

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". Характеристики отражают сильные стороны персонажа, поэтому важно знать, какие из них нужно использовать для каждой конкретной проверки. Запомни: в случае *проверки* персонажа ждёт либо успех, либо провал, в *усилии* нет нужды. Он или достигнет цели, или нет и будет иметь дело с последствиями.

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 тени?



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 разума, запомнить код, говорить на ином 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, командовать эскадрилье пойти в атаку

РАДОСТИ И ТОРЕСТИ: 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)	Преодолеть препятствие	Упасть, не достигнув цели
Спротивляться яду (ТЕЛ)	Не получить урон	Получить полный урон
Запомнить (ИНТ)	Запомнить или вспомнить что-то быстро и точно	Забуть 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 выступишь кому-то, используя одну из *характеристик*, вы с оппонентом совершаете соответствующие проверки. Побеждает наивысший результат. Это может быть применимо в случае борьбы (встречная проверка СИЛ), погони (ЛОВ), спора (ХАР), соревнования вида "кто кого перепьет" (ТЕЛ).