

# ЦЕЛЬ И УСИЛИЕ

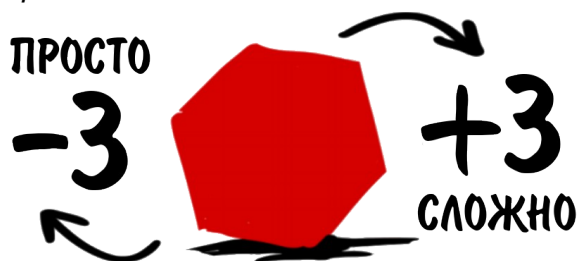
## ПРЕОДОЛЕТЬ ЦЕЛЬ

Все *проверки* и *попытки* делаются против некой *цели*. Это число, которое ты пытаешься преодолеть при каждом броске. Мастер должен держать это число у всех на виду. Он также объявит об изменениях *цели*. «Сейчас *цель* - 12!» Когда *цель* повышается, все задачи усложняются. Когда понижается – становятся проще.

Это число отражает общую сложность ситуации, которой вы противостоите в данный момент. 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 *трофей*, 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
- Персонаж имеет богатый опыт в данной сфере
- Ничего не мешает и не отвлекает
- Союзник использовал свой ход, чтобы помочь тебе
- У тебя есть подходящий *трофей*

### 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 концепт *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 *урон оружием*. Когда его достаточно - ты побеждаешь соперника!
- Когда произносишь заклинание, например, читая загадочную древнюю книгу, *магический эффект* будет мерой мощи получившегося колдовства.
- Когда открываешь сундук, *базовое усилие* – это старание твоих пальцев и напряжение твоего мозга в попытках его открыть.

Как только вы немного освоитесь с механикой Попыток и Усилий, станет понятно, насколько она разнообразна и увлекательна. Большинство игр использует 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