



КРАЙГАР



Открой для себя путь в новый мир



Предисловие

В этой книге вы найдёте необходимую информацию о жителях и расах мира Крайгар, познакомитесь с самим миром, важными пунктами истории. Также вы сможете найти новые архетипы героев, написанных специально для путешествия по миру Крайгара.

Следите за развитием сеттинга и дальнейшими приключениями в нашей группе WishPort!



Участники проекта

Руководитель проекта: Пётр «Джинн» Каршаков

Авторы: Пётр «Джинн» Каршаков, Иоганн Тропп

Редактор: Полина Коврижкина

Вычитка: Евгений «Спокуан» Минаев

Художники: Анастасия «Neueg» Новосадова, Дарья Каршакова, Алёна Шикаева

Верстальщики и дизайнеры: Пётр «Джинн» Каршаков, Анастасия Ломтева

Благодарность: Aska Soryu

Версия v.2

Всё о НРИ - WishPort

<http://wishport.tilda.ws/>

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

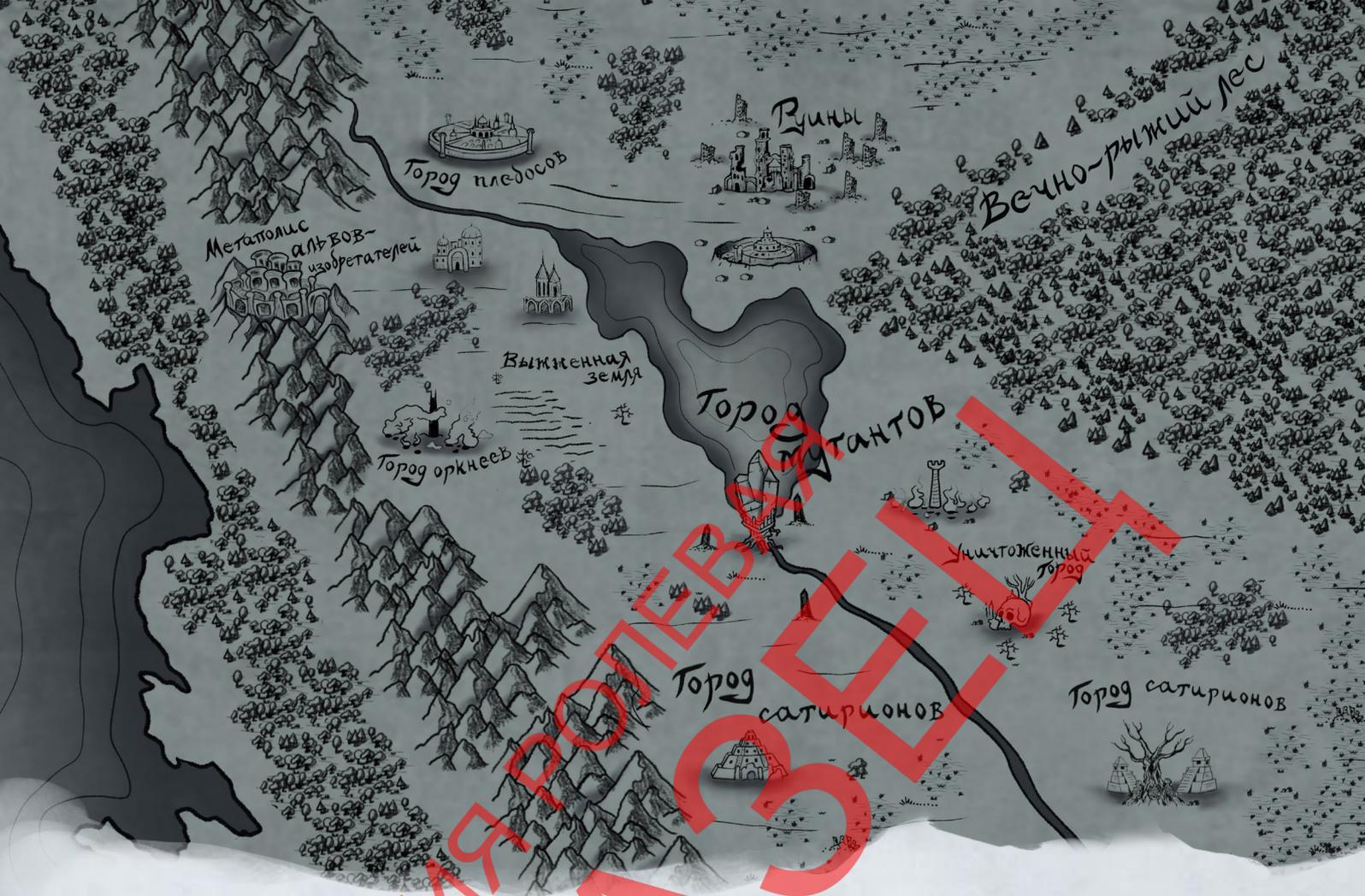
Содержание

Немного о мире.....	2
Расы.....	3
Альвы.....	3
Оркней.....	6
Плебосцы.....	7
Сатирионы.....	8
Архетипы.....	10
Архетип Варвара. Путь аномальной силы.....	10
Архетип Воина. Воин Судеб.....	12

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>.



Немного о мире

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, пледосов и альвов, сатирионов. И стали демиурги непобедимы, и мир был во всём мире. Но самый злобный из них стравил между собой братьев, 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 высо-

кими 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.

Демиурги-изгой и их желание разрушить мир

Демиурги создали множество удивительных существ, по сей день населяющих и украшающих этот мир: драконов, оркнеев, пледосов и альвов. Но не все демиурги были добродушными – один из них проявил крайнюю агрессию и устроил заговор, который привёл к гибели многих его братьев. Магия распространилась по старому миру, разрушив его и заточив бунтарей под землёй. Светлые демиурги оседлали своих птиц и поднялись в небеса, образовав звёзды и созвездия, продолжающие править нами и защищать

от напастей. Но демиурги-изгои не забыли о своей злобе и ждут момента, чтобы разрушить мир раз и навсегда. Только герои могут остановить их и спасти Крайгар от ужаса и разрушения.

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 шпильями. 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.

Стены здесь пестрят надписями на языке, который никто, кроме самих альвов, не в силах прочитать.

Общество альвов напоминает слаженный механизм с большим количеством деталей: каждый житель полиса выполняет свою роль ради общего блага, и чем лучше конечный результат, тем больше его уважают и ставят в пример.

