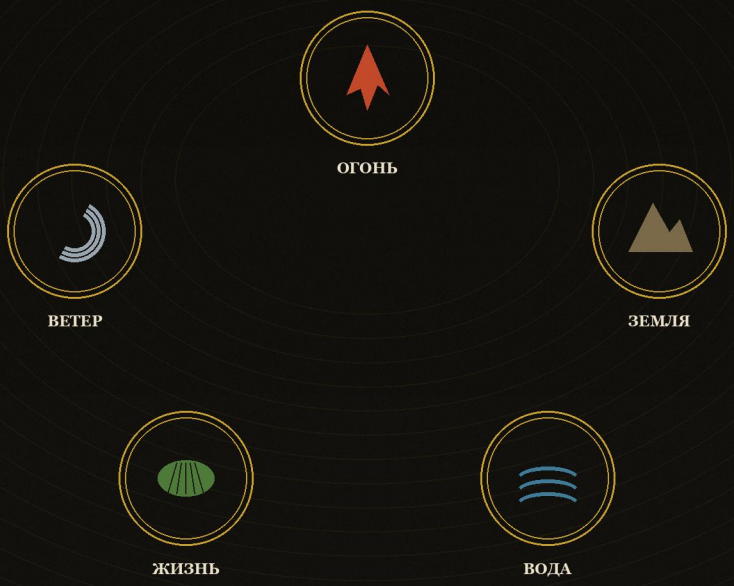
ПРОЕКТ COMPAIN · D&D 5e

ПУТЬ ПЯТИ ЯКОРЕЙ

КНИГА ИГРОКА

Мир · правила · компания

без спойлеров



«Вы не избранные.
Вы просто первые, кто согласился идти».

— полевое наставление компании

COMPAIN · PLAYER'S GUIDE · TALESPIRE

COMPAIN · D&D 5E · ИГРОКУ

ПУТЬ ПЯТИ ЯКОРЕЙ

КНИГА ИГРОКА

Мир · правила · компания

БЕЗ СПОЙЛЕРОВ

✦ ✦ ✦

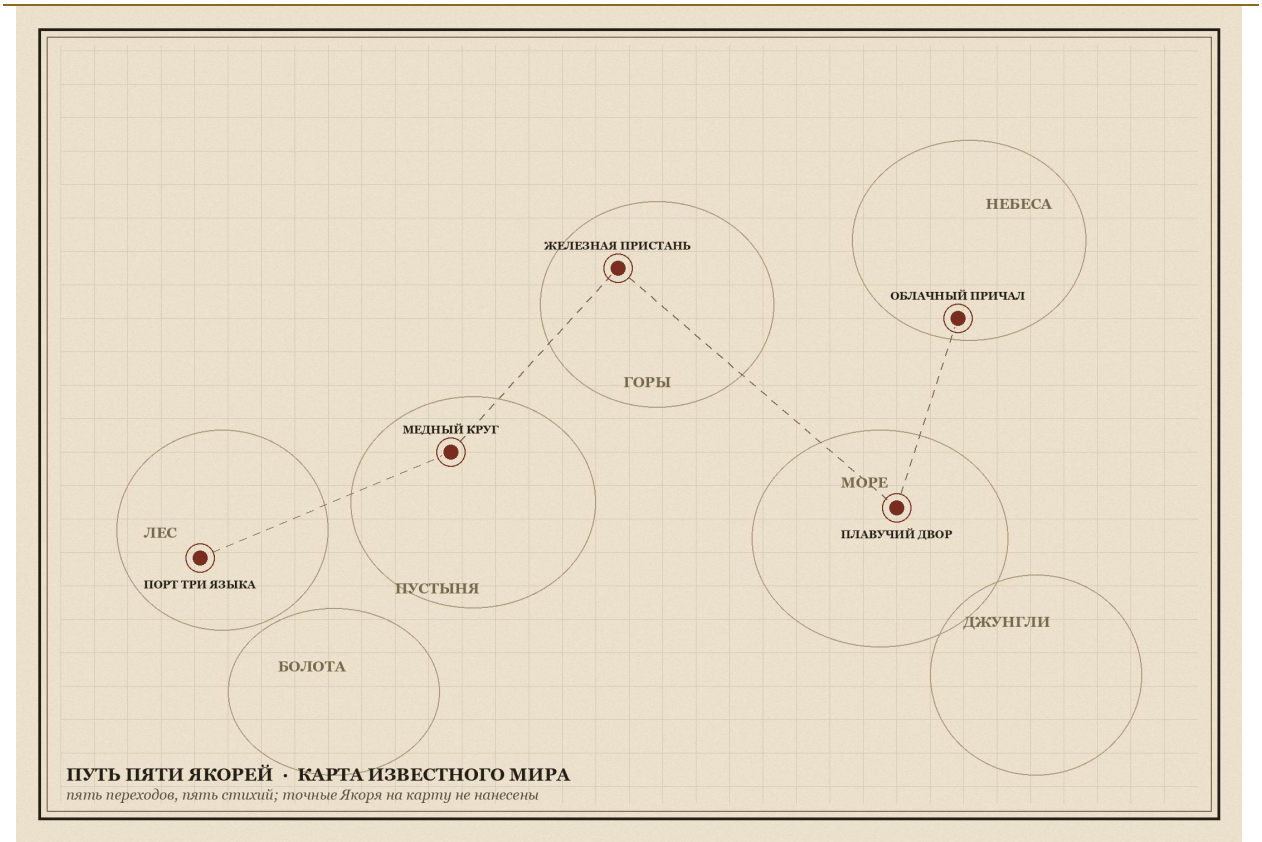
«Вы не избранные.
Вы просто первые, кто согласился идти».

— полевое наставление компании

КНИГА ИГРОКА · НЕ СОДЕРЖИТ ОТВЕТОВ МАСТЕРА

Содержание

1. Что это за книга 5
2. Мир Эльдории 6
3. Пять Якорей 8
4. Земли и города 9
5. Народы 10
6. Компания 11
7. Создание персонажа 12
8. Система сил 14
9. Путь уровней 16
10. Снаряжение и деньги 17
11. Города-переходы 18
12. Шпаргалка правил 19
13. Лист персонажа 20
14. Дневник партии 22
15. Глоссарий 23
16. Что не вошло в книгу 24



Карта известного мира. Точные Якоря на неё не нанесены.

Пять дорог

Карта показывает не границы, а переходы. Лесная просека ведёт к речному порту, караванный тракт — к медному городу, горная дорога — к морю, а морская — к джунглям. Дальше начинается небо.

Пять городов на карте — безопасные точки. В них можно спать, торговать, нанимать лодку и слышать три версии одного слуха. Это не «хабы» и не «меню»: у каждого города есть люди, которые запомнят, как компания вошла и как вышла.

- Точные места Якорей не отмечены — их ищут в игре.
- Пунктир — торговый путь, а не железная дорога.
- Карта не является территорией: мастер может сдвинуть всё, кроме обещаний.

1. Что это за книга

Это книга для игроков, а не для мастера. В ней есть мир, правила, города, создание персонажа и место для заметок. В ней нет ответов на главные вопросы кампании, описаний сцен, секретов NPC и финалов.

Три правила чтения

- Если книга и слова мастера расходятся — прав мастер.
- Если слух звучит слишком удобно — это слух.
- Если ты знаешь больше, чем твой персонаж, играй так, будто не знаешь.

> ***Спойлер-контракт.*** *Всё, что здесь написано, знает любой образованный житель Эльдории. Всё, чего здесь нет, персонаж узнаёт в игре — или не узнаёт вовсе.*

Что где искать

Раздел	Что там	Когда открывать
Мир и Якоря	Затишье, Компас, Вор, пять стихий	до первой сессии
Земли и народы	регионы, культуры, города	на сессию ноль
Компания	Клятва, роли, правила стола	на сессию ноль
Создание персонажа	дисциплины, классы, связи	до первой сессии
Система сил	ранги, школы, Печати	когда появится первый ранг
Путь уровней	что ждать от 1 до 15	перед каждым уровнем
Города	рынки, таверны, кварталы	в дороге
Дневник	заметки, долги, вопросы	после каждой сессии
Шпаргалка	действия, состояния, отдых	в бою
Лист персонажа	пустой бланк	на первую сессию

2. Мир Эльдории

Эльдория — мир пяти стихий и пяти Якорей. Небо здесь выше, моря глубже, а дороги длиннее, чем кажется по карте. Люди говорят: «Мир держится на пяти якорях, а пять героев держат мир». Это красивая фраза. Она не объясняет, почему колодцы сохнут.

Затишье

Несколько лет назад магия начала сдавать. В одних местах заклинания работают как раньше, в других — гаснут, как свеча на ветру. Колодцы уходят в песок, моря штормят без причины, в лесах замолкают птицы. Люди называют это Затишьем и винят во всём Якоря.

Никто точно не знает, что такое Якоря. Известно только: они древние, их пять, и они связаны со стихиями. Пока Якоря стоят, мир держится. Что будет, если они падут, не проверял никто.

Компас Рассвета

В начале пути у компании оказывается Компас Рассвета — старая вещь умирающего картографа Мелвина Тасса. Стрелка не указывает на север. Она указывает на Якоря.

Компас — не карта и не оракул. Он показывает направление, но не объясняет, что ждёт в конце дороги. Иногда стрелка дёргается. Иногда стоит ровно. Почему — неизвестно.

Вор

По дорогам ходит человек, который называет себя Каэль Вор. Одни говорят, что он бывший Хранитель. Другие — что он просто беглый преступник с хорошей легендой. Третьи — что он единственный, кто знает, где Якоря.

Вор идёт по тому же следу, что и компания. Его цели неизвестны. Он не представляется злодеем и не обещает спасения. Он умеет говорить убедительно — и это само по себе причина слушать осторожно.

Календарь

Год в Эльдории делится на двенадцать месяцев по тридцать дней и пять «дней без счёта» между ними. Земледельцы считают от первого thaw, моряки — от весеннего прилива, а караванщики Ашур-Ката — от ночи, когда над пустыней встаёт яркая звезда.

Для игры достаточно запомнить три даты:

Праздник	Когда	Что происходит
Первый thaw	начало весны	дороги открываются, города шумят
Ночь фонарей	середина лета	в портах и на рынках не спят до утра
Долгая тишина	конец осени	в лесах и горах меньше людей, больше слухов

Языки

Всеобщий язык понимают почти везде. Кроме него есть лесной (шёпот и свист), болотный (булькающий говор), песчаный (напевный, с поговорками), горный (руны и короткие фразы), морской (жесты и ветер) и небесный (свист, команды, имена). Персонаж может знать родной язык и всеобщий; остальные — по предыстории или за награду.

Вера

В Эльдории не одна религия, а много домашних и дорожных обычаев. Моряки оставляют соль на корме, караванщики — воду у последнего камня, лесные — узелок с травами на развилке. Жрецы и паладины могут служить любому божеству, которое разрешит мастер; важнее не пантеон, а обещания, которые персонаж даёт.

Магия в быту

Магия здесь не редкость, но и не бесплатна. В городах есть писцы, которые за монету читают письма, лекари, которые зашивают раны и шепчут заговоры, и мастера, которые чинят фонари. В глуши магия дороже: там один волшебник может быть единственным врачом на три деревни.

Затишье чувствуется именно в быту: там, где раньше заговор работал всегда, теперь он работает через раз. Люди не перестали верить в магию. Они перестали на неё полагаться.

3. Пять Якорей

Пять стихий — это не «школы магии» и не «команды». Это пять способов, которыми мир держится за жизнь.

Якорь	Стихия	Где искать	Что говорят
Огня	жар, свет, пустыня	Золотой Прах, Ашур-Кат	В пустыне живёт сфинкс, который задаёт три загадки
Земли	камень, корни, горы	Костяной Хребет, Каз-Дурум	Дварфы хранят врата, которые не открывались веками
Воды	прилив, глубина, память	Море Штормов, затонувший храм	В храме вода поднимается сама, а печати не любят чужих
Жизни	рост, голод, зелень	Джунгли Зелёной Матери	В чаще стоит Зиккурат, а лес вокруг него слишком тихий
Ветра	свобода, высота, полёт	Небесные Пики, Остров Вора	На острове живёт человек, который называет себя Хранителем

Что известно о Хранителях

Легенды говорят, что Якоря когда-то охраняли Хранители — существа или люди, которые добровольно связали себя со стихией. Их имена почти забыты. Их следы остались в архитектуре, рунах и обычаях.

Ни одна легенда не сходится с другой в том, что случилось с Хранителями. Одни говорят, что они ушли. Другие — что стали частью Якорей. Третьи — что они всё ещё там, и лучше их не будить.

Печати

Когда Якорь отзывается на героев, он оставляет Печать — знак, который можно использовать как особую способность. Печати не продаются и не крадутся. Они появляются только после того, как компания прошла испытание Якоря.

Печать	Название	Что делает
Огня	Вспышка рассвета	Враги в 15 футах получают 4d8 урона огнём, Ловкость вполовину
Земли	Корень и камень	20 временных хитов и сопротивление физическому урону на минуту
Воды	Течение	30 футов плавания, дыхание под водой на час, лечение 3d8
Жизни	Зелёный шаг	Воскрешает существо, умершее не более минуты назад, с 1 хитом
Ветра	Рывок бури	Перемещение на 60 футов; враги на пути проходят спасбросок Силы

4. Земли и города

Эльдория не делится на «правильные» и «неправильные» земли. Здесь семь больших дорог, и каждая ведёт в место, где люди придумали свой способ жить.

Земля	Кто живёт	Что важно знать
Лес Шепчущих Дубов	лесные охотники, феи, травники	Здесь не любят громких обещаний и громких шагов
Болота Сонного Брода	болотники, лодочники, контрабандисты	Огни над водой — не всегда ориентир
Золотой Прах, Ашур-Кат	караванщики, стеклодувы, астрономы	Вода дороже золота; договор дороже воды
Костяной Хребет, Каз-Дурум	дварфы, рудокопы, кузнецы	Здесь ценят работу, а не титул
Море Штормов	морские эльфы, рыбаки, ныряльщики	Прилив меняет не только берег, но и правила
Джунгли Зелёной Матери	племя Зелёной Матери, звероловы	Лес слушает; не всё, что молчит, спит
Небесные Пики	воздушные моряки, пастухи, монахи	Высота здесь измеряется не в метрах, а в решениях

Города-переходы

Между большими дорогами стоят города, где можно отдохнуть, купить снаряжение и услышать новости. Это не декорация: в каждом городе есть таверна, рынок, кварталы и люди, которые запомнят компанию.

Город	Где стоит	Чем известен	Таверна
Порт Три Языка	лес, болота и пустынный тракт	три языка, речные плоты, торговля	«Три весла»
Медный Круг	пустыня и горы	караваны, медь, обсерватория	«Медный кувшин»
Железная Пристань	горы и море	литейные, баржи, гномьи грузчики	«Тёплый якорь»
Плавучий Двор	море и джунгли	плавучий рынок, пряности, жемчуг	«Плавучий крендель»
Облачный Причал	джунгли и небо	воздушные корабли, канаты, ветер	«Попутный ветер»

5. Народы

Лесные. Живут малыми родами, знают травы и тропы. Не любят, когда их называют «дикими». Ценят слово, данное один раз.

Болотные. Строят дома на сваях, говорят медленно и смотрят в воду, когда думают. Умеют торговаться так, что ты сам не заметишь, как продал лодку.

Пустынные. Народы Ашур-Ката: смуглая кожа, длинные светлые одежды, вышивка, поговорки. Среди них врачи, астрономы, стеклодувы и караванщики. Гость в доме — почти родственник; долг — почти закон.

Горные дварфы. Работают много, говорят мало, помнят долго. Кузня для дварфа — не ремесло, а способ доказать, что ты не зря ешь хлеб.

Морские эльфы. Живут у приливов, ходят босиком по мокрому камню, считают берег продолжением дома. Не любят, когда море называют «просто водой».

Племя Зелёной Матери. Охотники джунглей, знают зверей и соки деревьев. Верят, что лес слышит имена. Не любят шумных чужаков — и не без причины.

Небесный народ. Живёт на пиках и на кораблях, которые держатся на ветру. Считает падение не смертью, а плохой навигацией.

6. Компания

Вы не отряд наёмников, которых собрали по списку. Вы компания, у которой есть общая дорога и общая причина не расходиться.

Клятва пути

Каждый персонаж пишет одно обещание, которое связывает его с остальными. Это не магический контракт, а столп игры. Примеры:

- «Я не оставлю никого из вас в темноте».
- «Я верну долг, даже если это будет стоить мне места в компании».
- «Я не стану тем, кем меня боятся видеть».
- «Я скажу правду, даже если она неудобна».

Раз за сессию игрок может сослаться на Клятву, чтобы получить преимущество на спасбросок от страха или на проверку, которая защищает другого персонажа. Мастер может попросить объяснить, как именно Клятва помогает.

Роли в компании

Роль	Что делает	Кому подходит
Капитан	принимает решение, когда время вышло	харизматичный лидер, паладин, бард
Квартирмейстер	считает деньги, припасы и долги	плут, ремесленник, друид
Разведчик	идёт первым и возвращается	следопыт, монах, плут
Лекарь	знает, когда лечить, а когда бежать	жрец, друид, паладин
Переговорщик	говорит с теми, кто не хочет говорить	бард, колдун, плут
Летописец	записывает, что было на самом деле	волшебник, бард, любой игрок с блокнотом

Правила стола

- Уважение важнее сюжета. Если сцена неприятна — скажи, и её перепишут.
- Не играй против другого игрока без его согласия.
- Описывай намерение, а не только результат.
- «Мой персонаж так поступил бы» — не оправдание для того, чтобы испортить вечер.
- Если правило неясно, мастер решает быстро, а разбираетесь после игры.

7. Создание персонажа

Что нужно

- D&D 5e, 1-й уровень.
- Стандартный набор характеристик или покупка за очки — как решит мастер.
- Любой класс и раса из разрешённых мастером книг.
- Одна главная дисциплина и одна вторая.
- Одна причина, почему персонаж идёт с компанией.

Дисциплины и классы

Дисциплина	Путь	Кто обычно берёт
Огонь	магия стихий	волшебник, чародей, колдун
Вода	магия стихий	волшебник, друид, чародей
Земля	магия стихий	друид, волшебник, жрец
Ветер	магия стихий	волшебник, чародей, следопыт
Свет	целительство и защита	жрец, паладин, друид
Договор	вызов и сделки	колдун, волшебник, бард
Светлый Клинок	боевая школа	воин, паладин, плут
Текучая Вода	боевая школа	монах, воин, следопыт
Северная Сталь	боевая школа	воин, варвар, паладин

Класс не обязан совпадать с дисциплиной. Дварф-жрец может взять Землю, полурослик-плут — Светлый Клинок, а бард — Договор. Дисциплина отвечает на вопрос «как твоя сила работает», а класс — «как ты живёшь».

Вопросы для персонажа

1. Почему ты ушёл из дома?
2. Кому ты должен и сколько?
3. Кого ты ищешь — и что скажешь, когда найдёшь?
4. Чего ты боишься больше, чем смерти?
5. За что тебя не любят те, кто тебя знает?

Связи с компанией

Бросьте d6 или выберите:

d6	Связь
1	Мы вместе пережили одну зиму, о которой не рассказываем
2	Ты спас мне жизнь, и я до сих пор не знаю, как отдать долг
3	Мы поссорились так, что теперь обязаны друг другу
4	Мы родственники, и это всё объясняет
5	Я видел, как ты соврал, и молчу об этом
6	Мы оба ищем одного человека — по разным причинам

Стартовый набор

Каждый персонаж начинает с обычным снаряжением класса и одним набором компании. Выберите один:

Набор	Что внутри	Кому
Дорожный	плащ, фляга, 10 дней пайка, верёвка 50 футов	всем
Писца	чернила, перо, 10 листов бумаги, свеча	летописцу, волшебнику
Лекаря	бинты, травы, 2 зелья лечения, игла	жрецу, друиду, паладину
Разведчика	компас, мел, зеркальце, 3 капкана	следопыту, плуту, монаху
Переговорщика	печать компании, 2 рекомендательных письма, хорошая одежда	барду, плуту, паладину

Три вопроса мастеру

1. Какие книги и расы разрешены на этой игре?
2. Как мы получаем уровни — по опыту или по вехам?
3. Что в этой кампании считается неприемлемым за столом?

Зачем ты идёшь

У компании есть Компас, но у каждого героя должна быть своя причина идти. «Мне интересно» — недостаточно. Хорошая причина звучит как долг, страх или обещание: «Я должен найти брата», «Я не могу вернуться домой, пока не расплачусь», «Я обещал старику дойти до конца».

8. Система сил

Система сил — не замена D&D 5e, а надстройка. У тебя есть класс, уровень, заклинания и снаряжение. Сверху — дисциплина, ранг и школа.

Три пути

1. **Магия стихий:** Огонь, Вода, Земля, Ветер.
2. **Целительство и призыв:** Свет и Договор.
3. **Боевые школы:** Светлый Клинок, Текучая Вода, Северная Сталь.

Герой выбирает главную дисциплину. Её ранг идёт по таблице. Вторая дисциплина — на одну ступень ниже. Третью можно взять только через наставника и только после испытания.

Ранги

Ранг	Уровень героя	Что открывается
Начальный	1–4	базовая формула, первые приёмы
Средний	5–8	сжатая формула, родство, второй приём
Продвинутый	9–12	безмолвие, круг, третий приём
Святой	13–15	эхо, прорыв, капитанский приём
Король	16–18	сила ранга, особый дар
Император	19–20	почти без ограничений
Бог / Нить	вне шкалы	не для игрока без согласия мастера

Особенности рангов

- **Начальный.** Короткая формула: раз за короткий отдых — заговор или заклинание 1 круга без вербального компонента.
- **Средний.** Сжатая формула: число раз, равное бонусу мастерства, — заклинание до 2 круга без вербального компонента. Родство: перебрасывай единицы на костях урона своей стихии.
- **Продвинутый.** Безмолвие: заклинания до 4 круга без вербального компонента. Круг: можешь чертить Ритуальные Круги.
- **Святой.** Эхо: раз за короткий отдых удвой дальность, площадь или длительность. Прорыв: урон стихии игнорирует сопротивление, иммунитет считается сопротивлением.
- **Король.** Заклинания до 6 круга безмолвно; раз в день — без траты ячейки.
- **Император.** Любое заклинание без вербального и жестового компонента; Круг за действие.
- **Бог / Нить.** Магия без формулы и ячеек. Только для финала и только с согласия стола.

Боевые школы

У бойца есть **кости духа**. Они тратятся на приёмы и восстанавливаются на коротком отдыхе.

Ранг	Кости духа
Начальный	2d6
Средний	3d8
Продвинутый	4d10
Святой	5d12
Король	5d12, полное восстановление на коротком отдыхе
Император	5d12, можно делить кость между целями

Примеры приёмов

Школа	Приёмы
Светлый Клинок	Росчерк, Двойной выпад, Беззвучный шаг, Рассвет клинка
Текучая Вода	Скольжение, Контратака, Перехват, Водоворот
Северная Сталь	Стойка, Удар щитом, Холодная ярость, Лавина

Стартовые заклинания

Это не полный список, а ориентир для первых сессий. Класс может давать другие заклинания; дисциплина подсказывает, в какую сторону смотреть.

Дисциплина	Кантрип	1 круг	2 круг
Огонь	Огненный снаряд	Огненные ладони	Палящий луч
Вода	Формование воды	Ледяной нож	Туманное облако
Земля	Формование земли	Землетрясение	Земные оковы
Ветер	Порыв	Раскат грома	Порыв ветра
Свет	Священное пламя	Исцеляющие раны	Духовное оружие
Договор	Мистический заряд	Порча	Туманный шаг

Пропасть рангов

Если разница в рангах между двумя существами три и больше, обычные броски не решают исход. Сильнейший выбирает, что произойдёт, а слабейший может только попытаться выжить. Это не «чит»: так мир показывает, что ранги — не украшение.

Испытания ранга

На 5, 9 и 13 уровнях герой проходит Испытание Ранга. Это сцена, а не экзамен по математике: наставник, Якорь или сама стихия проверяет, понял ли герой, чем платит за силу.

Если испытание провалено, уровень остаётся, но особенности нового ранга не открываются, пока герой не пройдёт его снова.

9. Путь уровней

Уровни	Что происходит с героем	Что меняется за столом
1–2	первые шаги, знакомство с компанией	страхи, долги, первые обещания
3–4	первый настоящий выбор	появляется репутация
5–6	Испытание Ранга	новая ступень силы
7–8	дорога становится личной	враги знают имена
9–11	Испытание Ранга	большие расстояния, большие союзники
12–13	цена силы	прошлое догоняет
13–15	Испытание Ранга	герои становятся легендой
15+	финал	пора решать, что важнее

Что делать между уровнями

- Отдыхайте. Долгий отдых — не слабость.
- Тратьте деньги на снаряжение, а не только на зелья.
- Возвращайтесь в города-переходы: там есть учителя, слухи и горячая еда.
- Записывайте, что вы обещали. Обещания в этой кампании имеют вес.

Опыт или вехи

Мастер может считать опыт по правилам D&D 5e или выдавать уровни по вехам. Второй способ лучше держит темп кампании: уровень приходит после большого решения, а не после случайной стычки.

Если используется опыт, не превращайте игру в уборку. Опыт дают за достижение цели, а не за каждого убитого зверя. Если используется вехи, мастер скажет, когда уровень наступил.

Перед новой главой

1. Обновите лист персонажа.
2. Запишите, что вы обещали и кому.
3. Купите расходники: воду, пайки, бинты, стрелы.
4. Спросите мастера, сколько времени займёт дорога.
5. Решите, кто несёт Компас. Это не шутка: за него будут спрашивать.

10. Снаряжение и деньги

Деньги

1 золотая монета (зм) = 10 серебряных (см) = 100 медных (мм). В Эльдории уважают звонкую монету, но в глуши принимают и бартер.

Товар	Цена
Ночлег в таверне	5 см — 2 зм
Сытный обед	3–8 см
Сухой паёк на день	5 см
Фляга воды	2 см
Верёвка 50 футов	1 зм
Факел	1 мм
Лошадь	50 зм
Место на корабле	1–5 зм
Зелье лечения	50 зм
Ремонт доспеха	10% стоимости

Дорога

- В пустыне вода важнее оружия. Берите больше, чем кажется нужным.
- В джунглях всё мокнет. Мешок для снаряжения стоит своих денег.
- В горах холодно ночью, даже если днём жарко.
- На море слушайте лоцмана. Море не спорит с картой.

Артефакты

Настоящие артефакты не продаются на рынке. Их находят, отбирают, выменивают или получают в награду. У каждого артефакта есть история; если история слишком красивая, проверь её.

11. Города-переходы

Порт Три Языка

Речной порт на слиянии трёх дорог. Вывески написаны тремя шрифтами, а торговцы переходят с лесного шёпота на песчаный говор быстрее, чем ты успеваешь достать кошелёк. Кварталы: Мостовой, Лесной Причал, Масляные Лампы. Таверна «Три весла» — лучшее место, чтобы нанять лодку и услышать три версии одного слуха.

Медный Круг

Город караванов и медных дел. Здесь пахнет горячим металлом и верблюжьей шерстью, а на стенах висят карты звёздного неба. Кварталы: Караванная площадь, Медный ряд, Обсерватория. Таверна «Медный кувшин» — не спрашивайте, что в кувшине.

Железная Пристань

Гномий порт у подножия гор. Литейные дымят, баржи грузятся под песни, а на пристани пахнет солью и окалиной. Кварталы: Литейный Берег, Плавучие склады, Верхняя набережная. Таверна «Тёплый якорь» — густое пиво и жареная рыба.

Плавучий Двор

Рынок из сотен кораблей и плотов, связанных канатами. На каждой палубе своя музыка, а на берегу стеной стоят джунгли. Кварталы: Палуба пряностей, Жемчужный плот, Лесной причал. Таверна «Плавучий крендель» — пирожки, острый суп и кокосовое молоко.

Облачный Причал

Город на скалах и канатах, где корабли держатся на ветру. Здесь чинят воздушные суда, торгуют картами высот и спорят о том, что важнее: балласт или смелость. Кварталы: Канатный двор, Ветряной рынок, Верхние якоря. Таверна «Попутный ветер» — не садитесь спиной к открытому краю.

Что купить и что спросить

Город	Купить	Спросить
Порт Три Языка	лодку, карту рек, сушёную рыбу	кто видел плот с зелёным фонарём
Медный Круг	воду, ремонт, проводника	где стоит караван, который не вернулся
Железная Пристань	доспех, инструменты, место на барже	когда уходит баржа и кто её капитан
Плавучий Двор	пряности, жемчуг, лёгкую лодку	кто нырял у берега и что видел
Облачный Причал	карту высот, канат, ремонт	кто летал над пиками и вернулся

12. Шпаргалка правил

Действия в бою

Действие	Что делает
Атака	одна атака оружием или заклинанием
Рывок	дополнительное перемещение
Отход	перемещение без провокации атак
Уклонение	атаки по тебе с помехой, пока ты не потерял скорость
Помощь	союзник получает преимущество на следующий бросок
Засада	проверка Скрытности, чтобы спрятаться
Подготовка	отложить действие до условия
Поиск	проверка Восприятия или Расследования
Использование предмета	выпить зелье, открыть дверь, передать вещь

Частые состояния

Состояние	Коротко
Ослеплён	не видит, атаки по нему с преимуществом
Сбит с ног	скорость 0, встать стоит половину перемещения
Испуган	помеха на броски, пока источник страха в поле зрения
Отравлен	помеха на атаки и проверки
Ошеломлён	не может действовать, двигаться и говорить
Схвачен	скорость 0, можно вырваться проверкой

Отдых

- **Короткий отдых:** не меньше часа, можно потратить кости хитов, восстановить часть способностей.
- **Долгий отдых:** не меньше восьми часов, восстанавливает хиты и ячейки заклинаний.
- **Прерывание:** если отдых прерван, он не даёт пользы. В дороге это случается чаще, чем хочется.

Проверки, которые нужны чаще всего

Проверка	Когда
Восприятие	заметить засаду, услышать шорох
Проницательность	понять, врёт ли собеседник
Убеждение	договориться без угроз
Запугивание	заставить отступить
Скрытность	пройти мимо, не быть замеченным
Выживание	найти след, воду, безопасный ночлег
История	вспомнить легенду или имя
Магия	понять заклинание или ритуал

13. Лист персонажа

Кто ты

Поле	Значение
Имя	
Класс и уровень	
Раса и происхождение	
Главная дисциплина	
Вторая дисциплина	
Ранг	
Клятва пути	

Характеристики

Характеристика	Значение	Модификатор	Спасбросок
Сила			
Ловкость			
Телосложение			
Интеллект			
Мудрость			
Харизма			

Бой

Поле	Значение
Класс доспеха	
Инициатива	
Скорость	
Хиты (макс.)	
Кости хитов	
Спасброски от смерти	

Сила

Поле	Значение
Печати	
Кости духа	
Заклинания / приёмы	
Ограничения	

Долги и обещания

Кому	Что	Срок
1		
2		
3		
4		

Что я знаю, чего не знают другие

> _____
> _____
> _____

Клятва

> *Я, _____, обещаю компании: _____*
> _____

Заметки

> _____
> _____
> _____

Инвентарь

№	Предмет	Кол-во
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

14. Дневник партии

Что мы сделали

Сессия	Место	Обещание	Долг	Улика
1				
2				
3				
4				
5				

Что мы знаем о Якорях

Якорь	Где	Кто охраняет	Что мы видели	Вопрос без ответа
Огня				
Земли				
Воды				
Жизни				
Ветра				

Наши знакомые

Имя	Где встретили	Чем помог	Чем должен нам

Клятва пути

> *Я, _____, обещаю компании: _____*
> *_____*

Вопросы без ответов

- Кто и зачем ослабил Якоря?
- Почему Вор идёт по тому же следу?
- Что случилось с Хранителями?
- Кому выгодно Затишье?
- Что мы готовы отдать, чтобы Якоря снова держали?

15. Глоссарий

Якорь — древний камень или место силы, связанное со стихией. Пять Якорей держат мир.

Затишье — постепенное ослабление магии и природы. Причина неизвестна.

Компас Рассвета — компас, указывающий на Якоря. Подарок Мелвина Тасса.

Хранитель — существо или человек, связанный с Якорем. Легенды расходятся в том, что с ними стало.

Ранг — ступень силы дисциплины: от Начального до Бога. Ранг выше уровня: его получают испытанием.

Печать — особая способность, которую оставляет Якорь. Не предмет, не продаётся.

Кости духа — ресурс боевых школ. Тратятся на приёмы, восстанавливаются на коротком отдыхе.

Сл — сложность проверки. Брось d20, прибавь модификатор и сравни.

Вдохновение — награда за яркую игру. Даёт преимущество на один бросок.

Город-переход — безопасный город между большими дорогами. Там можно отдохнуть, купить снаряжение и найти знакомых.

16. Что не вошло в книгу

Здесь нет:

- ответов на главные вопросы кампании;
- описаний сцен и решений;
- секретов NPC;
- финалов и развилок;
- точных мест Якорей.

Это сделано намеренно. Если книга кажется неполной — так и должно быть. Мир должен удивлять не только персонажей, но и игроков.

> ***Последнее правило.*** *Если ты случайно узнал больше, чем хотел, — не превращай это в оружие против стола. Играй так, чтобы другим тоже было интересно.*