

ЦЕЛЬ И УСИЛИЕ

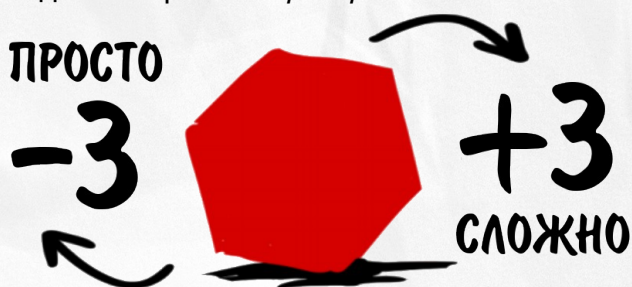
ПРЕОДОЛЕТЬ ЦЕЛЬ

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 *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 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 мощи 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.