

# ВИДЫ ПРОВЕРОК

## ОБЫЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Когда вы опишете, что делает ваш персонаж, мастер ответит нечто вроде: "Хорошо, проверь ЛОВ" или "сделай проверку ХАР, цель здесь 11 - для успеха нужно как минимум равное значение". Знать, какие *характеристики* используются для каких проверок, – ключ к пониманию твоего персонажа. Они показывают в чём персонаж хорош, каковы его сильные стороны. Запомни, в случае *проверки* персонажа ждёт либо успех, либо провал - в *усилии* нет нужды. Он или достигает цели, или нет и имеет дело с последствиями своих действий. Таблица справа показывает несколько примеров действий и соответствующих им *проверок характеристик*. Что персонажи обычно делают в приключении? Атакуют всё, что движется? Постигают тайны? Крадутся в тенях?



### Проверка СИЛ (Сила)

Цепляться за жизнь, остановить движущуюся повозку, стойко стоять против воющего ветра, удерживать массивные ворота открытыми

### Проверка ЛОВ (Ловкость)

Перепрыгнуть через препятствие, спрятаться в тени, подкрасться к цели, уклониться от огненного шара, целиться из пушки

### Проверка ТЕЛ (Телосложение)

Спротивляться действию яда, защищаться от ошеломления, сопротивляться обморожению, перепить короля гномов

### Проверки ИНТ (Интеллект)

Защититься от контроля сознания, запомнить пароль, говорить на другом языке, вспомнить легенду

### Проверка МДР (Мудрость)

Заметить врагов издалека, сопротивляться искушению, заметить ловушку, предугадать мысли зверя

### Проверка ХАР (Харизма)

Припугнуть стражника, сопротивляться промыванию мозгов, не проявить страха, скомандовать эскадрилье пойти в атаку

## РАДОСТИ И ГОРЕСТИ: РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРОК

Успех или провал проверки может быть критическим моментом в любой игре. Если ты осмеливаешься совершить бросок костей - тебя может ждать как хорошее, так и плохое. Вот несколько примеров:

### ТИП ПРОВЕРКИ

### УСПЕХ

### ПРОВАЛ

#### Стоять твердо (СИЛ)

Стоять как скала

Отступить или быть поверженным

#### Перепрыгнуть (ЛОВ)

Оставить препятствие позади

Упасть, не достигнув цели

#### Спротивляться яду (ТЕЛ)

Не получить урон

Получить полный урон

#### Запомнить (ИНТ)

Запомнить или вспомнить что-то быстро и точно

Забыть или запомнить неправильно

#### Разведать (МДР)

Выяснить необходимые детали

Не смочь рассмотреть что-то важное, увидеть ложные сигналы тревоги

#### Запугать (ХАР)

Заставить кого-то подчиниться твоей воле

Не впечатлить цель или получить по лицу

## ВСТРЕЧНЫЕ БРОСКИ

Каждый раз, когда ты напрямую противостояшь кому-то, используя одну из *характеристик*, вы с оппонентом совершаете соответствующие проверки. Побеждает наивысший результат. Это может быть применимо в случае захвата (встречная проверка СИЛ), погони (ЛОВ), спора (ХАР), соревнования вида "кто кого перепьет" (ТЕЛ).