

Правило игрового мира: эскалация

Перестрелка с укрытиями, бой на виброножах или же охота на червя-пустынника — любое сражение с каждой секундой превращается в хаотичный водоворот, из которого всё сложнее выйти живым. Укрытие взрывается, вибронож вонзается меж рёбер, а червь призывает собратьев на помощь. Затянувшийся бой становится всё сложнее контролировать, и вот уже вы остаётесь с врагом лицом к лицу.

Для отображения хаоса сражения используются правила *эскалации*. Выложите на стол самую большую или необычную игральную кость, которую будут видеть все участники — она отвечает за текущее значение *эскалации* в сцене. В начале сражения значение *эскалации* равно нулю. При определённых условиях оно будет увеличиваться или уменьшаться — и вам достаточно повернуть игральную кость нужной стороной. Кроме того, некоторые способности также влияют на *эскалацию* и её изменение.

† **Применение:** раз за свой ход *дикая карта* может добавить значение *эскалации* к одной из своих *проверок урона*.

† **Изменение:** значение *эскалации* может меняться в соответствии со следующими событиями в бою:

- Если в игру входит туз или *дикая карта* оказывается *при смерти*, то значение *эскалации* повышается на 1.
- Если кто-то из участников сражения получает *критический провал*, то значение *эскалации* понижается на 1.

† **Джокер:** каждый раз, когда джокер входит в игру, то вытянувший решает уменьшить или увеличить значение *эскалации* на 2. Ведущему будет выгодно уменьшать преимущество, если с его стороны нет *диких карт* в бою.

Когда именно карта считается вошедшей в игру? Вот момент, когда она становится *картой действия* и входит в очередность инициативы. Например, если персонаж с *чертой Хладнокровный* вытянул два туза, то в расчёт *эскалации* пойдёт только один из них. То же самое касается и других особенностей, например, резерва персонажа с *чертой Тактик* — резерв не учитывается, пока карта не определит инициативу участника боя.

Значение *эскалации* никогда не опускается ниже нуля.

Мы не рекомендуем применять правила по *эскалации* в погонях и массовых сражениях.



Нижеперечисленные черты позволяют персонажам контролировать напряжение на поле боя, влияя тем или иным образом на эскалацию.

Дитя конфликта [черта предыстории]

Требования: *Дикая карта, Новичок, Везение, Характер* d6

Персонаж принял участие во множестве боёв: от пьяной драки в баре до смертельной битвы на мечах. Герой научился обращать ярость и напряжение врагов против них самих.

Значение *эскалации* для *проверок урона* вашего героя всегда считается выше на 1 (при условии, что текущий показатель выше нуля). Персонаж не получает преимущества, если текущее значение *эскалации* равно нулю.

Запрещённый приём [боевая черта]

Требования: *Дикая карта, Закалённый, Характер* d8

Персонаж научился грязным трюкам и нечестной игре. Выстрел, удар или огненный плевок могут оказаться куда серьёзнее, чем казалось на первый взгляд.

Герой может потратить *фишку*, чтобы добавить значение *эскалации* к ещё одной *проверке урона* (но не той же самой!). Персонаж может решить это уже после *проверки урона*. Не чаще раза в раунд.



Автор и вёрстка: Александр Стретилов

Иллюстрация: Наталья Шадрина

Отдельное спасибо: Александр Ермаков

Редактор: Анастасия Гастева

Сайт-источник: <http://www.studio101.ru>

