

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 отражает 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 героического усилия. Уровень детализации этих событий максимален, что позволяет дать битвам ту интенсивность, которую они заслуживают. Соответственно, при описании своих действий во время хода, учитывая, что они должны быть завершены за **5-10 секунд**.

Примеры действий, сделанных за считанные *моменты*: ударить врага мечом, выбить дверь, рвануть через поле битвы, поджечь телегу, прочесть 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 глуши.

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, торгуются 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 случайном 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.

