DOPE ICRPG

Короткие и понятные секции? - секция занимает ровно страницу

Игра не привносит новых идей в плане сеттинга или лютых нарративных моментов. Она привносит новое в плане прокачивания геймплея классического D&D? - не только его

Никакого внутрипартийного геймплея? - да

Никакой поддержки истории персонажа? - да

Игра позволяет очень быстро создать персонажа? - да

Игра говорит про журнал мастера. Даёт ли она механизмы работы с ним? - да

Примеры крутых идей в сеттингах?

Примеры лута?

=====

D&D с ногами?

Классика с ногами?

Реально PbtA от мира D&D. Не с точки зрения нарративных прав и всего такого, но с точки зрения предоставления весьма чётких, ясных и Полезных Независимо От Системы правил для мастера

Насыщенность действиями. Сильная нагрузка на мастера ("ответственный за фан" и прочие подобные фразы), которая несколько скрашивается отсутствием троебучий.

Книжка не очень толстая.

Группа в гугл плюс довольно активная.

Арты хороши. Мне нравится такой стиль.

Дополнительный инструментарий в виде легко доступных павнов внушает. Игра позиционирует себя как очень удобную для быстрой подготовки. Игра говорит о том что она нечто большее чем просто "театр воображения" но не так сложна и геморройна как набор полноценных миниатюр и террейна.

Игра использует концепцию Попыток и Усилия. Игроки описывают свои действия и на основании своего лута и характеристик делают бросок, чтобы побороть Цель. Цель комнаты или цель какого-то испытания. При успехе они засчитывают Усилие по отношении к этой Цели. Целью может быть многое - убийство монстра, произнесение заклинания, открытие запертого сундука.

Игра сильно угорает по печатным материалам - Index Card Rpg ведь. Однако такие карты не обязательно раскладывать на столе - можно и онлайн. Плюс они позиционируются как источник вдохновения.

В книге описано два мира - фентезийный и сайфай. В них содержатся классы и различное снаряжение. Автор обещает расширять это в будущем.

Автор очень крутой парень. Он художник и все арты к книге - и отдельным наборам - его. Все эти арты умещаются на карточках.

Монстры не имеют статблоков - ты всё создаешь сам

Разрешение конфликтов - d20+модификаторы

Расстояние имеряются с помощью банана. Всё, что длиннее банана - далеко.

3 вида ходов:

продвинуться далеко

продвинуться недалеко и действовать

стоять и действовать

3 вида действий:

простое - рутинное действие, не требующее броска.

проверка - d20+модификаторы, перекидываем Цель. Попытка формата "сразу получится или нет": перепрыгнуть через ров, изучить местность, вот это всё.

попытка - d20+модификаторы, перекидываем Цель. Более комплексная задача (атака врагов, произнесение заклинаний, починка телеги). При успехе ещё кидаешь Усилие. Тип Усилия зависит от контекста. Усилия бывают разные:

Обычное (d4) - работа голыми руками

Оружие (d6) - использование оружия в процессе

Магия (d8) - помощь с помощью магии (не только заклинаний но и например магических артефактов)

Эпическое (d12) - дополнительно добавляется когда выпало 20 на Попытке

Цель - число, которое все на столе видят. Это число олицетворяет общую сложность ситуации. Атака врага, успех перепрыгивания через ров, открытие замка сундука - все эти броски делаются против одной Цели. В зависимости от контекста конкретного броска можно сделать Цель Сложной (+3) или Простой (-3) в определённом случае. На изменение сложности цели может влиять то, знаком ли персонаж с этой задачей, его лут, отвлекающие факторы, предыдущие попытки, помощь союзников.

Усилие - бросается определённый кубик (в зависимости от того, какие действия делаются) при успехе Попытки. Значение, выпавшее на кубике, отнимается от количества очков вашей задачи. Сложность задачи измеряется в Сердцах (враги, сундуки - всё). Каждое Сердце = 10 очкам, которые нужно снять. При 20 на броске Попытки помимо кости Усилия кидается ещё d12.

Персонажи здесь состоят из двух вещей: характеристик и лута. Характеристики - уже даже не классическая, а антикварная шестёрка

Сила

Ловкость

Телосложение

Интеллект

Мудрость

Харизма

Плюс здесь нет значений характеристик. Есть лишь модификаторы. Как в aw

Никаких "навыков", "черт", "уровней" и тому подобного.

Персонажи ходят по кругу независимо то того, бой сейчас или нет. Время делится на Моменты, Часы и Дни.

Лут - основное оружие персонажей. Его можно получать в качестве наград, указанных в листе персонажа (примерно как ходы в aw), также 1 предмет Лута даётся за каждое преодолённого врага с 2+ Сердцами (за каждое последующее ещё лут) найдены в подземельях. Есть разные сундуки - простые, нормальные и сложные. Три вида Лута - Еда, Снаряжение, Заклинания и Особые Штуки. Лут способен давать бонусы (+1 к силе, +2 к Усилию оружием, +1 интеллект при произнесении заклинаний), а также изменять существующие правила (кидай d12 - максимальная кость Усилия - когда открываешь сундуки).

Занимательно построена смерть. Когда у тебя становится 0хп, на следующий свой ход ты кидаешь d6 - через такое число раундов персонаж умрёт, если ему не оказать помощь. Присутствие рядом другого персонажа, который пытается тебя стабилизировать (или хотя бы смотрит тебе в глаза и умоляет не умирать), не даёт счётчику упасть. Однако "поднять" павшего назад в бой таким образом не получится - нужен покой и подходящие процедуры. Единственный способ обрести сознание и способность встать на ноги прямо в бою - выкинуть 20 на d20, который ты кидаешь каждый свой ход пока находишься при смерти. В этом случае ты поднимаешься с 1хп. Восстанавливать здоровье можно разными способами и в разных условиях.

Визуальные ощущения. Монстры в виде картинок, а не статблоков. Картинки героев, лута, мест (в icrpg vol, плюс группа в гугл плюс)

Игра про партию приключенцев, которые являются друзьями и вместе преодолевают преграды.

При создании героя ты придумываешь образ, распределяешь 6 бонусных очков (их можно вложить в характеристики, броню или типы Усилий), выбираешь стартовый Лут, берёшь прочее снаряжение, выбираешь класс (от этого зависит твой стартовый Лут, а также Лут, получаемый за свершения) и расу (от неё зависят бонусы к характеристикам и Усилиям). Всё. Никаких формул подсчёта количества хитпоинтов (по умолчанию все начинают с 1 Сердцем. Оно равно 10 хп. Больше - за счёт лута), никаких длинных списков "преимуществ и недостатков".

Классы для фентези являются классическими. Помимо файтера 3 видов (защитник, командир, мастер оружия), клерика, мага и вора также присутствуют Лучник, Скаут и Шаман. Расы тоже вполне обычные: эльфы, люди, дворфы, хафлинги и мутные дикие парни с холмов.

Классы для сайфая концептуально весьма похожи на фентезийные. Защитник, пару видов убиваторов, пару аналогов мага, лечащие монахи, напоминающие Jawas. Можно МЕХАнизироваться, быть рептилоидом, человеком, типичным пришельцем-гуманоидом и также мутной космохерью, чей хитиновый панцирь держится за счёт гравитационного поля.

Оружие имеет систему тегов (откуда ноги растут?)

В игре даны примеры приключений, которые созданы для того чтобы понять как игра вообще работает и могут быть пройдены в одиночку. Весьма неплохое решения для ускорения процесса понимания механики.

Помимо классов и рас, также даны и сеттинги. Здесь их два: фентезийный и сайфайный. Сеттинги представляют собой краткие описания мест и примеры приключений, в которых также подаются имена и события.

Секция для мастера.

В самом начале секции присутствует своеобразная Клятва Мастера. Очень по концепции она похожа на Принципы ведущего в пбта. Даже пояснения к принципам даны. Да что там говорить, некоторые эти принципы слизаны почти слово в слово. "будь фананом персонажей игроков", "смотри в прицел", "дай каждому персонажу имя", да даже чёрт побери "barf forth apocalyptica" - видно откуда ноги растут.

I wIll let the torrent flow

I wIll remember everythIng

I wIll buIld a world from theIr actIons

I wIll be an archItect

I wIll be poetIc

I wIll be energetIc

I wIll lIft them up, and vanIsh

I wIll be a beacon of camaraderIe

I wIll be a terror to behold

Далее нас встречает небольшой фреймворк по тому, как создавать приключения. Автор предлагает нам классическую версию приключений - есть начало, есть цель, и есть препятствие на пути к цели.

Инициатива вычисляется просто - каждый кидает d20. Кто больше всех выкинул - с того и начинают по часовой стрелке. И так как ход всегда передаётся по часовой стрелке - важен в том числе и расположение игроков за столом. Также игра советует включать в происходящее всякие "обратные отсчёты" по типу "через 3 хода бомба взорвётся" или "через 2 раунда прибудет подкрепление". Ход заканчивается когда один игрок совершил своё действие, раунд заканчивается когда все сходили.

Помимо лута и наград классов, мастер за крутые штуки может давать игроку "монетку героя". У каждого игрока одновременно может быть одна такая монетка, и за неё можно добавить Эпическое усилие к броску.

Также в игре присутствует незамысловато скопированная механика из 13th Age - Кость обострения. Это когда каждый раунд персонажи игроков получают по +1 на все броски до максимума +6. Однако здесь пошли чуть дальше и внедрили ещё несколько механик, связанных с динамически изменяющимися костями. Например у мага есть d4, которая мешает ему кидаться заклинаниями направо и налево в каждый свой ход - каждое четвёртое прочтение заклинания будет сопровождаться проверкой, в случае провала маг временно потеряет способность их читать. Ещё есть подобная механика для танков - d6, увеличивающийся при получении урона. При 6 на нём и успешной проверке - небольшое исцеление. Также есть механика для определения конца встречи и для последнего хода встречи каждого игрока - на мой взгляд это весьма удачное решение. Знать, что конец близок, полезно не только мастеру но и игрокам.

Пбта предлагает хакать свою систему. ICRPG же предлагает встраивать её в другие системы.

Приключения составляются в виде блок-схем. Такой подход теоретически вполне может работать, плюс очень хорошо масштабируется - один элемент схемы может включать в себе ещё схему. А с учётом того что игра подразумевает активное использование карточек-картинок - такой подход ещё и потенциально весьма увлекателен.

Ещё есть правила по составлению событий. "Событие" можно понимать достаточно широко.

Идея из его блога с TTT: Timer, Threat, Treat.

Timer. В начале каждого события бросай D4. Через столько раундов произойдёт ЧТО-ТО. Это ЧТО-ТО вполне может быть видимо игроками, плюс они видят эту кость и понимают как быстро это ЧТО-ТО случиться.

Threat. Каждое событие содержит угрозу. В широком смысле.

Treat. Каждое событие содержит награду. Опять же - в самом широком смысле.

Очень хороший совет по изменению монстров: "Хотя суровые монстры должны иметь больше Сердец, на самом деле увеличения количества хп делает монстра проще. Это даёт игрокам больше времени на бой. Намного эффективнее увеличить исходящий урон, чтобы битвы были быстрее и смертельнее. Также такой лютый урон будет подталкивать игроков к решению проблемы другими путями, а это ещё круче"

Интересные концепции составления и более тонкой настройки событий.

Ну и какая же D&D подобная книжка без монстрятника. Ко всем монстрам завезли очень простые но стильные арты. Всё что есть у монстра - количество Сердец, модификаторы бросков (если есть) и примеры его возможных Действий. Также, естественно, присутствуют правила - и советы - по созданию своих монстров.

Таблицы лута! Также есть примеры классовых квестов - с лутом.

Автор обещает много дополнительного контента. А если к этому добавить активное сообщество в гугл плюсе - будущее может быть довольно радужным.