КРАЙГАР

Сквозь бурю



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Открой для себя путь в новый мир
с авторским приключением

WISH PORT

5E COMPATIBLE

Предисловие

В «Крайгар: Сквозь бурю» герои попадут в открытые жестокие земли, где им придётся преодолеть препятствия, пройти через магическую бурю и одолеть зло, что в ней обитает. Вас ждёт целый регион Крайгара, населённый удивительными существами и переполненный чудовищными чарами. Вы познакомитесь с механикой аномалий и сможете погрузится в этот жестокий и прекрасный мир. Небольшое приключение для «Dungeons & Dragons 5-й редакции», рассчитано на команду из 3-5 игроков 2-4 уровней. В нём приключенцам необходимо преодолеть магическую бурю и помочь торговому каравану добраться до точки назначения.

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



Участники проекта

Руководитель проекта: Пётр Каршаков
Авторы: Пётр Каршаков, Иоганн Тороп
Редакторы: Полина Коврижкина
Художники: Анастасия «Neuer» Новосадова, Михаил Горцев, Алёна Шикаева
Верстальщики и дизайнеры: Пётр Каршаков, Анастасия Ломтева
Вычитка: Евгений «Snokyan» Минаев
Тестирование игры: Дмитрий Богданов, Макс Веббер, Полина Романова, Даниил Кононов, Александр Смертин, Дарья Орлова, Алекс Мерсер
Благодарности: Aska Soryu, Стёпа Акула, Савелий Юдин

Версия v.1.4

Всё о НРИ - WishPort

http://wishport.tilda.ws/

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

НА ОБЛОЖКЕ

«На обложке изображён момент напряжённой сцены в воздухе: герои замечают вдали тёмный монумент – кордон, единственное место, куда можно приземлиться. Но внезапно начинается шторм, и к фрегату направляются буревестники, которые пытаются атаковать героев.»

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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.

Содержание

Немного о мире 3
Крайгар: земля ушедших богов 3
Волшебство и ужасы Крайгара 3
Драконы – последние защитники Крайгара 3
Демиурги-изгои и их желание разрушить мир 3
Выживание в Крайгаре 4
Немного истории и политики 4
Зацепки 4
Караван «Большой Крыс» 5
Состав каравана «Большой Крыс» 5
Тиматос 5
Морфея 6
Митеракс 6
Софирон 7
Введение: Городок караванщиков 8
Сцена 1: Небесный фрегат 9
Сцена 2: Кордон 13
Сцена 3.1: Путь через лес 16
Сцена 3.2: Оборона фрегата 18
Сцена 4: Глаз бури 20
Заключение 23
Приложения 24
Приложение А. Монстры и транспорт 24
Приложение Б. Магические предметы 27
Приложение В. Архетип Варвара 28
Приложение Г. Расы Крайгара 30

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ РОЗЕВАЯ ОБРАЗЕЦ!

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 чудесных созданий: 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 магические плетения пронизывают 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.

Демиурги-изгои и их желание разрушить мир

Демиурги создали множество удивительных существ, по сей день населяющих и украшающих этот мир: драконов, оркнеев, плебосов и альвов. Но не все демиурги были добродушными – один из них проявил крайнюю агрессию и устроил заговор, который привёл к гибели многих его собратьев. 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.

Немного истории и политики

Полис Мсиркон располагается в огромном кратере. Скалы и уступы защищают его жителей ничуть не хуже каменных стен. Это крупный ремесленный центр, хотя караваны здесь – редкое зрелище. Причина кроется в тех самых неприступных горных породах, окружающих город. Для защиты от разбойных банд и мутантов они были укреплены дополнительно. Теперь единственный способ попасть в полис, а также выбраться из него – Небесные фрегаты. Именно на них все желающие, оплатив установленные налоги, могут перебраться в один из кордонов – укреплённых посёлков за Кратером.

Небесные фрегаты представляют собой сложные машины, в которых механизмы смешиваются с магией. Только самые искусные мастера народа альвов способны создавать их. Каждый Небесный фрегат носит имя своего создателя. В распоряжении правительства Мсиркона находятся три фрегата.

Вокруг полиса растут густые сосны, переходящие в огромный Вечнорыжий лес. Холмистая местность полиса изобилует глиной, медью и железной рудой. В летнее время, когда вечные грозы и ураганы стихают, в кордоны отправляют мужчин посильнее: так руда становится снаряжением для армии, а из глины возводятся башни, стены и более отдалённые кордоны.

Именно в это время учащаются нападения лесных тварей, а с запада приходят отряды оркнеев, желающих присвоить себе богатства и поработить жителей полиса. За стену им прохода нет, но кордоны вольных старателей подвергаются безжалостным атакам. Тогда на помощь приходит армия Мсиркона – опытные бойцы, обученные противостоять оркнеям, обезвреживать их и захватывать в плен. Их главное отличие – первоклассное оружие и доспехи, недаром местные кузнецы-оружейники известны по всему Крайгару. Особой популярностью пользуются Мсиркские фальшионы, необычайно крепкие и надёжные.

Зацепки

Если данное приключение входит в более масштабную кампанию, вы можете использовать эти зацепки, чтобы привлечь игроков к каравану «Большой Крыс»:

1. *На городской доске объявлений вы видите свежий листок: каравану из сатирионских земель срочно требуются охранники. От указанной награды глаза заблестят у любого.*
2. *В таверне вас окликает молодой сатир в одежде торговца. Он умоляет вас пойти с ним, иначе «господин Тиматос отгрызёт ему хвостик».*
3. *Вы встречаете пристающего к прохожим пьяного наёмника, который клянётся, что больше никогда не будет путешествовать с этим караваном, потому что его владелец постоянно куда-то спешит, мешая ему выполнять свою работу.*
4. *Проходя мимо здания торговой гильдии, вы видите сам караван – десяток палаток и лавок, которые сатирионы разбили прямо посреди площади. Неподалёку слышится визгливый голос спорящего с кем-то владельца.*

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Караван «Большой Крыс»

Раса сатирионов славится своим относительным миролюбием. Для многочисленных зверолюдов, ищущих покровительства Зелёного Дракона, главная цель существования – выжить любой ценой. Самый простой способ этого достичь – не лезть в драки и быть полезнее кучки трупов. Из их полисов выходят Благословлённые Драконом торговцы и дипломаты, барды и учёные, наряду с обычной молодёжью, которую родные места уже не способны прокормить.

«Большой Крыс» – собирательное название для всех сатирионских караванов, торгующих магическими артефактами. Сегодня никто уже и не помнит, откуда оно взялось. «Больших Крысов» может быть куда больше одного, это зависит от количества Благословлённых, решивших связать свою жизнь с грузом амулетов, книг и жезлов.

Тот «Большой Крыс», что сейчас остановился в Мсирконе, успел проделать долгий путь, и в карманах господина Тиматоса осело немало золотых монет. Мулы утомились, торговцы жаждут поскорее вернуться и отпраздновать успешно заключённые сделки. Цель каравана почти достигнута, осталось лишь доставить важнейший груз к землям оркнеев.



Тиматос

Состав каравана «Большой Крыс»

Тиматос

Господин Тиматос – сатирион-крысолюд, законно-нейтральный. Лидер каравана.

Шипит и скалится каждый раз, когда ему что-то не нравится, то есть практически всегда. Особо сильную неприязнь проявляет к тем, кто, по его мнению, действует недостаточно поспешно. Предпочитает запугивать слабых врагов и прятаться от сильных, но если прижмут к стенке, будет отбиваться до последнего. В торговле специализируется на амулетах, свитках и других магических артефактах.

В данный момент сундуки крысолюда заполнены **Камнями Силы**, необычными артефактами, которые он собирается продать на землях оркнеев. Камни Силы – это накопители маны разной мощности. Из-за постоянного воздействия дикой маны за пределами полисов сила Камней постепенно ослабевает, поэтому Тиматос ни на секунду не собирается задерживаться в пустошах, беспокоясь за качество своего товара.

Если вы хотите купить у Тиматоса магический предмет из **Руководства Мастера**, бросьте к6, чтобы определить наличие и стоимость артефакта.

Для обычных магических предметов:

к6	Предмет
1	Все подобные артефакты уже распроданы.
2-3	Вы можете купить магический предмет по средней цене (75 ЗМ для обычных магических предметов).
4-6	Вы можете купить магический предмет по минимальной цене (50 ЗМ для обычных магических предметов).

Для необычных магических предметов:

к6	Предмет
1-3	Все подобные артефакты уже распроданы.
4-5	Вы можете купить магический предмет по средней цене (250 ЗМ для необычных магических предметов).
6	Вы можете купить магический предмет по минимальной цене (100 ЗМ для необычных магических предметов).

Для редких магических предметов:

к6	Предмет
1-4	Все подобные артефакты уже распроданы или никогда не были в продаже.
5-6	Вы можете купить магический предмет по средней цене (2500 ЗМ для редких магических предметов).

Тиматос не продает оружие и броню, а также предметы тяжелее 10 фунтов.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ