

# CRITICAL

## SANCTUARY



### ВВЕДЕНИЕ

«Кризис» — это захватывающая и волнующая настольная ролевая игра (НРИ). Если вы ещё не знаете, что такое НРИ, или хотели бы узнать больше — сперва ознакомьтесь с буклетом «Что такое настольные ролевые игры?».

Как вы скоро поймёте, в этом нет ничего сложного.

### ТЕРМИНЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В НАСТОЛЬНЫХ РОЛЕВЫХ ИГРАХ

**Персонаж игрока / герой:** это персонаж, которого воплощает игрок на протяжении истории. Эти термины будут встречаться в книге правил, а также в описаниях эпизодов.

**Мастерский персонаж:** это второстепенные участники истории — союзники, враги, а иногда и те и другие. Их берёт под контроль Мастер.

**Мастер:** это игрок, задача которого — провести остальных игроков через историю, а также воплотить различных персонажей, встречающихся им на пути.

**D6, D8, D12:** шести-, восьми- и двенадцатигранные кубики, которые вы будете использовать в ходе игры для прохождения проверок.

**Процесс игры:** как и в других классических НРИ, Мастер описывает, что происходит в сцене, а игроки решают, как их персонажи будут реагировать на происходящее.

**Повышение уровня:** это процесс, отражающий развитие способностей вашего персонажа по мере получения им опыта в ходе сюжетной кампании.

КОМПОНЕНТЫ МАСТЕРА



1 ширма Мастера



1 буклет  
«Что такое настольные  
ролевые игры?»



1 буклет с обзором  
первого сезона



9 буклетов  
≈30-минутных эпизодов



2 жетона улик



12 карт состояний



12 карт ранений



4 жетона проклятий



10 карт мастерских  
персонажей



32 карты эпизодов



1 карта игрового мира



36 жетонов  
повествования



2 кубика D6

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ



4 двусторонние карты  
персонажей игроков



4 именные таблички



4 кубика D12 1 кубик D8



4 конверта



12 карт  
способностей



8 карт предыстории



4 карты стартового  
снаряжения



8 карт обычного  
снаряжения



12 карт легендарного  
снаряжения



1 стираемый маркер



4 жетона героев



4 жетона стихий  
(для колдуна)



4 жетона характеристик  
(для вора)



Этот раздел содержит правила, относящиеся к персонажам игроков. Соответственно, в первую очередь он предназначен для игроков, но будет также полезен и Мастеру.



Играя в «Кризис: Святилище» впервые, уделяйте особое внимание разделам, отмеченным ЭТИМ СИМВОЛОМ.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА (ГЕРОЯ)

Погружение в НРИ всегда начинается с создания персонажа. Вы будете отыгрывать своего героя, и он будет оживать в истории, рассказываемой Мастером, вплетая свою судьбу в общую легенду.

Процесс создания персонажа состоит из 4 шагов:

- ◆ Выбор персонажа
- ◆ Выбор имени
- ◆ Выбор предыстории
- ◆ Подбор стартового снаряжения

### Важно!

Если вы играете в первый сезон, ваши персонажи сформируются по мере прохождения сюжета. На начало истории достаточно определиться с классом персонажа, выбрать карту с его изображением и имя.

### Выбор персонажа

Для начала возьмите соответствующую карту персонажа. В этом сезоне есть 4 двусторонние карты персонажей, дающие вам возможность выбора. Каждый персонаж относится к тому или иному классу, который определяет его ключевые характеристики, предысторию и стартовое снаряжение.

### Характеристики



**Сила**



**Интеллект**



**Ловкость**



**Общение**



Эти 4 характеристики отражают совокупность возможностей вашего персонажа.

Сила и ловкость показывают физические способности, а интеллект и общение — социальные.

На карте каждого персонажа одна из характеристик выделена красным цветом — это ключевая характеристика персонажа. Она отражает специализацию персонажа, а также указывает на то, что к результатам бросков кубиков при проверке данной характеристики следует добавлять бонус +1 (см. с. 5).

### Дополнительная информация

Также на карте присутствует различная информация, которая поможет вам оживить своего персонажа. Вы можете вдохновляться предложенным описанием или же продумать индивидуальность вашего персонажа самостоятельно.

**Занес здоровья**

**Оружие**

**Класс**

**Черты характера**

**Особенности**

**Иллюстрация**

**Снаряжение**

**Характеристики**

**Цитата**

**Предыстория**

**Способности**

## Выбор имени

1 Пришло время дать имя вашему персонажу. Выбирайте тщательно, так как до конца кампании и Мастер, и остальные игроки будут обращаться к вам исключительно по этому имени. Выбранное имя напишите на одной из специальных табличек. Вы можете черпать вдохновение из любимых книг или фильмов, использовать своё прозвище или придумать уникальное имя.



## Выбор предыстории

Каждая карта предыстории связана с тем или иным классом персонажа и отражает пройденный им жизненный путь. Ваша карта предыстории должна содержать символ класса вашего персонажа. Выберите одну из карт предыстории, относящихся к нужному классу, и разместите её в соответствующей зоне, рядом с картой своего персонажа.



Карта предыстории углубит ваше понимание выбранного класса, а также наделит вашего героя тремя навыками. Вы будете прибегать к этим навыкам во время прохождения проверок (см. с. 5).



**Отличная работа!**

Вы закончили создание своего персонажа, и он уже готов к приключениям!

## Навыки

Навыки отражают умения персонажа в тех или иных областях, опыт, который он приобрёл по роду своей деятельности, и прочие его возможности. Существует 12 навыков, относящихся к 4 характеристикам.

Для некоторых особых действий могут использоваться навыки, выбивающиеся из этой классификации.



## Подбор стартового снаряжения

1 И наконец, экипируйте своего персонажа в соответствии с его классом. Символ класса присутствует на картах стартового снаряжения.

Обратите внимание: если вы играете в первый сезон, то ваше стартовое снаряжение вы раздобудете в ходе нулевого эпизода.




## ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ


В ходе игры Мастер может предложить вам пройти проверку навыка, чтобы выяснить, удастся ли вам выполнить задуманное действие.

Даже если в реальной жизни вы профессиональный альпинист, к вашему персонажу это не относится, поэтому если вашему персонажу понадобится забраться на скалу, Мастер предложит вам провести проверку навыка, чтобы убедиться, что ему это удалось.

Мастер — единственный, кто может решать, требуется ли проверка навыка в каждом конкретном случае. У каждой проверки есть уровень сложности, определяющий значение, которое необходимо получить, чтобы исполнить задуманное. Сложность проверки может быть оговорена в описании эпизода или же определена самим Мастером, но никогда — игроками. Проверки представлены следующим образом:

**Вид проверки** (групповая или индивидуальная), **что проверяется** (навык, характеристика), **сложность** (число).

**Пример:** предложите игроку пройти индивидуальную проверку атлетики (сила  2).

1 Для прохождения проверки бросьте D12  и добавьте к выпавшему значению любые бонусы, которые у вас есть (см. далее). Затем сравните полученный результат со сложностью проверки, озвученной Мастером. Если ваш результат больше или равен уровню сложности, то проверка увенчалась успехом. Если же результат меньше, то это провал.

### Уровни сложности

Каждая проверка имеет уровень сложности, определяющий значение, необходимое для успеха. Ниже приведена схема, которой будет руководствоваться Мастер для определения сложности проверки.



1	Лёгкая
2	Умеренная
3	Тяжёлая
4	Очень тяжёлая
5	Героическая
6+	Легендарная

### Виды проверок

Существует два вида проверок: **индивидуальные** и **групповые**.

#### Индивидуальные проверки


1 При индивидуальной проверке каждый затронутый игрок совершает бросок и применяет результат проверки к своему персонажу.

**Пример:** Лекса и Браяр пытаются прокрасться в укрепленный лагерь, в то время как Азалия прикрывает их, наблюдая за территорией. Мастер предлагает Лексе и Браяру пройти по индивидуальной проверке скрытности (сила  3), а Азалии — индивидуальную проверку восприимчивости (интеллект  2).


Каждый из этих игроков проходит соответствующую проверку, чтобы определить, удалось ли ему исполнить задуманное.

#### Групповые проверки

1 В этом случае все персонажи в группе проходят озвученную Мастером проверку, и если хотя бы один из них достигает успеха, то проверка считается пройденной для всей группы.

**Пример:** группе удалось пробраться в лагерь. Лекса, Браяр и Азалия разыскивают планы вторжения в баронской палатке. Мастер предлагает им пройти групповую проверку исследования (интеллект  2). Если хотя бы одной из них это удастся, то они обнаружат искомые планы.

#### Применение бонусов

После того как вы бросили D12 , вы можете применить дополнительные бонусы для достижения успеха. Значения всех применённых бонусов суммируются.

#### Ключевая характеристика

1 Если проверка основана на ключевой характеристике вашего персонажа, добавьте бонус +1 (прибавьте 1 к выпавшему на кубике значению).

**Пример:** поскольку Браяр является воином по своему классу, она добавляет бонус +1 ко всем проверкам, основанным на силе.

#### Навыки



Если ваша карта предыстории содержит навык, подвергающийся проверке (независимо от характеристики, указанной в скобках — характеристика служит напоминанием и может быть отлична в случае особой проверки), добавьте бонус +1.

**Пример:** так как Браяр выбрала карту предыстории гладиатора, она добавляет бонус +1 ко всем проверкам атлетики, боя и выживания, как указано на карте. Помимо этого, навыки атлетики и боя основаны на характеристике силы, следовательно, Браяр, как воин, будет добавлять к проверкам этих навыков бонус +2.

#### Снаряжение

1 Некоторые предметы из вашего снаряжения могут давать вам дополнительный бонус к результату броска кубика.



**Пример:** накидка путешественника добавляет бонус +1 к проверкам скрытности (сила ) и выживания (ловкость ), которые вы проходите.

#### Способности

Ваши карты способностей также могут давать дополнительные бонусы (см. с. 7).

## Критические успех и провал

Существует два крайних исхода любой проверки — **критический успех**, если удача вам улыбнулась, и **критический провал**, если вам не повезло.

### Критический успех

1 Если при проверке навыка вы выбросили значение вдвое большее, чем сложность проверки, или даже выше, то это **критический успех**. Такой впечатляющий результат принесёт вам **удвоенную выгоду**.

### Критический провал

1 Если же при проверке навыка вы выбросили на D12, то вас настигает **критический провал**. Вы не можете добавлять к броску никакие бонусы, а конечный результат такой проверки может обернуться для вас катастрофой. Если результат проверки подразумевает какие-либо лишения, то они удваиваются. Однако в качестве компенсации вы получаете **один жетон героя**.

#### ◆ Критический провал при групповой проверке

Если вся группа не прошла проверку и при этом хотя бы один из игроков выбросил на D12, то такой провал считается **критическим провалом** для всей группы и она получает 1 жетон героя. В противном случае на кубике игнорируется и жетон героя группа не получает.

## Жетоны героев

Заработанные жетоны героев являются **общими для всех персонажей игроков**.

Когда один из вас получает жетон героя (обычно после критического провала), этот жетон становится общим достоянием всей группы.

**У группы не может быть более 4 жетонов героев.**

Когда Мастер предлагает вам пройти проверку навыка, вы можете сбросить один из жетонов, чтобы добавить кубик героев D8 к броску и сложить результаты.

Бросьте оба кубика, D12 и D8, и сложите **полученные результаты**.

*Пример: Браяр и Лекса пытались украсть планы барона, но были схвачены. Жаклин хочет воздействовать на могоушественного барона, чтобы уберечь их от казни.*

*Мастер предлагает Жаклин пройти индивидуальную проверку манипулирования (общение) 5, и она решает применить жетон героя.*

*Жаклин бросает D12 и D8 и получает суммарное значение 4 (1+3). Она добавляет бонус +2 (+1, потому что является вором по классу и общение — её ключевая характеристика, и ещё +1, так как на её карте предыстории шпиона присутствует навык манипулирования).*

*Таким образом, Жаклин удаётся добиться итогового значения 6, что позволяет ей повлиять на барона и спасти своих друзей от мрачной участи.*

## ЗАПАС ЗДОРОВЬЯ

У вашего персонажа есть 3 единицы здоровья — ни больше ни меньше. Таким образом, он способен выдержать до **3 ранений и/или состояний**, перед тем как окажется истощён.

### Карты ранений

1 Карты ранений отражают физический урон, полученный вашим персонажем. Когда ваш персонаж получает ранение, положите соответствующее количество карт ранений рядом с картой вашего персонажа.

#### Внимание!

Художественное описание на картах ранений не оказывает влияния на вашего персонажа и предназначено лишь для того, чтобы больше вовлечь вас в происходящее.

### Карты состояний

Карты состояний отражают губительные эффекты, которым подвержен ваш персонаж. Каждая такая карта не только расходует 1 единицу здоровья, но также содержит дополнительный негативный эффект. Последствия таких эффектов проявят себя в полной мере в ходе прохождения первого сезона. Получив карту состояния, положите её вместе с полученными картами ранений.

#### Важно!

Карты состояний нельзя сбросить как карты ранений при лечении. Однако на самой карте написано, каким образом вы можете от неё избавиться.

## Истощение

Когда вы получаете 4-ю карту ранения и/или состояния, ваш персонаж становится **истощённым**. Это означает, что вам придётся прервать своё участие в текущей сюжетной сцене. Сбросьте все свои карты ранений и/или состояний и возьмите **карту состояния «истощённый»**.

Вы сможете принимать участие в последующих сюжетных сценах, но это будет сопряжено с определёнными трудностями.

*Пример: в результате жестокого нападения воина-скелета Браяр получает 1 ранение. Вместе с имеющимися ранее это уже 4-я её карта ранения.*

*Теперь Браяр истощена. Она сбрасывает все свои карты ранений и получает от Мастера карту состояния «истощённый». Ей придётся отсидеться в стороне до конца этой сцены, но уже в следующей она вернётся. В следующем эпизоде Браяр всё ещё будет считаться истощённой. Воздействие этого эффекта подробнее описано на самой карте состояния.*

## Лечение

В каждом эпизоде будет указано, как и когда вы сможете излечить ваши раны, если такая возможность предусмотрена.

*Пример: в начале эпизода может быть написано, что вы можете излечить 1 ранение. Тогда каждый игрок может сбросить по 1 карте ранения своего персонажа.*

Вы также можете воспользоваться для лечения вашим снаряжением, если у вас есть что-то подходящее.

## СНАРЯЖЕНИЕ

Снаряжение включает в себя оружие, доспехи и другие полезные предметы, способные повысить ваши шансы на успех. Существует 3 типа снаряжения:

- ◆ **Стартовое**
- ◆ **Обычное**
- ◆ **Легендарное**

### Получение снаряжения

Свое **стартовое снаряжение** вы получите во время нулевого эпизода (см. с. 4). Снаряжение остальных типов вы раздобудете в ходе приключений.

Заполучив карту **обычного снаряжения**, возьмите случайную карту из соответствующей колоды.

Когда же вам достанется **легендарное снаряжение**, возьмите случайную карту из колоды снаряжения вашего **класса**.

### Использование снаряжения

1 Некоторые снаряжения можно использовать ограниченное количество раз. Мы рекомендуем отмечать жетонами повествования, сколько раз оно было использовано. Затем ваше снаряжение придется обновить, чтобы иметь возможность пользоваться им снова. Как и в случае с лечением, в описании эпизода будет указано, когда вы сможете обновить ваше снаряжение. Расходуемое снаряжение всегда обновляется до максимума.

## ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

В ходе приключений ваш персонаж будет набираться опыта и повышать свой уровень. Когда ваш персонаж получает новый уровень, вы можете выбрать:

- ◆ **Получить ещё одну способность первого уровня**
- ◆ **Повысить уровень уже имеющейся способности до второго**

Мастер сообщит вам, когда ваш персонаж получит новый уровень. Некоторые способности имеют ограниченное количество использований, но, в отличие от лечения и обновления снаряжения, счётчик использования способностей сбрасывается перед началом каждого эпизода.



### Переброс кубиков

1 Некоторые снаряжения позволяют перебрасывать кубики в ходе проверки навыка. Вы можете перебросить некоторые или все ваши кубики, включая ✗.

Перебросить кубики в ходе проверки можно только один раз.

### Оружие

1 Вы можете использовать только одно оружие в каждый конкретный момент. Разместите используемое оружие слева от карты вашего персонажа, а всё остальное имеющееся оружие — справа.

На карте оружия будет указано, можно ли его применять в ближнем бою (⚔), дальнем бою (🏹) или в обоих случаях (⚔🏹). В начале или в конце своего хода вы можете сменить используемое оружие, не тратя на это действие.

Если же оружия у вас нет, вы можете атаковать противника голыми руками или бросить в него чем-нибудь, что попадет под руку, однако в таком случае сложность проверки возрастёт на 1 и ваша атака не причинит больше 1 единицы урона даже в случае критического успеха.

### Обмен снаряжением

Ваш персонаж может обмениваться своим **стартовым** и **обычным снаряжением** с другими персонажами. **Легендарным снаряжением** можно обменяться только с персонажем **того же класса**.

### Способности воина

Вы владеете искусством боя, что делает вас грозной машиной для убийств, способной выдержать самые тяжкие повреждения.

### Способности колдуна

За каждое выученное заклинание вашу кожу украсит новая магическая татуировка. Будь то атака ледяным вихрем или заклятье восстановления сил — вы непременно принесёте пользу своей группе.

### Способности вора

Скрываясь в тени, вы предпочитаете застать противника врасплох и помочь своим товарищам (или использовать их?), чтобы под шумок завладеть каким-нибудь сокровищем.

### Способности следопыта

Меткость и умение выживать — вот ваши сильные стороны. Даже на большом расстоянии вы редко промахиваетесь мимо цели. В отличие от воина, вы полагаетесь не на грубую силу, а на точный и смертоносный выстрел.

## СОХРАНЕНИЕ ПРОГРЕССА

В конце партии сложите все принадлежащие вам карты в конверт, предназначенный для вашего класса.

Это позволит сохранить все ваши компоненты до следующей игры.

ЭТОТ РАЗДЕЛ ПРЕДНАЗНАЧЕН ТОЛЬКО ДЛЯ МАСТЕРА!

## ВВЕДЕНИЕ В ПЕРВЫЙ СЕЗОН – СВАТИЛИЩЕ

Прежде чем вы начнёте изучать отдельные эпизоды, мы рекомендуем прочесть буклет с обзором первого сезона игры. Там вы найдёте описание мира, в который предстоит погрузиться вашему игрокам, а также информацию о Гильдии Первопроходцев. Первый параграф из этого буклета вы прочтёте игрокам 📖 в ходе нулевого эпизода.

Вы также обнаружите описания богини Совы, Совета и рода Таасков — существей, которые повстречаются игрокам на пути, и, конечно, полный обзор всего первого сезона, который позволит вам составить представление о сюжете в целом.

## ПРОХОЖДЕНИЕ ЭПИЗОДОВ

Как только вы закончите с обзорным буклетом, то сможете изучить подробнее сами эпизоды.

Каждый из эпизодов содержит всю необходимую информацию, чтобы провести игровую сессию. Эпизоды составлены таким образом, чтобы научить вас играть роль Мастера, а также постепенно раскрывать игрокам все аспекты НРИ.

Несмотря на то, что поначалу эпизоды весьма прямолинейны и просты, впоследствии они будут становиться всё более гибкими и предоставят немалый простор для импровизации.

Не забывайте, что главный аспект НРИ состоит в том, чтобы получить удовольствие. Если вы пропустили какой-то важный фрагмент повествования — просто вернитесь к нему. А если не знаете, как разрешить сложившуюся ситуацию, посоветуйтесь с вашими игроками. Здесь нет победителей и проигравших, только компания друзей, собравшихся, чтобы вместе пережить захватывающую историю.

### Структура буклета эпизода

#### 1. Подготовка и обзор эпизода

Этот раздел описывает все компоненты, необходимые для проведения эпизода, а также краткий обзор происходящих в нём событий.

#### 2. Символы

Эти символы на полях привлекут ваше внимание к важным моментам в эпизодах и ключевым проверкам.

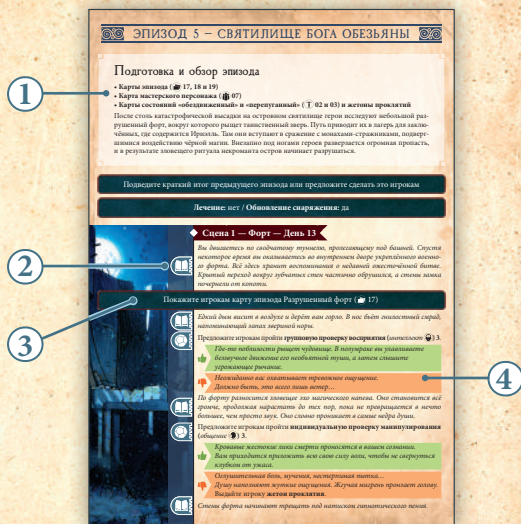
- 📖 Сюжет
- 🎮 Экшн-сцены
- 👁️ Проверка для Мастера
- 🔍 Расследование
- 🗨️ Рольевой отыгрыш
- 👤 Проверка для игроков

#### 3. Текстовые вставки

Текстовые вставки укажут момент, когда нужно использовать тот или иной компонент. Некоторые из них предстоит отдать игрокам, другие — только показать.

#### Термины в текстовых вставках:

- ◆ **Лечение:** указывает, сколько карт ранений и/или состояний могут сбросить игроки со своих карт персонажей.
- ◆ **Обновление снаряжения:** указывает, могут ли игроки обновить своё расходуемое снаряжение.
- ◆ **Выдайте/раздайте:** указывает на необходимость передать игрокам тот или иной компонент, который останется у них для дальнейшего использования.



- ◆ **Покажите/разместите:** указывает на необходимость продемонстрировать игрокам и позволить изучить те или иные компоненты. Вы можете разместить их перед своей ширмой или закрепить в кармашках в центральной секции ширмы, чтобы они всё время были на виду.

#### 4. Проверки

Попросите игроков провести проверку навыка и затем зачитайте текст, соответствующий результату проверки.

- 👍 Успешная проверка
- 👎 Провалившаяся проверка

Подробнее о проверках см. с. 5.

### Подготовка к эпизоду

При подготовке к эпизоду мы рекомендуем заранее отобрать все необходимые компоненты и хотя бы раз целиком прочитать буклет эпизода.

Более того, чтобы провести игроков через приключения наилучшим образом, рекомендуем прочитать буклет эпизода накануне дня игры и затем ещё раз непосредственно перед игрой.


Чем лучше вы ориентируетесь в эпизоде, тем проще вам будет дирижировать происходящим и даже импровизировать.



## ВЫБОР СЛОЖНОСТИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОЛИЧЕСТВА ИГРОКОВ

В начале игры, во время первого эпизода, выдайте игрокам жетоны героев  в соответствии с таблицей.

1-2 	3 	4 
3 	2 	1 

В ходе первого сезона вы можете иногда выдавать игрокам жетоны героев , если им приходится совсем туго. Однако старайтесь этим не злоупотреблять, так как в некоторых эпизодах опасные ситуации предусмотрены специально, чтобы придать происходящему больше драматизма.

## 4 КЛЮЧЕВЫХ ЭЛЕМЕНТА ЛЮБОГО ЭПИЗОДА

Все эпизоды строятся вокруг 4 ключевых элементов, которые помогут вам понять предназначение каждой сцены:

- ◆ Сюжет
- ◆ Расследование
- ◆ Ролевой отыгрыш
- ◆ Экшн-сцена

### Сюжет

1 Сюжетные фрагменты следует зачитывать вслух. Они создают атмосферу и задают декорации для предстоящей сцены. Вы можете использовать их в качестве источников вдохновения, чтобы детализировать описание сцены и создать убедительную атмосферу.

### Ролевой отыгрыш

1 В ходе сцены вы будете отыгрывать роль одного или нескольких мастерских персонажей. Старайтесь подталкивать игроков к общению с вашими персонажами, выдавая им дополнительную информацию. Игрокам нужно задавать правильные вопросы, чтобы направлять беседу в нужное русло.

### Расследование

Во время сцен, сопряжённых с расследованием, игрокам требуется находить определённые фрагменты информации и выдвигать предположения. Убедитесь, что вы точно описали сцену, и, если необходимо, слегка подталкивайте игроков к цели.

### Экшн-сцены

1 Экшн-сцены разыгрывать сложнее всего, так как вам нужно в равной мере уделить внимание каждому из игроков и дать им возможность высказаться и выполнить какое-либо действие.

Обратитесь по очереди к каждому из игроков. Начните с одного из них и спросите, что он хочет предпринять. Предложите ему пройти проверки навыков, если таковые требуются. Затем перейдите к следующему игроку и проделайте то же самое, и так пока все игроки не поучаствуют в экшн-сцене. Наиболее распространённым видом экшн-сцен являются боевые сцены, но иногда это может быть тайное проникновение в лагерь, бегство из разрушающегося храма и тому подобное.

## ИНСТРУМЕНТЫ МАСТЕРА

1 В свою первую игру следуйте инструкциям в эпизоде 0. Там будет указано, какие компоненты использовать, что показывать и передавать на ознакомление игрокам. Если вы в чём-то не уверены или хотите получить больше информации, обратитесь к этому разделу.

У вас, как у Мастера, есть несколько инструментов, которыми вы можете воспользоваться, чтобы рассказать свою историю.


### Карты эпизодов

Когда вы описываете сцену, покажите игрокам соответствующую карту эпизода. Иллюстрации на этих картах помогут игрокам представить, что их окружает в сцене. В описании каждого эпизода будет указано, какие карты вы должны показать игрокам и когда это сделать.

### Жетоны повествования

Эти жетоны олицетворяют различные аспекты истории, например течение времени, количество ресурсов, запас здоровья мастерских персонажей и т. д. ими также будет удобно отмечать количество оставшихся возможностей использования расходимого снаряжения.

### Кубик Мастера

В большинстве случаев вам потребуется D6 , чтобы определить во время боя, наносят ли мастерские персонажи урон персонажам игроков. Ваши броски кубиков должны оставаться в тайне, делайте их за ширмой.

### Жетоны проклятий

Жетоны проклятий — это противоположность жетонов героев. Когда персонаж игрока проклят, он не может использовать жетоны героев. У игрока никогда не может быть более одного жетона проклятия. Чтобы избавиться от жетона проклятия, игроку требуется пройти через критический провал, не получив за это жетон героя. После этого он сбрасывает жетон проклятия.

### Жетоны улик

Собирая такие жетоны в ходе повествования, игроки могут использовать их в определённые моменты, чтобы получить дополнительную информацию и заблокировать для себя дополнительные варианты развития сцены. В эпизодах будут даны инструкции, как можно распорядиться такими жетонами.

## Карты мастерских персонажей

1 Это карты персонажей, как союзников, так и противников, которые повстречаются героям в ходе приключений.

### 1 Уязвимость

Некоторые мастерские персонажи имеют свои слабости. Обнаружив уязвимое место противника, игрокам будет легче справиться с ним. Подробнее об обнаружении уязвимостей см. с. 11.

### 2 Особая способность

Некоторые мастерские персонажи обладают особой способностью, срабатывающей во время атаки. В таблице боя на карте персонажа указано, при каком результате броска D6 (☉) активируется эта способность.

### 3 Сложность, атака и здоровье

Эти параметры показывают сложность проверок против этого персонажа, количество атак, которые этот персонаж проводит против персонажей игроков, и запас здоровья, по истечении которого этот персонаж будет повержен.

Запас здоровья некоторых мастерских персонажей зависит от количества игроков, на что указывает соответствующий символ (☉).

**Пример:** запас здоровья Потустороннего составляет 5 ♥ (☉). Так как в игре участвует трое игроков (не считая Мастера), запас здоровья Потустороннего составляет впечатляющие  $3 \times 5 = 15$  ♥.

### 4 Таблица боя

Во время боя сверяйтесь с таблицей внизу карты мастерского персонажа, чтобы выяснить результат проведённой атаки и увидеть, была ли активирована его особая способность. В таблице изображены символы на кубике D6 (☉) и соответствующие им результаты. Символ ✗ всегда означает провал, независимо от того, выпал этот символ на вашем D6 (☉) или он применяется согласно таблице боя.

**КАПИТАН**

*«Я дважды пересёк Семь морей и знаю каждый риф этого проклятого архипелага отсюда до Эбонитового порта. Я вожу дружбу с посланцами богов и легко считываю направление ветра. Но сейчас ты действительно доводишь меня до белого каления своими историями о карте сокровищ, сухопутная крыса!»*

Сложность

4

Атака

1

Здоровье

4 ♥

**Уязвимость:** СТРАСТЬ К ЗОЛОТУ

Подавлять страсть к золоту непросто... Герои могут попытаться уболтать капитана, чтобы избежать конфликта. Если у героев есть какое-нибудь ценное снаряжение, предложите игрокам пройти **групповую проверку убеждения** (общение ☉) 3 и затем сбросить это снаряжение. Если у них нет ничего ценного, предложите игрокам пройти **групповую проверку манипулирования** (общение ☉) 5.

**На АБОРДАЖ!**

Нет ничего лучше удачного абордажа, при котором можно разрубить противников пополам и присвоить их сокровища. В следующем раунде все мастерские персонажи (включая капитана) наносят на 1 ранение больше.

1 ранение

На абордаж!

2 ранения

## Ширма Мастера

Ширма Мастера очень важна — она скрывает ваши компоненты и прочую информацию, помогая создать ореол таинственности вокруг развития событий в игре.

Используйте один из центральных кармашков для демонстрации иллюстраций на картах эпизодов, а второй — для карты мастерского персонажа.

На ширме также приведены полезные выдержки из правил, которые ответят на большинство ваших возможных вопросов, чтобы вам не пришлось слишком часто обращаться к книге правил.

## БОЙ

1 Вы почти изучили всё, что вам потребуется для проведения увлекательных партий в «Кризис: Святителище». Осталось последнее — боевые сцены. Это сцены, на которых стоит особенно заострить внимание начинающему Мастеру. Ключевая информация из этого раздела правил присутствует также и на вашей ширме, чтобы вы могли быстро свериться с ней в ходе игры.

Внимательно прочитайте раздел ниже.

Боевые сцены — это особые экшн-сцены, в ходе которых жизнь героев не раз будет подвергаться опасности. Сражения проходят между персонажами игроков и мастерскими персонажами. Как и в случае с другими экшн-сценами, вам следует делить их на ходы и раунды, так чтобы у каждого игрока и каждого вашего мастерского персонажа была возможность поучаствовать в сцене (подробнее про экшн-сцены см. с. 9).

В боевых сценах используются следующие игровые аспекты:

- ◆ **Уровень сложности боевых проверок**
- ◆ **Критический успех и критический провал в бою**
- ◆ **Инициатива**
- ◆ **Раунды боя и боевые действия**

## Уровень сложности боевых проверок

Во время боя сложность проверок любых навыков, которые будут проходить игроки, равняется уровню сложности на карте мастерского персонажа, которому они противостоят. Этот параметр расположен справа на карте вашего мастерского персонажа. Если герои столкнулись в бою сразу с несколькими противниками, распределите, кто из персонажей с кем сражается, и используйте соответствующую сложность для каждой проверки. Если вы затрудняетесь с определением сложности, то просто используйте наивысший уровень сложности среди участвующих в бою персонажей.

## Критический успех и критический провал в бою

### Критический успех

Если игроку удаётся добиться **критического успеха** в бою, он получает бонус, указанный в описании соответствующего действия (см. с. 11).

### Критический провал

Если же игрок во время боя выбросил на кубике **критический провал**, это даёт Мастеру право перебросить один или несколько своих кубиков D6 (☉) в последующей атаке против персонажа данного игрока.

## Инициатива

Этот важный шаг определяет очерёдность, в которой будут совершаться действия персонажи игроков и мастерские персонажи. Предложите игрокам пройти **групповую проверку восприятия** (интеллект 🧠). Если они преуспеют, то смогут атаковать первыми, в противном случае атаку начинают ваши персонажи.

### Внимание!

Если герои встретились с группой разных противников, используйте **наивысший уровень сложности противника для групповой проверки восприятия** (интеллект 🧠).

## Раунды боя и боевые действия

В ходе боевого раунда у обеих сторон есть возможность выполнить задуманные действия или отреагировать на действия оппонента. Персонажи выполняют действия по очереди до тех пор, пока не будет выявлен победитель.

### Очередь персонажей игроков

В свой ход персонаж каждого из игроков может совершить **перемещение, одно боевое действие и применить одну из своих карт снаряжения**.

Существует **4 вида основных боевых действий**:

#### ♦ Атака

Предложите игроку пройти **проверку боя** (сила 🦊). В случае успеха атакованный персонаж получает урон, равный урону оружия нападающего.

В случае **критического успеха** этот урон удваивается.

### Внимание!

Тип оружия указывает, можно ли его применить в ближнем бою 🗡, в дальнем бою 🏹 или в обоих случаях 🗡🏹. Вам решать, может ли герой использовать своё оружие в той или иной ситуации.

#### ♦ Поддержка

Предложите игроку пройти **проверку эмпатии** (общение 🗣). В случае успеха **другой герой** по выбору игрока, проходившего проверку, получает бонус +1 к своему следующему броску, а также возможность перебросить его.

В случае **критического успеха** бонус становится +2 вместо +1.

#### ♦ Найти укрытие

Предложите игроку пройти **проверку выживания** (ловкость 🦋). В случае успеха весь урон, который его персонаж будет получать, снижается на 1 **до начала его следующего хода**.

В случае **критического успеха** весь урон снижается на 2.

#### ♦ Обнаружить уязвимость

Предложите игроку пройти **проверку восприятия** (интеллект 🧠). В случае успеха раскройте игрокам уязвимость противника.

В случае **критического успеха** снизьте уровень сложности противника на 1 для всех последующих проверок.

### Очередь мастерских персонажей

Во время очереди ваших персонажей каждый из них может двигаться и совершать атаки.

Чтобы провести атаку, выберите персонажа игрока и бросьте то же количество кубиков **D6** 🎲, что и значение атаки вашего персонажа. Результат броска определите согласно таблице внизу карты персонажа.

**Пример:** герои противостоят двум проклятым гориллам. На карте гориллы указано, что она атакует дважды, следовательно вы бросаете по 2 D6 🎲 за каждую гориллу.

### Внимание!

Мастерские персонажи могут предпринимать и другие действия, кажущиеся вам уместными, просто опишите происходящее игрокам.

Игроки, в свою очередь, тоже могут заявлять действия, не описанные выше, поэтому используйте таблицу навыков на вашей ширме, чтобы подобрать подходящую проверку.

## ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

**Что произойдёт, если все персонажи игроков будут истощены?**

Не забывайте, что они могут вернуться в игру в следующей сцене. Да, они всё равно будут истощены, но тем не менее продолжают приключение. Если вы видите, что игрокам слишком некомфортно в этой ситуации, вы можете пойти им навстречу и схитрить, подправив результаты бросков у себя за ширмой в их пользу.

**Если у моего мастерского персонажа больше одной атаки, могу ли я атаковать дважды одного и того же персонажа игрока?**

Конечно. Вам решать, как распоряжаться своим персонажем. Вы можете обрушить шквал ударов на одного героя или распределить атаки поровну между ними.

**Может ли игрок использовать кольцо огня в дополнение к своему боевому действию?**

Да. Кольцо огня колдуна считается снаряжением. Можно, например, в качестве действия попытаться определить уязвимость противника, а затем использовать кольцо огня.

**Если персонаж игрока должен стать истощённым, может ли он использовать свиток защиты, чтобы избежать этого?**

Нет. Однако когда герой вернётся в следующей сцене, он может применить свиток защиты, чтобы сбросить свою карту состояния «истощённый».

**Как работают атаки ближнего и дальнего боя?**

В первую очередь убедитесь, что атака не противоречит здравому смыслу. Следопыту будет весьма затруднительно воспользоваться луком в ближнем бою, а воин, стоя на вершине башни, едва ли сможет атаковать противника внизу своим мечом. Чтобы вам было проще ориентироваться в не столь однозначных ситуациях, считайте, что расстояние от 1 до 5 метров соответствует дистанции ближнего боя. Если же противник находится на расстоянии более 5 метров, то потребуется оружие дальнего боя.

Судя по всему, вам удалось завершить сюжетную кампанию и одолеть Сайласа. Отличная работа!

Однако это ещё не конец вашего пути. Как вы, возможно, заподозрили после прочтения эпилога, впереди вас ждут новые приключения и новые тайны. До встречи во втором сезоне!

Однако почему бы вам не создать собственную историю?

## ПОВТОРНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПОНЕНТОВ ИГРЫ

«Кризис» не просто вводная игра. Содержимое коробки предоставит вам всё необходимое для полноценного настольного ролевого приключения. Используйте его снова, преобразите и перенесите в новую игру наиболее полюбившиеся элементы. Вы можете использовать компоненты игры как основу для ваших собственных приключений и исследований.

На официальном сайте игры вы найдёте новые сюжеты, разворачивающиеся в том же мире, и сможете насладиться ими, используя те игровые компоненты, что у вас уже есть. Вы также можете присоединиться к онлайн сообществу игры.

## НАШ ПОДХОД К СОЗДАНИЮ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Хотите придумать собственную историю? Отлично! Просто начните описывать приключение, в котором сами бы с удовольствием поучаствовали. Ниже мы оставили несколько заметок о методах, которые мы используем в наших проектах. Надеемся, они вам пригодятся и помогут в создании собственных приключений.

### В поисках вдохновения

#### От концепции к образам

Если у вас есть идея для оригинального сценария или вам задал в душу какой-либо фильм или сериал — начните с визуализации персонажей и локаций, необходимых для вашей новой истории, а также подберите несколько изображений, которые помогут реализовать вашу задумку.

#### От образов к концепции

У вас на примете есть иллюстрация, сеттинг или же просто общая атмосфера, которая вдохновляет вас? Возьмите это за основу и попробуйте представить, что бы могло там произойти. А может быть, у вас в голове засел персонаж, которого вы могли бы включить в историю? Дайте волю своему воображению, и по мере того как вы начнёте определять цели и ход приключения, история потечёт своим чередом.

При обоих подходах вам нужно найти способ вовлечь персонажей в историю и придумать для них правдоподобную мотивацию участвовать в событиях, спровоцированных вашим злодеем.

### Продолжительность

Длительность каждого эпизода составляет около 30 минут. Это соответствует 2 или 3 сценам, которые имеют логическую последовательность, причём каждая из них привязана к месту и времени (аналогично сценам в фильме). Сцены с расследованием или с обилием ролевого отыгрыша могут оказаться чуть длиннее, если игроки полностью вовлечены в свои роли, а экшн-сцены могут занять больше времени, если герои влипли в серьёзные неприятности. Со временем, набираясь опыта и оглядываясь на сценарий этого сезона, вы научитесь чувствовать правильный баланс.

### Сложность

Правила оговаривают подбор сложности для базовых действий, но некоторые ситуации могут потребовать более комплексного подхода, например ввиду необычного окружения или множества противников. Вы также можете черпать вдохновение в эпизодах первого сезона, пока не научитесь самостоятельно подбирать адекватную сложность к своим сценам.

Не забывайте о следующих моментах:

Повышайте градус напряжения истории постепенно, увеличивая сложность по мере развития сюжета.

Хорошее снаряжение может восполнить недостаток навыков персонажей в группе или компенсировать слабые стороны отдельных героев.

Погружаясь в «Кризис», вы открываете для себя дверь ко множеству возможностей, захватывающих приключений и удивительных миров.

Вы ограничены лишь собственной фантазией!



Йохан Лемоннье и Кристофф Валла



Венсан Дютре