

# 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 любую подходящую под ситуацию *характеристику*. Трофеи также могут давать бонусы к проверкам *попытки* или *усилия*. Кость проверки 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 используемого оружия, безоружная же атака использует *базовое усилие (D4)*. Похожим образом работают всё остальное! Если у меня есть Магические Ботинки для Лазания, и я делаю бросок усилия в попытках забраться по скале - усилие должно быть *магическим*! Если скала имеет 1 сердце, тогда мне 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, подружиться 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!»