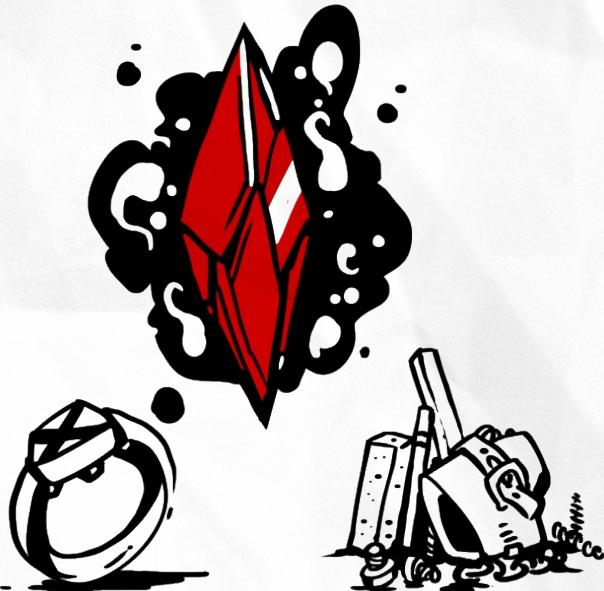
4: ВЫБЕРИ СНАРЯЖЕНИЕ

Выбери снаряжение, которое соответствует образу и стилю боя героя, а также подчёркивает выбранные характеристики, усилия и броню (от снаряжения ты можешь получить до +10 к броне).

Выбирай с умом! Это укоренит изначальную идею твоего героя. Трофеи непросто получить в дальнейшем, это будет зависеть от ведущего и твоей удачи.

Лист персонажа содержит секции для надетой экипировки и инвентаря.

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ (выбери 1)



Амулет секретов, +1 ИНТ Все миры содержат секреты. Благодаря этому ты знаешь немного о них.

Чётки для медитации, +1 МДР Перебирая чётки, разум просветляется, чувства обостряются. Можно доверять своей интуиции.

Роскошные одеяния, +1 ХАР Твой голос звучит более внушительно, а тон – серьёзнее.

Отгненный камень, +1 магическое усилие Фрагмент забытого кристалла, усиливающий твою магическую силу.

Набор брони, +1 броня Улучши броню! Доступно только если ты уже вложил хотя бы 1 очко в броню.

Удобные сапоги, +1 ЛОВ Добротно сшитая обувь поможет быть более ловким и быстрым.

Верная кружка, +1 ТЕЛ Тот, кто каждый день пьёт из одной кружки, может переварить что угодно.

Кольцо мощи, +1 СИЛ Используется, чтобы гнуть брусья, размахивать молотом и тянуть вагонетки.

Подогнанное оружие, +2 усилия оружием Изготовленная на заказ рукоять меча, ножны и подобные вещи дают тебе преимущество.

Магические боеприпасы 20 шт. Используй магическое усилие Стрелы, болты и пули, содержащие в себе странную смертельную силу.

Подзорная труба, +3 МДР при разведке Исследуешь горизонт в поисках угроз? Не самый плохой способ разведки.

Кольцо берсерка, +3 предельного усилия Сделай предельное усилие абсолютно ультимативным!

Перчатки жадности, Дополнительный бросок трофеев Каждый раз, когда делаешь бросок по таблице трофеев, – совершай ещё один!

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

УНИВЕРСАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ (выбери 3)

Веревка и крюк, +3 АОВ, когда взираешься

Стандартная кошка. Включает верёвку длиной 15 метров и металлический крюк.

Книга заклинаний, кость магического усилия взрывается

Эта книга обучит вас безграничной магии. Каждый раз, когда на D8 магического усилия выпадает чистая 8 – бросай снова. Количество таких бросков неограничено.

Обычный щит, +2 брони

Он занимает руку, весит целую тонну и издаёт много шума, но он точно пригодится в битве. Обычный щит может принять на себя половину урона, после чего разрушается.

Припасы, Еда, отраво, 3 факела

Собрались в дальнюю дорогу? Без этого набора не обойтись. Когда отправляетесь в поход, ведущий сделает бросок стоимости путешествия – такое количество припасов нужно будет взять с собой. Средняя цена – 10 монет.

Снаряжение горняка: фонарь, кирка, клин

Снаряжение для рытья земли и копания тоннелей.

Инструменты (1 тип), +3 к попыткам при работе с помощью этих инструментов

Это может быть набор отмычек, инструменты кузнеца, столяра, медика или другого специалиста. Добавь +3 к попыткам, когда работаешь с этими инструментами. Усиление будет зависеть от ситуации.

Снаряжение охотника: ловушка, снасти, палатка

Блуждаете ли вы в дикой природе, высаживаетесь на странную планету или же застряли чёрт знает где – эти вещи очень важны.

50 монет

Ракушки, кредиты, золото, хрустящие банкноты... неважно. Можешь потратить их где угодно.

Обычная броня, +1 брони

Немного больше брони никогда не повредит. Трофеями можно набрать не больше, чем +10 к броне. Бонусы, вложенные на старте, не в счёт.

Музыкальный инструмент, +3 ХАР при выступлении

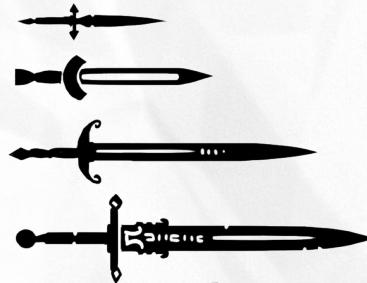
Когда ты берёшься за него – люди замирают и слушают. Твоя лютня/синтезатор/барабан/горн напоминает остальным смысл словосочетания "быть крутым".

ОРУЖИЕ

СТАРТОВОЕ ОРУЖИЕ (выбери до 3)

Впереди тебя ждут враги. Ты же не хочешь оставаться безоружным? Выбери то, чем будешь давать отпор, из списка ниже. У каждого оружия есть набор свойств. Они описывают его парой слов, а также советуют, как им пользоваться. Правила для этих свойств есть в CORE издании, но ведущему ничего не мешает придумать свои. Ты искатель приключений, твоё оружие – продолжение тебя. Не ошибись с выбором.

Кинжал: Вечная классика для тех, кто выходит на большую дорогу.
Скрытое, быстрое, метательное, проникающее

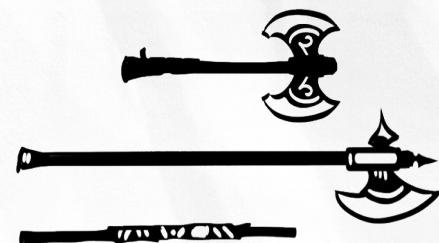


Короткий меч: Излюбленное оружие разбойников и лёгкой пехоты.
Быстрое, лёгкое, крепкое

Длинный меч: В мире немало мест, где это единственный символ власти. *Смертоносное, большое, ост्रое.*

Двуручный меч: Цвайхендер! *Близко, огромное, рубящее, тяжёлое.*

Топор: Не столько оружие, сколько инструмент. *Полезное, прочное, метательное*



Боевой топор: Брутальная модификация древнего изобретения. Любим дикарями и берсерками. *Огромное, рубящее, не помещается в ножны*

Алебарда: Длинная рукоять с топором на конце. Пряником с фронта. *Близко, гигантское, осадное*



Посох: Какой авантюрист не обрадуется найденной хорошей твёрдой палке? *Лёгкое, простое, полезное, везде*



Копьё: Самое древнее оружие, как считают некоторые. *Близко, простое, длинное, прочное, метательное*

Осадное копьё: Используется, чтобы останавливать натиск конницы. *Близко, гигантское, проникающее.*



Булава: Милосердное? Едва ли. *Тяжёлое, дробящее, милосердное*



Молот: Единственное оружие, которое не сломается. *Полезное, неразрушимое, метательное*



Цеп: Обычно используется верхом. *Смертельное, не помещается в ножны, невозможно блокировать*



Длинный лук: Далеко, проникающее, большое



Короткий лук: Маленькое, лёгкое, короткая дистанция



Праща: Далеко, незаметное, бесплатное, милосердное

Арбалет: Трудно найти, сложно использовать, чрезвычайно эффективен в бою. *Далеко, военное, скорострельное, дорогое*

ЗАВЕРШИ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

5: ЗАКОНЧИ ЗАПОЛНЕНИЕ ЛИСТА ПЕРСОНАЖА

Сейчас, когда у тебя есть кое-какое снаряжение, некоторые твои бонусы будут немного выше. Добавь бонусные очки снаряжения в колонку "бонус трофеев" в своём листе персонажа.

СЕРДЦА!

В ICRPG очки здоровья (ОЗ) отражены в виде сердец. Каждое сердце представляет собой **10 очков здоровья**. Все персонажи начинают с **1 сердцем**. Ага, ты выходишь в широкий мир с 10 жалкими очками здоровья. В будущем ты сможешь получить больше сердец благодаря трофеям.

ВЫБЕРИ КЛАСС

Каждый класс имеет уникальные способности и специализацию, которая проявляется в форме наград за вехи, которые ты заработаешь во время игры. Также у каждого класса с самого начала есть стартовая награда. В описании классов есть рекомендованное снаряжение, однако ты можешь использовать любое другое, если оно лучше соответствует идеи персонажа.

ВЫБЕРИ БИОФОРМУ

Мир полон разумных существ всех форм и размеров. У каждого есть бонусы и особые свойства. **Не входит в быстрый старт.**

ИЗМЕНЕНИЯ В САМЫЙ ПОСЛЕДНИЙ МОМЕНТ

В начале кампании бывает, что находишь "ту самую" концепцию персонажа лишь тогда, когда процесс создания практически или уже закончен. Туман рассеивается, и приходят идеи, творятся такие вещи! Если такое произошло – смело возвращайся назад, вноси изменения или даже со-здавай нового персонажа! Чем больше играешь, тем больше обнаруживается нюансов и появляются интересных концептов.

Пример создания персонажа

Джордж создаёт Кродара Крушителя

Джордж: Я всегда хотел поиграть за персонажа вроде Конана! Огромный, мускулистый, крутой, с огромным мечом и грубыми манерами.

Класс: Клинок

СИЛ+2, ТЕЛ+1, Усилие оружием +2, броня +1

Кольцо мощи (+1 СИЛ)

Двуручный меч, припасы, обычная броня (+1 брони)

История: Обучен военными мастерами, затем освобождён таинственным Нортманом.

Джордж: OK, я разобрался с базовыми вычислениями, но Кродар должен быть более "конанским". Что мы можем сделать?

ГМ: Хорошо, где ты получил этот меч?

Джордж: Кромская гробница, конечно. Этот меч из обагрённой древней стали.

ГМ: Окей, красный – цвет крови героев. Как насчёт такого: "В бою ты можешь пожертвовать клинку свою кровь. Отдай 1 очко здоровья. Когда ты это делаешь и атака попадает – можешь нанести дополнительный D4 усилия".

Джордж: Да! Это будет круто, когда у меня останется 2 или 3 очка!

ГМ: Ух.

ПРИМЕРЫ КЛАССОВ



ЗАЩИТНИК

"Я стою между нами и ними"

От Ремтанских Рыцарей Наковальни до вооружённых хопешами Кавалеров Хетта – все защитники обучаются владению оружием и стратегии. Они присягают щиту и ставят честь превыше всего остального.

Рекомендованное снаряжение:

Кольцо моши, обычный щит, кольцо берсерка, подогнанное оружие

Стартовая награда:

Защитные перчатки (добавь ТЕЛ к своей броне)

Награды за вехи:

Боевое знамя (Союзники, находящиеся близко, получают +2 брони)

Камень сердца (Добавь 1 сердце к максимуму)

Шипованный щит (Когда враг промахивается – нанеси ему урон оружием без бонусов)

Военный рог (Дай союзнику +3 на следующую попытку)

Чешуя янтарной щуки (Съешь, чтобы стать невосприимчивым к повреждениям на 3 раунда)

Сапоги стражи (Выбери союзника и сможешь поглотить любой урон, который ему нанесут)



"Я убью их. Я убью их всех"

Каждая группа нуждается в смертельном оружии. Топоры, ножи, мечи, пики... Клинок – мастер любого оружия и в битве не проявляет милосердия. Некоторые из них – убийцы Лидей, выкованные тёмной магией. Другие же движимы гневом или яростью.

Рекомендованное снаряжение:

Подогнанное оружие, копьё, топор, верёвка и крюк, обычная броня

Стартовая награда:

Оружейный камень (улучшает одно оружие, добавь +3 к усилию этим оружием)

Награды за вехи:

Удобные сапоги (+1 ЛОВ)

Алмазный точильный камень (Выбери одно оружие. Когда получаешь чистую 6 на броске усилия – бросай снова)

Кеттишские цепи (Если при попытке оружием получилось 15 или больше – атакуй снова)

Кровь фурий (Обменяй здоровье на бонус к усилию оружием 1 к 1)

Ежовые рукавицы (В конце передвижения также нанеси D4 усилия оружием)

Обсидиановые копья (Метательный, 5 штук, наносят двойное предельное усилие)



ПРИМЕРЫ КЛАССОВ



ТЕНЬ

"Обожди, дай мне попробовать кое-что..."

Главное оружие разбойников и воров – скрытность. Их лучший друг – тьма. Они мало ценят закон и порядок, доверяя кинжалу и плащу превыше кого бы то ни было.

Рекомендованное снаряжение:

Перчатки жадности, подогнанное оружие, снаряжение охотника, 50 монет

Стартовая награда:

Капюшон вора (Броски, связанные со скрытностью, всегда простые)

Награды за вехи:

Воровские сапоги (Броски, связанные с невидимостью, заканчиваются провалом только на 1)

Подвеска вора (Когда выпадает чистое 20 при попытке атаки, также кинь 1 раз по таблице трофеев)

Странные маски (+3 ХАР при обмане незнакомцев)

Дымовые шашки (5 штук, кинь, чтобы скрыть движения одного или нескольких союзников)

Смертельная ловушка (установи маленькую ловушку, которая совершает предельное усилие при срабатывании)

Призрачный кинжал (Атакуй магическим усилием даже после перемещения далеко)



"Назад! Сперва разберёмся с этим!"

Никакое оружие не изменило войну так, как длинный лук. Те, кто его осваивают, действительно ужасают. Умелый лучник быстр, точен и расчётлив. Своим умом и силой он помогает союзникам и разит, словно молния.

Рекомендованное снаряжение:

Огненный камень, длинный лук, кинжал, обычная броня

Стартовая награда:

Быстрый колчан (Если при попытке дальней атаки получилось 13 или больше – атакуй снова и снова, пока выполняется это условие)

Награды за вехи:

20 волшебных стрел (Наносят магический урон выстрелом из лука, можно подобрать, ломаются при критическом провале)

Кольцо берсерка (+3 к предельному усилию)

Сигнальная ракета (Выбери цель. Усилия союзников по отношению к ней удваиваются)

Стрела с крюком (Выстрели ей куда-нибудь повыше и перекинь на другую сторону простым действием)

Стальная тетива (При атаке цели все между вами также получают урон)

Молниеносный лук (Наноси урон магическим усилием, тебе больше не нужны стрелы)



ПРИМЕРЫ КЛАССОВ

ЖРЕЦ

"Никто не пострадал? Хватит двигаться!"

Исцеляющие искусства Альфхейма в основном приписывают священникам с горы Красного Марка. Монахи и монахини Рела, Удина и Торра направляют свою божественную милость на пользу чистого добра. По этой причине священники часто выступают моральными ориентирами среди своих союзников.

Рекомендованное снаряжение:

Амулет секретов, посох, припасы, чётки для медитации

Стартовая награда:

Сила: Целительное прикосновение (Прикоснись к союзнику, чтобы исцелить на магическое усилие)

Награды за вехи:

Камень сердца (добавь 1 сердце к максимуму)

Сила: Целительная вспышка (Исцели всех союзников, находящихся близко, на двойное магическое усилие)

Амулет крепости (Если вы далеко от врагов, союзникам, касающимся тебя, не может быть причинён вред)

Пояс Удина (Когда исцеляешь себя, используй предельное усилие)

Книга знаний (+3 ИНТ при достижении неизвестного)



МАГ

"Друзья, я всё решу. Смотрите ..."

Магия – редкая и опасная вещь в Альфхейме. Те, кто осмеливаются связаться с ней, часто "отмечены": странные красные кристаллы становятся их частью и, кажется, являются источником силы. Так или иначе они мощные таинственные существа.

Рекомендованное снаряжение:

Огненный камень, посох, кинжал, 50 монет, книга заклинаний, припасы

Стартовая награда:

Заклинание: Мистический снаряд (Выстрелить снарядом в видимую цель и нанести ей магическое усилие. Действует далеко)

Награды за вехи:

Изменчивый огненный камень (+3 предельного усилия при чтении заклинаний)

Заклинание: Огненная глыба (Нанести двойное магическое усилие трём (или меньше) целям за раз. Неустойчивость: если при попытке получилось 10 или меньше – выбери 3 случайные цели)

Охранный кристалл (Непроницаемый обычными снарядами)

Амулет крови (Обменяй здоровье на бонус к магическому усилию 1 к 1)

Книга секретов (+1 ИНТ)



ПРИМЕРЫ ЗАКЛИНАНИЙ

СИЛЫ (МДР)

Ты пропускаешь энергию через своё смертное тело в мир при помощи божественных сил или пульсирующего сердца самой природы. Тебе не нужно произносить секретные слова, не нужно писать руны, чтобы использовать заклинания – они живут внутри тебя. Чем спокойнее ты становишься, тем больше энергии получаешь. Чем меньше ты напряжён, тем лучше фокусируешься. Это путь мудрости. Твой путь.

Сотворение сил – проверка **МДР** против *цели*. Полученные в виде *трофеев* силы входят в твой разум через творения природы, просветление или клубы пара. Силы не могут быть переданы после изучения и не занимают ячейку инвентаря. Если хочется изменить какие-то силы или добавить свои – обсуди это с ведущим.

Доспех веры: Цель в пределах видимости получает +3 к *броне* на 1 раунд

Благословение пустоты: Дарует видимой цели успех её *попытки* или *проверки* в следующем ходу

Жуткий медведь: Ты становишься огромным медведем на **D4** раундов. Добавь 1 *сердце* и удвой все бонусы

Божественный щит: Зачаруй видимую цель. Щит поглотит 10 очков совершённых против неё *усилий*

Целительная вспышка: Исцели всех союзников, находящихся *близко*, на двойное *магическое усилие*

Целительное прикосновение: Прикоснись к союзнику, чтобы исцелить на *магическое усилие*

Священный оплот: Коснись союзника. На 4 раунда он невосприимчив к немагическому *усилию*

Неуязвимость: Коснись цели для благословения, на **D8** раундов ей нельзя причинить ущерб

Стальная ладонь: У следующих **D4** твоих безоружных атак +3 к *попыткам* и *пределенный урон*

Стальная кожа: На следующие **D4** раундов твоя броня равна 20

Дарующий жизнь: Обменяй свою жизнь с другим, прикоснувшись к нему. Опусти свои очки здоровья до 0 и подними умирающего союзника с полным здоровьем

Воскрешение: Сложная проверка, через 4 раунда мёртвая цель оживёт с 1 очком здоровья

ЗАКЛИНАНИЯ (ИНТ)

Мистические силы лежат прямо под нашим измерением, доступные при помощи тёмных наук. Это искусство магических слов, движений, знаков и точных рецептов. Здесь нет никакой тайны для тех, кто знает законы мироздания, которые управляют всеми энергиями и материей. Этих законов великое множество и они непостижимы для большинства смертных умов.

Произнесение заклинаний – проверка **ИНТ** против *цели*. Полученные в виде *трофеев* заклинания в основном принимают вид свитков, вырванных страниц или других записей. Они могут быть переданы кому-либо, однако, в отличии от сил, всегда занимают ячейку инвентаря. Для использования недостаточно, чтобы заклинание находилось в инвентаре – оно должно быть экипировано. Если хочется изменить какие-то заклинания или добавить свои – обсуди это с ведущим.

Чародейская бомба: Создать светящийся шар. Через **D4** раундов он взорвётся, нанеся **4D12** урона *близко*

Мистический снаряд: Выстрелить в видимую цель и нанести ей *магическое усилие*. Действует *далеко*

Колдовство Азула: Призвать **D4** демонов, которые жаждут плоти... любой плоти

Аура клинка: Коснуться союзника. **D4** раундов все наносящие ему урон получают *урон оружием*

Хрустальное святилище: Союзники получают +3 к *броне* пока заклинатель находится *близко*

Проклятие: Наслать проклятие, прикоснувшись к существу. Проклятие исполнится в точности так, как было сформулировано. Требуется *сложная проверка*

Уничтожение мёртвых: Уничтожить 1 нежить за каждое 1 очко здоровья заклинателя. Действует *далеко*

Управлять монстром: Получить полный контроль над монстром на **D4** раундов

Дверь: Создать волшебный дверной проем туда, где маг уже был. Длится, пока заклинателю не нанесут урон.

Огненный шар: Запустить огненный шар в цель в пределах видимости. При взрыве шар также поражает все ближние цели вокруг себя

Огненный снаряд: Выпустить снаряд пламени в цель. Действует *далеко*, также поджигает воспламеняющиеся объекты.

Инверсия гравитации: Обратить гравитацию в пределах *далеко* на **D4** раундов

ТРОФЕИ

КАК ЧИТАТЬ ТАБЛИЦУ ТРОФЕЕВ

НАЗВАНИЕ: Это то, что игроки запишут на своих листах. Мастеру же оно поможет разжечь фантазию и создать хорошее описание внешнего вида и происхождения предмета.

ТИП: Это может быть предмет, еда, броня, заклинание, сила или оружие.

ПРЕДМЕТ: Объект, который может быть свободно передан другим. Они могут принимать любую форму.

ЕДА: При использовании еды её эффект тут же действует и она удаляется из инвентаря, если это была последняя единица.

БРОНЯ: Нагрудник, шлем или перчатки – всё то, что можно носить. Трофеями можно набрать не больше, чем +10 к броне. Бонусы, потраченные на старте, не в счёт.

ЗАКЛИНАНИЕ: Чтобы сотворить, нужна попытка ИНТ. Использует магическое усилие. Не может быть отдано кому-либо после изучения.

СИЛА: Чтобы сотворить, нужна попытка МДР. Наносит магическое усилие. Не может быть отдано кому-либо после получения.

ОРУЖИЕ: Различные приспособления для уничтожения. Могут свободно передаваться. Можно одновременно экипировать 3 оружия.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ: Это краткое описание возможностей трофея.

Информация в таблице представлена в сжатом виде, поэтому обязательно добавляй различных особенностей описанию при награждении игроков трофеями!

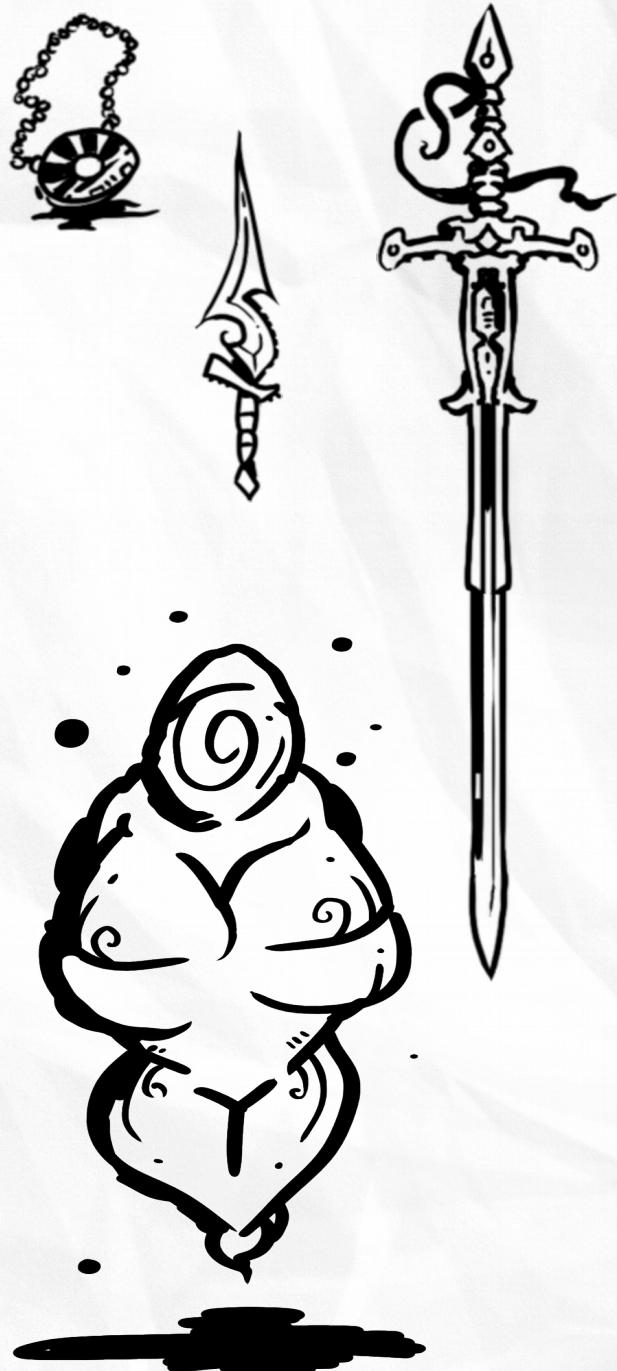


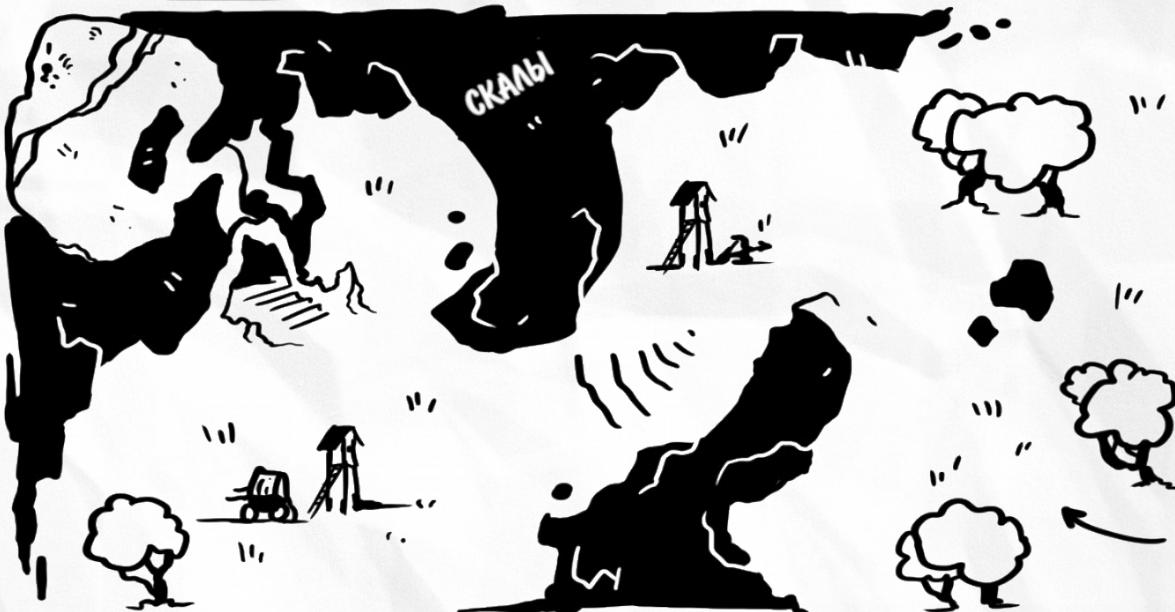
ТАБЛИЦА ТРОФЕЕВ

- 1: Заплесневелые булочки:** Еда, Исцеляет 5 очков здоровья (ОЗ), но на вкус просто ужасны
- 2: Левитация:** Заклинание, Зачаровать цель, чтобы она могла подняться до 2 метров в высоту на D4 раундов
- 3: Идентифицировать:** Заклинание, Дать видимой цели бонус +3 на любой бросок ИНТ. Чтобы сформировать это заклинание, не нужна попытка
- 4: 10 Волшебных стрел:** Предмет, Наносят магическое усилие выстрелом из лука, можно подобрать, ломаются при критическом провале
- 5: Быстрая закуска:** Еда, После того, как закончил движение, можешь переместиться ещё раз
- 6: Жвала пауков:** Еда, Восстанови 2D6 ОЗ. Хорошо, конечно, но ты вообще-то ешь жуков
- 7: Угощение на кончиках пальцев:** Еда, Исцелить всех находящихся вплотную союзников на D8
- 8: Доспех веры:** Сила, Цель в пределах видимости получает +3 к броне на 1 раунд
- 9: Серебряный меч:** Оружие, +1 усилие оружием, свойства серебра
- 10: Шипованная сеть:** Оружие, Можно набросить на врага. Чтобы высвободиться, нужно пройти проверку СИЛ. Пока не освободишься: можешь перемещаться только близко и все проверки сложные
- 11: Набор для отвода глаз:** Предмет. Когда пытаешься обмануть незнакомца, все твои попытки и проверки становятся простыми, а усилия – предельными
- 12: Мифриловый жилет:** Броня, Поглощает 2 урона от всех типов оружия
- 13: Амулет бессмертия:** Предмет, Бросай D8, когда умираешь
- 14: Сердце Ирадрума:** Еда, Если в течение 24 часов после поглощения твоё здоровье опустится до 0, немедленно восстанови его до 1
- 15: Вспыльчивый бекон:** Еда, Исцели 3D12 ОЗ
- 16: Плавательные сапоги:** Броня, +1 брони, удвой связанные с плаванием усилия и дальность
- 17: Красная Рыба:** Еда, Восстанови все ОЗ, а также останься невредимым после следующей атаки
- 18: Плащ теней:** Броня, +1 брони, проверки, связанные с прокрадыванием, становятся простыми
- 19: Щит льва:** Броня, +2 Брони, союзники близко также получают +2 к броне
- 20: Демонический шлем:** Броня, +1 брони, +3 ХАР при запугивании
- 21: Целительное прикосновение:** Сила, Прикоснись к союзнику, чтобы исцелить на магическое усилие
- 22: Целительная вспышка:** Сила, Исцели всех союзников, находящихся близко, на двойное магическое усилие
- 23: Виноградная лоза:** Сила, Когда двигаешься, тащи близкого монстра или союзника за собой. Встречная проверка СИЛ, чтобы сопротивляться
- 24: Молния:** Заклинание, Сожги 1-12 ОЗ, добавь это значение к магическому усилию, двойное усилие против одетых в металл
- 25: Ледяной взрыв:** Заклинание, Наносит магическое усилие и обездвиживает цель на 1 раунд

ТАБЛИЦА ТРОФЕЕВ

- 26: Чародейская бомба:** Заклинание, Создать светящийся шар. Через **D4** раундов он взорвётся, нанеся **4D12** урона близко
- 27: Зазубренный боевой топор:** Оружие, -2 к попыткам, но наносит *пределное усилие*
- 28: Огненный шар:** Заклинание, Запустить огненный шар в цель в пределах видимости. При взрыве шар также поражает все ближние цели вокруг себя
- 29: Сапоги с когтями:** Броня, Можно передвигаться по любой поверхности в любом направлении
- 30: Камень сердца:** Предмет, Добавь 1 сердце к максимуму
- 31: Зачарование:** Сила, Зачаровать предмет, чтобы совершать им *магическое усилие*. После успешной попытки ты можешь делать ещё *попытки*, прилагая усилия. За каждые 10 очков усилий предмет получает бонус +1
- 32: Зачарованный гrimуар:** Предмет, Считай 19 и выше на **D20** как критический успех при произнесении заклинаний
- 33: Амулет воина:** Предмет, Используйте *магическое усилие* при использовании оружия
- 34: Божественный щит:** Сила. Зачаруй видимую цель. Щит поглотит 10 очков совершённых против неё усилий
- 35: Псох элементов:** Предмет, Утрой любое стихийное *магическое усилие* от заклинаний
- 36: Плащ Араса:** Броня, Отклоняет 1 атаку оружием против тебя за ход
- 37: Серебряные рукавицы:** Броня, +3 СИЛ при захвате или удерживании, свойства серебра
- 38: Железный крюк:** Оружие, Используй действие, чтобы подтащить цель к себе, действует далеко
- 39: Изгнать нежить:** Сила, Изгони **D8** нежити на 1 раунд. Они будут вынуждены находиться далеко
- 40: Осколок ужаса:** Предмет, Подними его над головой. Все живые существа должны пройти проверку МДР или бежать в страхе 1 ход
- 41: Воскрешение:** МДР сила, Сложная проверка, через 4 раунда мёртвая цель оживёт с 1 ОЗ
- 42: Драконья сфера:** Предмет, Взрывается, нанося **4D12** магического усилия огнём в радиусе *далеко*. Уничтожается при применении
- 43: Драконий Шлем:** Броня, +2 Брони, Носящий невосприимчив к урону от огня
- 44: Кольцо Призраков:** Предмет, При результате 15+ на *попытке* создай клона поблизости, который выполнит то же самое действие
- 45: Корона безумия:** Предмет, Цель совершает случайное действие (ведущий решит, какое)
- 46: Копченые крылья Рух:** Еда, Летать 4 раунда
- 47: Чёрная щука:** Еда, +10 к броне на 4 раунда
- 48: Поцелуй королевы:** Еда, Твоё следующее действие – автоматический критический успех
- 49: Заточка:** Заклинание, Добавить +2 усилия к оружию. Оружие можно заточить только один раз
- 50: Шипованный щит:** Броня, Когда враг промахивается – нанеси ему урон оружием (без бонусов)

ЗУБ АГНАРА



ПРОЩЕ ПАРЕНОЙ РЕПЫ

Гома, повелитель Ката, хочет понять – достойны ли вы стать героями этого мира. Он требует только одного: принести ему хотя бы один зуб из пасти легендарного Агнара из зарослей джунглей. Он, часом, не упомянул, что Агнару поклоняется племя диких жестоких гоблинов? Что же может пойти не так?

Ознакомься со сценами этого небольшого приключения, набросайте себе несколько героев и приступайте. Используй механики монстров, описанных ниже, чтобы добавить битвам разнообразия. Удачи!



СЦЕНЫ

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ДЖУНГЛЯМ, НАХОЖДЕНИЕ ЛОГОВА: ЦЕЛЬ 10

Не растягивай это надолго. Сделай один раунд ходов, пока герои копаются в булыжниках и папоротнике, затем БУМ – лагерь гоблинов, за которым виднеется вход в пещеру. Поехали!

- Гоблины-стражники появляются отовсюду
- Странные устройства гоблинов делают дикие вещи
- Выпадает немного трофеев

ЗАПОЛУЧИТЬ ЗУБ: ЦЕЛЬ 12

Герои добрались до пещеры Агнара и должны любым способом заполучить его зуб

- Используйте огонь чтобы приманить или испугать его
- Тихо прoberитесь внутрь или выйдите с тварью на честный бой

УБЕЖАТЬ ИЗ ЛАГЕРЯ ГОБЛИНОВ: ЦЕЛЬ 14

Их божество повержено! Гоблины не могут этого простить и посыпают за героями своих безумных наездников на Агнарах! Сделай бросок **D6** – за такое количество раундов герои должны убежать от наездников, которые наносят предельный урон по прямой линии перед собой, совершая безумные рывки. Бегом к крепости!

- Бегом! Стрелы свистят над головой
- Избегайте неубиваемых и неостановимых наездников

Больше информации можно найти в видео игры по этому приключению под названием "[SAVAGES of KATH](#)"

ПРИМЕРЫ МОНСТРОВ

АГНАР

БРОСКИ: +5 СИЛ, +3 ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ

ДЕЙСТВИЯ

Атака – Грызть: Усилие оружием, все враги вплотную

Лежать в засаде: Прикинуться зелёным камнем, свободная атака – грызть на всех, кто проходит вплотную

Атака – Скачок: Прыгнуть, переместиться далеко и нанести предельное усилие целям вплотную к месту приземления

Заклинание – Молотилка: Усилие оружием по всем врагам близко, Агнар восстанавливает 5 очков здоровья. Враги близко делают проверку ЛОВ, чтобы получить лишь половину урона.

“Всепожирающий рот Ката”. Это живущая в джунглях тварь состоит из странной круглой головы с зубами по всей окружности. Ими он рубит своих жертв в кашу и потом переваривает в своём тороидальном пищеводе.

НЕНАСЫТНЫЙ ОХОТНИК: Агнары жили ещё в древние времена вместе с рептилиями, от которых переняли способ охоты. Они всегда голодны, кровожадны и целыми днями гоняются за всем, что сочтут съедобным.

ВАЛУНЫ ИЗ ДЖУНГЛЕЙ: Чтобы поймать жертву, Агнар закрывает свой огромный рот и ложится в засаде, становясь похожим на обычный зеленоватый валун. Он будет лежать так у дороги до тех пор, пока совсем не проголодается.



ПРОГЛОЧЕННЫЙ: если цель получает 5 или больше урона за один ход от **грызть**, она попадает прямо в огромные челюсти Агнара. В таком случае только успешная встречная проверка СИЛ освободит её. За каждый ход в челюстях жертву снова **грызут**, при этом Агнару не нужно делать попытку.

БОИТСЯ ОГНЯ: многие твари из древних времён боятся огня. Агнар не исключение, он никогда не подойдёт к костру. Если вы пытаетесь отогнать его факелом или другим локальным источником огня, пройдите проверку ХАР. В случае успеха вам удаётся отпугнуть Агнара. Если же они двигаются группой (обычно от 2 до 5), то монстр может сопротивляться своему животному страху с помощью проверки ХАР. Агнар, которого безуспешно пытались отогнать огнём, приходит в ярость и немедленно делает **скачок** к источнику пламени.

ТРОФЕИ: в его дёснах можно обнаружить склизкие и пожёванные остатки прошлых жертв. В этом месиве получится найти лишь 1 *тrophей*, который доступен сразу, а не лежит в сундуке.



ПРИМЕРЫ МОНСТРОВ

ГОБЛИНЫ, ГЕРБЛИНЫ И ГОБЛИНГИ

БРОСКИ: +2 СИЛ, +2 ЛОВ

ДЕЙСТВИЯ

Атака – Мерзкое Оружие: Усилие оружием с помощью снаряжения, которое никто не захочет трогать по своей воле.

Атака – Самодельный Лук: Усилие оружием, не может стрелять дальше, чем далеко.

Крик о помощи: Испуганный Герблин будет громко кричать о помощи. В следующий ход, даже если он мёртв к этому времени, D4 его друзей прибегут на помощь.

Убегай и прячься: Гоблинги могут спрятаться где угодно. Если он нашёл укромное местечко, он пропадает из виду и восстанавливает все очки здоровья.

Вот она – самая базовая форма гуманоида. Эти мерзкие, дьявольские, дикие и полуразумные люди-грызуны обитают во всех уголках разнообразных миров. Они сформировали множество культур, живут племенами и сообществами. Пожале, они размножаются со скоростью мышей или кроликов, заводясь в местах, где их никто не контролирует.

МАССОВКА: гоблины всегда сражаются, едят, путешествуют и умирают большими группами. Они залезают друг на друга, чтобы подобраться поближе к врагу, и, словно муравьи, собираются в живые колонны, мосты и лестницы. Если видишь гоблина – рядом всегда ешё несколько.



СТРАННЫЕ УСТРОЙСТВА: у каждого сорища герблингов есть своё уникальное непонятное устройство. Пусковая установка для брёвен, движимая силой ветра жаровня для обезьян или машина, стреляющая во все стороны. Этим "устройствам" нужно D4 раундов для включения, и за этим следуют какие угодно безумные, опасные и непредсказуемые последствия

РАЗНООБРАЗИЕ: Гоблиноиды так разнообразны, что среди них можно найти гоблинов-приключенцев, гоблинов-героев и даже гоблинов-королей и баронов! Каким-то образом эти существа передают свою историю из уст в уста, знают все известные имена и истории своего народа, а также всегда проявляют любопытство на этот счёт.

УЖАСНЫЕ РАБОТНИКИ: Гоблин, которого поставили на стражу, заставили работать или заниматься чем-то рутинным, очень предрасположен к отвлечению, лени и всяkim проделкам. Эта особенность – главная причина, мешающая развиваться их обществу.

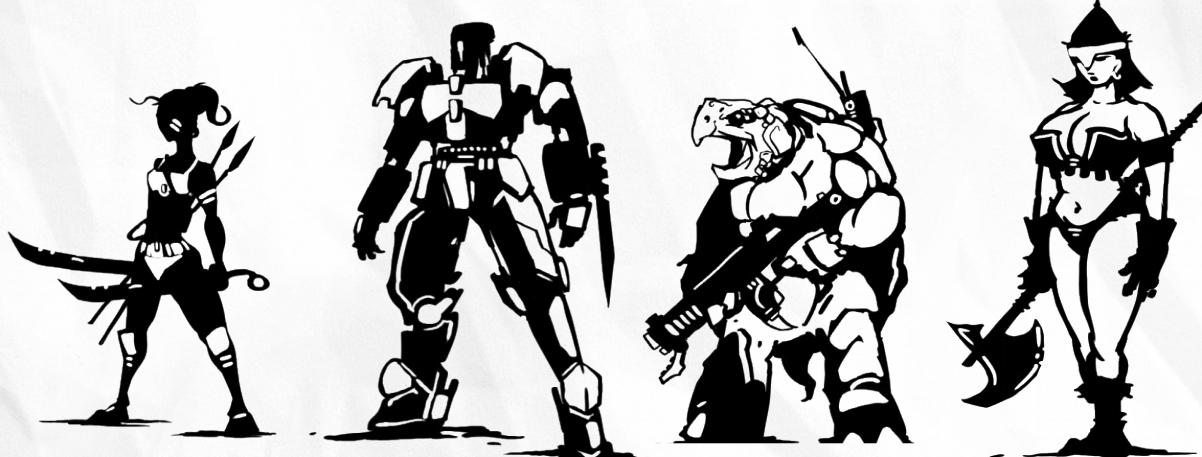
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ICRPG

ПРИСОЕДИНЯЙСЯ!

Теперь, после того, как ты немного попробовал на вкус ICRPG, я приглашаю тебя присоединиться к сообществу игроков, которые исследуют, создают и играют в мирах ALFHEIM, WARP SHELL и GHOST MOUNTAIN! Покупка издания **ICRPG CORE** дарует тебе богатство – просто бери и играй: приключения, раздаточные материалы, а также невероятную секцию для мастера, которая позволит сделать твои игры ещё круче.

Спасибо за проявленный интерес к ICRPG. Это самая настоящая инди игра и веселье только начинается. В 2018 мы будем ещё больше играть онлайн и на конвентах, сообщество продолжит расти. Если сейчас ты не можешь купить CORE издание – можешь поддержать Runehammer на Patreon, или просто присоединяйся к этой безумной поездке.

Ниже находятся все ссылки, которые тебе понадобятся. Ладно, довольно разговоров. Давай играть!



WWW.RUNEHAMMERMAMES.COM

facebook.com/Runehammer.Games

[YouTube at Drunkens&Dragons](#)

PATREON: www.patreon.com/runehammer

ДЛЯ СВЯЗИ: HANKRIN.FERINALE@GMAIL.COM

[TWITTER: @HANKRIN.FERINALE](#)

[NOVELS ON AMAZON: RUNEHAMMER NOVELS](#)

[DRIVE THRU RPG: RUNEHAMMER](#)

[THE AMAZING GOOGLE+ COMMUNITY: INDEX CARD RPG](#)

[FANZINE ON DRIVE THRU RPG: MOLDY CODEX by AXEBANE](#)

ИМЯ:

КЛАСС:

БИОФОРМА:

ИСТОРИЯ:

СИЛ



СТАРТ

БОНУС ТРОФЕЕВ

ЛОВ



СТАРТ

БОНУС ТРОФЕЕВ

ТЕЛ



СТАРТ

БОНУС ТРОФЕЕВ

ИНТ



СТАРТ

БОНУС ТРОФЕЕВ

МУД



СТАРТ

БОНУС ТРОФЕЕВ

ХАР



СТАРТ

БОНУС ТРОФЕЕВ

БРОНЯ



СТАРТ

БОНУС ТРОФЕЕВ

УСИЛИЯ

БАЗОВОЕ УСИЛИЕ



СТАРТ

БОНУС ТРОФЕЕВ

УРОН ОРУЖИЕМ



СТАРТ

БОНУС ТРОФЕЕВ

ЭФФЕКТ МАГИИ



СТАРТ

БОНУС ТРОФЕЕВ

ПРЕДЕЛЬНОЕ



СТАРТ

БОНУС ТРОФЕЕВ

♥ = 10 Очков Здоровья



ДО СМЕРТИ

ИЛИ 2D ВЫЖИТЬ

НАДЕТАЯ ЭКИПИРОВКА (до 10)

ИНВЕНТАРЬ (до 10)

МОНЕТЫ

