

ТИПЫ ПОПЫТОК

ПОПЫТКИ

Всё, что не может быть простым успехом/провалом является *попыткой*, а не *проверкой*. *Попытка* – такой тип броска, после успеха которого нужно совершить бросок *усилия*. Близкий пример из других игр: атака и урон. Каждый игрок знает, что это: делай бросок атаки, а затем урона! *Попытки* и *усилия* выглядят похоже, отличие состоит в том, что это используется для любых видов действий, а не только для победы над врагами.

Делая бросок *попытки*, используй **D20** и подходящую под ситуацию *характеристику*. *Трофеи* также могут давать бонусы к проверкам *попытки* или *усилия*. Кость *усилия* варьируется от **D4** до **D12** в зависимости от контекста. Например, атака в ближнем бою может использовать *усилие оружием (D6)* или *магическое усилие (D8)* в зависимости от метода, безоружная же атака использует *базовое усилие (D4)*. Похожим образом работают всё остальное! Если у тебя есть "магические ботинки для лазанья" и ты делаешь бросок *усилия* в попытках забраться по скале – *усилие* должно быть *магическим*! Если скала имеет 1 *сердце*, тогда нужно 10 очков *усилий*, чтобы достигнуть вершины. Набрать 10 очков при помощи **D8** быстрее и проще, чем в обычной обуви, которая использует *базовое усилие*.

Если при броске *попытки* на **D20** выпадает **20** – делай обычный бросок *усилия* и добавляй **D12** *предельного усилия*! Это ощутимо ускорит процесс.

ОБЫЧНЫЕ ПОПЫТКИ

Сила (СИЛ): Атаковать врага мечом, согнуть прутья решётки, пробить стену, заблокировать шлюз, срубить дерево, силой открыть сундук.

Ловкость (ЛОВ): стрелять из бластера, взобраться по верёвке, копаться в мелком механизме, открыть отмычкой запертый сундук

Телосложение (ТЕЛ): Бонус от ТЕЛ используется при *восстановлении* (стр. 16)

Интеллект (ИНТ): Произнести заклинание, расшифровать надпись, понять принцип работы замка, научиться пилотировать космический корабль, по архитектурным особенностям догадаться о наличии здесь скрытого помещения

Мудрость (МУД): применить божественные или природные силы, тренировать животное, вылечить союзника, идти по следу дикого зверя

Харизма (ХАР): Заработать доверие батальона, вдохновить союзников, наполнить страхом сердца врагов, подружится с новым знакомым

Джефф: Я добираюсь до алтаря и пытаюсь прочесть странные символы.

Ведущий: Здесь темно и мрачно. Сейчас цель – 12. Сделай проверку ИНТ

Джефф: Окей, я получил 11 на D20 и мой ИНТ +2, итого 13! Я сделал это.

Ведущий: Ты начал расшифровывать руны, но их здесь много. Бросай усилие.

Джефф: Магия мне здесь не поможет, только базовое усилие. У меня +1, а на броске 3, итого 4 усилия на перевод.

Ведущий: Ты разобрал несколько слов, включая "Король" и "Демон", но ты только на полпути к пониманию. Рейна, что ты делаешь?

Аманда: Я помогаю ему. Такой же бросок, БУМ! Чистое 20! Тогда D4 за мой базовый ум, это 3, и D12 за критический успех, это 11!

Ведущий: Общее усилие 18! Это была задача всего на 1 сердце. Работая вместе, вы смогли расшифровать письма полностью. Текст звучит как: "Тот, кто прочтёт стихотворение Короля Демонов, – умрёт в бреду!"