КОСТИ НАПРЯЖЕННОСТИ

# Напряженность

Кости Напряженности– это совокупность костей, которые обычно накапливаются в центре стола (лучше всего использовать какую-то глубокую чашу) и символизируют нарастающую опасность,

Правила для чаши довольно простые. Вначале чаша для натяжения пуста, и в нее могут добавляться Кости. Как только срабатывает условие, Мастер делает бросок всех костей Напряженности, которые находились в чаше и определяет количество выпавших единиц, которое равно количеству проблем, которые появились у персонажей. Это может быть неудача, осложнение, столкновение или что-то еще, о чем может подумать Мастер. Мастер должен подумать о подготовке списка возможных осложнений для сценария, для которого они хотят использовать Кости Напряженности. Эти осложнения всегда усугубляют ситуацию, они никогда не приносят пользы.

# Взаимодействие с Чашей

Есть 3 способа взаимодействия с чашей.

1. Добавьте Кость: возьмите к6 и бросьте его в миску. Это случается, когда что-то увеличивает напряженность ситуации.

Например:

В бою добавляйте кость в конце каждого раунда, чтобы добавить ощущение неизбежности.

Неудачные проверки или попытки к чему-то, чтобы учесть потерю времени.

Предпринимать осторожные действия (поскольку они занимают больше времени), заставляя их взвешивать преимущества между осторожностью и скоростью.

Каждый раз, когда вы чувствуете, что группа отстает или не торопится.

2. Вычитание Кости: если кто-то делает что-то, чтобы сэкономить время или уменьшить вероятность того, что произойдет что-то плохое, возможно, его усилия уберут Кость Напряженности.

3. Бросьте все Кости, которые в момент броска находились в чаше, Такой бросок инициируется определёнными условиями

Условия совершения бросков Костей Напряженности

1. В чаше не может быть больше шести Костей. После того, как Мастер добавите шестую кость в чашу, он должен сразу их бросить

2. Событие, которое вы пытаетесь предотвратить или избежать, происходит. Ритуал завершен, лавина достигает вас или медленно изнашивающаяся веревка наконец уступает дорогу.

3. Кто-то делает что-то рискованное, безрассудное или небезопасное.

4. Провал важной проверки характеристики.

Все это будет зависеть от ситуации и ощущений, которые вы испытываете за столом. Так что выберите то, что лучше всего подходит, или придумайте свое.

Ключ к этой механике - выяснить, что это за триггер и какие возникают осложнения.

# Вариантные правила Костей Напряженности

Эта система настолько разнообразна, и с ней можно делать так много всего. Вот несколько идей, которые помогут вам начать работу:

• Вы можете попросить игрока, который заставил добавить кубик в чашу, бросить этот кубик (только свой), и если он выбрасывает 1, это также может вызвать большой плохой эффект или, может быть, что-то плохое только для них.

• Если случится что-то действительно плохое, можно добавить два кубика одновременно.

• Вы можете снять ограничение в 6 кубиков, чтобы количество кубиков было построено до тех пор, пока не произойдет какое-либо событие истории или неудачный бросок. Затем вы бросаете их все, чтобы увидеть, что произойдет. Чем больше 1 выпадет, тем хуже!

# Совет Мастеру

Кости Напряженности можно также использовать как способ отслеживать течение времени: например, если при исследованиях в подземелье, когда базовой единицей времени является 10 минут, то 1 Кость отображающая ход в подземелье, а 6 Костей – 1 час.

Примеры:

Вот несколько примеров сложностей и того, как будет выглядеть добавление Костей Напряженности, включая возможные осложнения, происходящии, если на Кости Напряженностивыпала 1.

Сценарий: группа движется по склоне неустойчивой покрытой снегом горы.

• Добавление Кости Напряженностипроисходит при таких событиях: неудачные проверки на тишину, падение чего-либо, слишком громкий разговор (даже за столом) - все это может добавить кубики в чашу.

А осложнением будет вызванная лавина.

Сценарий: опасный участок путешествия через особенно холодную и / или заполненную монстрами область.

Добавление Кости Напржянности: неудачные проверки Восприятия, слишком долгое пребывание в области в поисках предмета по заданию или сокровища, короткие отдыхи в этой области, небольшие сражения в области. Добавляйте Кость Напряженностик аждый раунд боя.

Осложнение: случайное столкновение с самыми опасными региональными существами или при использовании правил по Стуже дополнительный спасбросок Телосложения. А если выпадет бросить несколько единиц, то персонажам возможно придется сражаться с более сложными противниками, например, перебросить Кости на ковид.

# Использование НапряженностиДля Путешествий

Дневное путешествие считается безопасным, как и сон ночью с ротацией вахт. Это составляет основу для нормального путешествия. За каждый час путешествия в пустыню или в другие опасные места Мастер добавляет Кость Напряженности в чашу. За каждую неудачную проверку Выживания Мастер добавляет Кость Напряженности в чашу, а когда в чаше оказывается 6 Костей, то происходит их совместный бросок.

Примеры:

Кости Напряженности можно использовать для определения: вовремя ли вернется группа в пункт назначения. Каждый раз, когда группа отправляется по длинному пути, начинают блуждать после проваленной проверки Ориентирования или делают что-то безопасное, добавляете Кость в чашу.

Хотите использовать их, чтобы отслеживать напряжение или что-то страшное, нависшее над ними? Каждый раз, когда они делают что-то более рискованное, более «опасное», добавляйте Кость в чашу, после чего группа отчаянно пытается успеть, прежде чем произойдет ожидаемое опасное событие (осложнение возникающее при 6 на к6 )