

РАССТОЯНИЕ

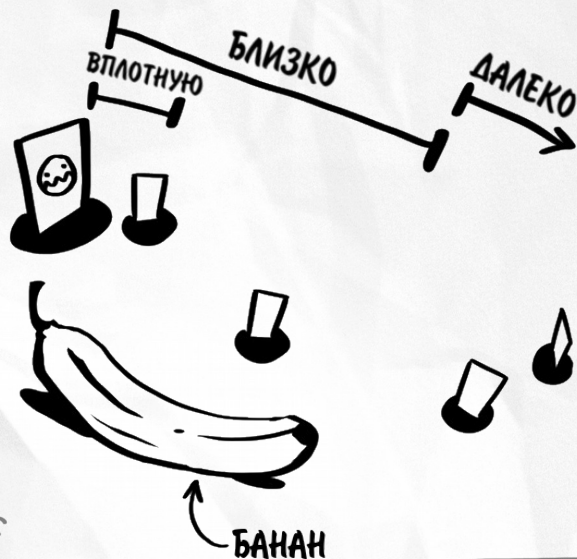
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

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 *издалека* 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 захлопываются, 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.