КРАЙГАР

КНИГА МИРА

ОГАНИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



5E COMPATIBLE

Создано для проведения увлекательных приключений
по всемирно известной настольной ролевой игре

WISH PORT



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

КРАЙГАР

5E COMPATIBLE

Открой для себя путь в новый мир

WISH PORT

Предисловие

В данной книге вы найдёте необходимую информацию о жителях и расах мира Крайгар, познакомитесь с историей мира, важными пунктами истории. Кроме того, вы сможете найти новые архетипы героев, написанных специально для путешествий по Крайгару.

Следите за развитием мира и дальнейшими событиями в нашей группе WishPort!



Участники проекта

Руководитель проекта: Пётр «Джинн» Каршаков
Автор: Пётр «Джинн» Каршаков, Иоганн Тропп
Разработка: Максим
Редакторы: Полина Коврижкина
Художники: Анастасия «Neuer» Новосадова, Дарья Каршакова, Алёна Шикаева
Верстальщики и дизайнеры: Пётр «Джинн» Каршаков, Анастасия Ломтева

Версия v.0.2.1

Всё о НРИ - WishPort

http://wishport.tilda.ws/

WishPort – это место, откуда ты начнешь свое путешествие в другие миры. Здесь ты найдешь всё, что тебе необходимо для успешного начала пути. В этом месте ты сможешь обрести новых друзей, а также новых союзников. Мы приветствуем тебя, странник!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержание

Основы мира 2
Расы 3
Альвы 3
Оркнеи 6
Плебосцы 7
Сатирионы 8
Классы 10
Архетип Варвара. Путь аномальной силы 10
Архетип Воина. Воин Судеб 12
Класс Поборник 13

Logo 5e compatible by Laura Hirsbrunner.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0). To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/.

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.



СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Основы мира

Крайгар: земля ушедших богов

Когда-то эту землю населяли демиурги. Они правили погодой, флорой и фауной, создавали реки и горы, парили выше птиц и рыли землю глубже смерточервей. И призвали они Магию, и сотворили чудесные создания: драконов и оркнеев, плебосов и альвов, сатирионов. И стали демиурги непобедимы, и мир был во всём мире. Но самый злобный из них стравил между собой собратьев, и Магия разрушила прежний мир, заточив бунтарей под землёй. Светлые же демиурги оседлали своих громадных птиц, поднялись в небо и стали звёздами и созвездиями, откуда до сих пор правят нами и оберегают от напастей.

Волшебство и ужасы Крайгара

Крайгар – это земля, где магия пронизывает всё живое и неживое. Животные и растения, на первый взгляд совершенно обычные, искажены маной и могут стать смертельной ловушкой для неподготовленного путника.

И не только природа опасна на Крайгаре. Здесь рыскают ужасные твари и создания, извращённые неизвестной силой и готовые напасть на любого, кто проявит неосторожность.

Но даже в этом жутком мире есть безопасные территории. Полисы, защищённые высокими стенами, предоставляют убежище всем разумным существам, которые пытаются выжить.

Драконы – последние защитники Крайгара

Драконы – гигантские ящеры, которые стали опекунами последних детей демиургов. Они были теми, кто построил Полисы, в которых ныне выживают разные народы. Драконы приняли на себя заботу о младших братьях и охраняют их от монструозных тварей и других опасностей Крайгара. Только герои, избранные демиургами, или те, кому драконы передали свою мощь, могут путешествовать из Полиса в Полис, помогая страждущим и защищая их.

Выживание в Крайгаре

Крайгар – земля выживания, где существа еле сводят концы с концами в заброшенных землях, охраняемых драконами. Опасность таится на каждом углу, но герои могут попытаться защитить этот мир, бросив вызов демиургам-изгоям, которые только и ждут момента, чтобы разрушить всё живое. Крайгар – это мир, где всё пронизывает магия, и только те, кто смог подчинить её себе, способны выжить.

Расы

Альвы

В горах Колыбели проживает самый малочисленный и закрытый народ – альвы, хранители множества потерянных знаний и секретов, когда-то принадлежавших демиургам. Несколько закрытых полисов на западе стягивают к себе ремесленников и чародеев, желающих понять древние искусства, известные лишь альвам.

Представители этого народа бледны, длинноухи и невысоки. Они часто используют магические протезы, заменяющие или дополняющие какие-то части их тел. Порой можно встретить альвского мастера с двумя парами стальных рук или корпусом, покрытым толстым слоем гранита. В общении альвы ведут себя сдержанно и рассудительно, а с чужаками и вовсе излишне холодны.

Совершенство рукотворных предметов всегда завораживало альвов, подталкивая их к созданию разнообразных артефактов, чудес магии и альвской мысли.

Закрытые полисы мастеров

Хребет, протянувшийся вдоль границы Колыбели, хранит в себе самые невероятные древние загадки. Полисы альвов, обживших древние залы демиургов, рассыпаются подобно лозам, разветвляясь и усложняясь под толщей горной породы. На поверхность выходят лишь каменные крепости с устремлёнными к небу шпилями. Кварцевые плиты и колонны крепостей блестят на солнце в ясную погоду. То, что непосвящённому покажется украшениями, на самом деле является резонаторами и хранилищами маны.

Древние коридоры и залы демиургов под крепостями населены ремесленниками и чародеями, рабами и големами, скотом, который альвы пасут на склонах гор.



СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ