

Малахитовая ветвь



Правила основаны на Dungeon Worlds SRD.

Лицензия Creative Commons Attribution 3.0 Unported License.

Синописис: Вы — мастера, рудокопы и искатели, в чьих руках судьба уральских легенд.

Ключевые слова: ветвь, хрусталь, шахта, мать.

Автор: Коротких Иван

Иллюстрации: нейросеть Kandinsky 3.1

Введение

О Хозяйке и Матери Медной Горы

В давние времена, когда Уральская земля была ещё юна, а её горы только-только замечены человеческим глазом, в глубинах её недр появилось существо дивное. Среди малахитовых сводов явилась сама душа этой земли — **Мать Медной Горы**, она же Хозяйка, властительница недр, что меж камней ходит неслышно. Её платье — словно шёлковый малахит, а чёрная коса сплетена с золотоглазыми змеями и ящерками. Улыбка её студёная, как зимний ветер, а глаза глубокие, будто бездонные шахты — в них скрыты мудрость веков, строгость и сила.

Старое предание гласит, что Хозяйка — хранительница несметных сокровищ: не просто камней и руд, но самой силы земли, её дыхания. В её чертогах сверкают кристаллы, светящиеся, словно звёзды, а певучие камни издают древние мелодии, если к ним прикоснуться. Но увидеть эти богатства дано не каждому: тому, кто придёт с чистым сердцем и крепким духом, она может открыть путь в свои владения. А кто алчен и лжив — того Медная Гора поглотит, навеки превратив в каменное изваяние.

Говорят, в её шахтах бродят тени — древние стражи. **Великий Полоз** скользит по ходам, оставляя золотые следы, а малахитовые ящерицы зорко наблюдают за путниками. Но страшнее всех — сама Хозяйка. Тем, кто ищет её богатства, она является: одних награждает знанием камня, других оставляет в своих владениях навеки. Таково предание.

А ты, странник, осмелишься ли ступить в её чертоги?

Сеттинг

XVII–XVIII века, Уральские горы.

Глубоко под землёй, среди малахитовых жил и хрустальных пещер, раскинулось **Медное Царство** — мир, где камень дышит, огонь поёт, а духи гор хранят древние секреты. Здесь Рудокопы добывают самоцветы, камнерезы творят чудеса, а незримая **Хозяйка Медной Горы** следит за каждым шагом. Её платье шелестит, как осенняя листва, а в чёрной косе извиваются ящерицы-змеи, сверкая глазами-хризолитами. Она строга, но справедлива: жадных превращает в камень, а достойным дарит **Малахитовую Ветвь** — ключ к своим сокровищам.

Хозяйка:

- **Внешность:** чаще всего принимает облик женщины в платье из «шёлкового малахита», с чёрной косой, в которую вплетены змеи-ящерицы. Иногда может явиться в виде гигантской ящерицы с короной из хризолитов.
 - **Характер:** строга, но справедлива. Ненавидит жадность, но ценит мастерство и честность. Говорит загадками, а её улыбка холоднее уральского ветра.
-

Что предстоит игрокам?

Вы — мастера, рудокопы и искатели, в чьих руках судьба уральских легенд. Вам предстоит:

1. Спуститься в сердце горы — исследовать, мастерить, сражаться.
2. Пройти испытания Хозяйки и заслужить её благосклонность или навлечь на себя её гнев.
3. Решить судьбы, вплетённые в камень.

Ключевые механики:

- **Шкала «Душа и Камень»(Совесьть)** — от алчности («**Чёрный малахит**») до чистоты («**Горный хрусталь**»). Чем выше Совесьть, тем слабее власть Хозяйки над вами.
- **Броски 2d6 + характеристика** — сила тела (СИЛ), ловкость рук (ЛОВ), знание легенд (МДР), мастерство (РМС) и стойкость духа (САМ).
- **Проклятия** — за жадность и ложь Хозяйка наложит «**Каменные слёзы**» или «**Вечный труд**», превратив вас в часть своей коллекции.

"Не для корысти, не для славы — для вечности трудись," — шепчут ящерки, провожая вас вглубь горы.

1. Выбор класса

В игре представлено **шесть классов** персонажей. Каждый игрок выбирает **один класс**, определяющий его базовые и уникальные навыки, основанные на традициях уральских сказаний.

При создании персонажа вам необходимо распределить **5 очков** между **пятью характеристиками**, влияющими на ваши действия и броски в игре.

Классы персонажей

Рудокоп

Сильный работник недр, способный расчищать завалы, крушить камень и сражаться в подземельях.

Базовые навыки:

- **Горное чутьё** – раз в бой можешь возвести временную баррикаду, дающую всей группе **+2 к защите** и **+1 к дальней атаке** на 2 хода.
- **Взрывной мастер** – **+2 к броскам с порохом**. В бою нанесёт **+1d6 урона**, а все враги в зоне взрыва получают **оглушение** на 1 ход.
- **Каменный слух** – при отслеживании цели под землёй **не можешь провалить проверку**.
- **Сила глыбы** – при атаке **киркой** или **молотом** получаешь **+1 к атаке** и **+2 к урону**.



Камнерез

Мастер работы с камнем и кристаллами. Открывает древние двери, обезвреживает ловушки и создаёт магические артефакты.

Базовые навыки:

- **Оживление Скалы** – раз в сессию можешь оживить **каменную статую**, превращая её в союзника на 10 ходов.
- **Любимец Хозяйки** – игнорируешь **побочные эффекты кристаллов**.
- **Ремесленный Мастер** – можешь использовать **Ремесло (РМС)** вместо **Силы (СИЛ)** при атаке в ближнем бою.
- **Особенные инструменты** – при открытии дверей и ловушек не можешь провалить проверку.



Стрелец

Меткий служивый, умеющий вести бой издалека и поражать врагов смертельными выстрелами.

Базовые навыки:

- **Меткий глаз** – при броске атаки (10+) наносишь критический урон.
- **Бронебойный заряд** – первый выстрел в бою наносит +1d10 урона.
- **Теневой выстрел** – можешь атаковать из укрытия, не раскрывая себя.
- **Быстрая перезарядка** – можешь стрелять каждый ход.



Крамарь

Хитрый торговец, умеющий заключать сделки, плести интриги и добывать редкие ресурсы.

Крамарь — бессовестный, но хитроумный персонаж.

- Начальная Совесть: **3 (не может опуститься ниже 1)**.
- Если Совесть падает до 1, вместо потери её он теряет **1d6 здоровья**.

Базовые навыки:

- **Железные связи** – раз в сессию можешь получить редкий ресурс или информацию через контакты.
- **Серебряный язык** – +2 к обману и убеждению.
- **Золотые слова** – раз за бой можешь заставить врага бездействовать, пока говоришь. (Против сильных противников проверка САМ, сложность 12+).
- **Невидимость на виду** – раз в день можешь стать невидимым, пока не сделаешь активное действие.



Дьякон

Священник и воин духа, способный исцелять, проклинать нечисть и защищать союзников.

Базовые навыки:

- **Гнев Божий** – раз в день призываешь **божественную кару**, нанося **2d6** магического урона врагу и **оглушая** его на 1 ход.
- **Молитва о прощении** – раз в сессию можешь **снять проклятие** и восстановить **2 Свести** союзнику.
- **Неприступный ум** – иммунитет к страху и **+2** к защите от магии.
- **Священный символ** – осеняя себя крестным знамением, **отпугиваешь нечисть** в радиусе **10 м.** (Враги должны пройти проверку САМ или получить **1d6 урона**).



Знахарь

Знаток трав, рун и алхимии. Варит зелья, усиливает характеристики и использует природные силы.

Базовые навыки:

- **Травяной отвар** – лечит **2d6 НР** (до 3 раз в день).
- **Защитный круг** – создаёт **магический барьер**, защищающий союзников от проклятий и магии на 3 хода.
- **Буйство трав** – зелье даёт **+2 к характеристике** на 3 хода (до 3 раз в день).
- **Огненное зелье** – взрыв наносит **1d8 урона + 1d4 урона в течение 2 ходов**.



2. Характеристики персонажа

Каждый персонаж определяется **пятью характеристиками**, влияющими на действия в игре.

Распределите 6 очков между следующими характеристиками (мин. 0, макс. 2):

1. **Сила (СИЛ)** – ближний бой, удержание тяжестей, здоровье.
2. **Ловкость (ЛОВ)** – уклонение, стрельба, воровство.
3. **Мудрость (МДР)** – знание легенд, магия камней, сопротивление проклятиям.
4. **Ремесло (РМС)** – создание предметов, обезвреживание ловушек.
5. **Самообладание (САМ)** – устойчивость к страху, переговоры, магическая защита.

При создании персонажа:

1. Выберите **класс**.
2. Распределите **5 очков** по характеристикам.
3. Выберите **базовый навык** класса.
4. Выберите **уникальный навык** из списка.
5. Используйте **броски 2d6 + модификатор** для выполнения действий.

3. Здоровье (НР)

Каждый персонаж имеет **максимальное количество здоровья (НР)**, которое зависит от его **Силы (СИЛ)**.

- **Максимальные НР** рассчитываются по формуле:
Максимальные НР = 10 + значение СИЛ.
Например, если у персонажа **СИЛ = 2**, его максимальные НР составят **12**.

4. Повышение уровня

Персонажи получают **опыт** каждый раз, когда результат их броска **равен или меньше 6**.

Как работает повышение уровня:

1. Когда ваш **опыт** достигает или превышает **ваш текущий уровень + 7**, вы можете **потратить опыт на повышение уровня**.
2. Для повышения уровня выполните следующие шаги:
 - Вычтите из вашего опыта **текущий уровень + 7**.
 - Увеличьте ваш **уровень** на 1.
 - На **нечётных уровнях** выберите **новый базовый навык** из списка вашего класса.
 - На **чётных уровнях** увеличьте одну из ваших характеристик на **+1**.
Изменение **СИЛ** может повлиять на количество НР — как на максимальные, так и на текущие. **Характеристика не может быть выше 3**.
3. На **5-м и 10-м уровнях** персонаж выбирает **новый уникальный навык** из списка своего класса.
 - **Крамарь** может выбрать базовый навык **другого класса**.

Глава 2. Уникальные навыки

Каждый персонаж на первом уровне выбирает **один уникальный навык**, соответствующий его классу. Эти способности связаны с уральскими легендами и магией подземных глубин.

Для классов: Рудокоп, Камнерез, Стрелец, Знахарь

Глаз Данилы-мастера

"Ты видишь, как каменные жилы шепчут свои секреты — их слабые места пред тобой."
— Раз в день обнаруживаешь **«слабые точки» врагов**, нанося им **+1d10 урона**.

Пляска Огневушки

"Ты видел, как Посакаушка кружится в огне, и научился её танцам."
— Раз в день можешь **отвлечь Полоза или других существ** танцем, заставляя их **вести себя неадекватно в течение 3 ходов**.

Сердце Змеиноного Камня

"Ты носишь в груди осколок сердца Полоза — оно жжёт, но дарует силу."
— При активации получаешь **+2 к СИЛ** в ближнем бою на **3 хода**.

Песнь Каменных Пчёл

"Ты знаешь песнь, что пробуждает крошечных духов-пчёл в камне."

— Раз в день можешь призвать **рой каменных пчёл**:

- Для атаки (**наносит 2d6 урона**).
- Для поиска **кристаллов** (автоматический успех, находишь **1d4 кристалла**).

Тень Медной Горы

"Ты сливаешься с малахитовыми стенами, становясь невидимым для духов."

— Позволяет **исчезнуть из поля зрения всех существ шахты на 3 хода** (не действует на Хозяйку).

Кровь Малахита

"Ты научился превращать свою кровь в жидкий камень, способный залечивать раны артефактов."

— Жертвуя **1d6 HP**, можешь починить любой предмет.

Голос Синюшки

"Ты слышишь шёпот Синюшки — духа заброшенных рудников, предупреждающего об опасностях."

— Раз в день предсказываешь **ближайшую опасность**. Мастер раскрывает одну ловушку или засаду, давая группе **время на подготовку**.

Рука Хранителя

"Ты клялся защищать Шахту, и малахит впитывает удары вместо тебя."

— Раз в бой можешь **заблокировать смертельный удар**, превращая его в **окаменение руки** (полученный урон = 0).

Зов Ящери

"Ты говоришь на языке малахитовых ящерок и можешь призвать их на помощь."

— Раз в день призываешь **3 ящери**, выполняющих задание (**украсть предмет, отвлечь врага, указать путь**).

Оковы Горной Твердости

"Ты умеешь призывать силу вековых гор, превращая своё тело в непробиваемую каменную броню."

— Раз за бой можешь активировать **каменную кожу**, дающую:

- **-50% получаемого урона (1 ход)**
- Или **полную неуязвимость к обычным атакам (1 ход)**.

Для класса: Крамарь

Кристалльная лихорадка

Крамарь одержим кристаллами, что даёт ему силу, но и зависимость:

- **3 кристалла** → **+1 к ЛОВ**.
- **5 кристаллов** → **Бросок урона с преимуществом**.
- **7 кристаллов** → **+1 ко всем проверкам**.
- **10 кристаллов** → **Переброс любого броска (принимая новый результат)**.

После каждого спуска в шахты Крамарь оставляет кристаллы в тайнике.
Если кто-то просит кристалл у Крамаря, происходит противостояние САМ.

Для класса: Дьякон

Обряд Покаяния

"Ты приносишь жертву, очищая души своих товарищей."

— Жертвуя 1d6 НР, даруешь +2 к защите и +1 к атаке на 3 хода всем союзникам.

Защитная молитва

"Ты взывал к Господу, прося очистить и спасти."

— Создаёт щит, поглощающий 2d8 урона на 3 раунда.

Священное Воскрешение

"Ты призываешь силу Господа, возвращая павшего к жизни."

— Раз в сессию можешь воскресить союзника с 1d6 НР.

Глава 3. Основные механики

1. Броски кубиков для действий

Все проверки совершаются броском 2d6 + характеристика.

Результаты броска:

- **14+** → **Критический успех.** Действие выполнено идеально, с дополнительным положительным эффектом (например, усиленный урон, дополнительная информация, быстрое вскрытие замка).
 - **10–13** → **Полный успех.** Действие выполнено полностью без осложнений.
 - **7–9** → **Частичный успех.** Действие выполнено, но сопровождается негативными последствиями (например, привлечение врагов, потеря ресурса, временное снижение характеристик).
 - **6-** → **Провал.** Действие не выполнено; возможны серьёзные последствия, такие как получение урона, срабатывание ловушки или потеря сознания.
-

2. Потеря Здоровья и Совести

Потеря здоровья (НР)

- **НР = 0** → Персонаж теряет сознание и должен пройти проверку САМ (7+), чтобы не умереть.
- **НР ≤ -5** → Персонаж умирает окончательно.

Совесь (Шкала «Душа и Камень»)

Совесь отражает моральное состояние персонажа и его связь с магией шахты. Её потеря изменяет восприятие мира и саму суть героя.

Начальная Совесь: **5 (кроме Крамаря)**

Совесть	Эффект
10+	Легендарная чистота. Светящиеся ящерки сопровождают героя, подсказывая тайные тропы. Персонаж может видеть призрачные пути, скрытые от глаз обычных смертных.
7–9	Добродетель. Персонаж чувствует ауру существ и способен различать, какие из них враждебны, а какие нет.
3–6	Начинаются внутренние сомнения. Герой испытывает тревогу при совершении сомнительных поступков. Иногда слышит слабые шёпоты призраков.
0–2	Сердце тяжелеет. Глазное яблоко мутнеет, а зрачок приобретает зеленоватый оттенок. Раз в день персонаж должен проходить проверку МДР (7+), чтобы не потеряться в шахтах.
< 0	Кожа начинает каменеть: броня +1, но ЛОВ –1. В снах герой видит пульсирующий малахит, зовущий его глубже в шахты. При встрече с Хозяйкой она наложит на персонажа проклятие.
< -5	Полное окаменение. Персонаж застывает в малахитовой позе и становится частью шахты. Игра заканчивается.

Получение Совести

Действие	Восстановленная Совесть
Помощь безвозмездно	Если персонаж помогает другому существу (человеку, духу, ящерке Хозяйки), не требуя ничего взамен, он получает +1 Совесть .
Отказ от богатства	Если персонаж сознательно отказывается от кристалла, золота или артефакта, понимая, что он не должен им владеть, он получает +1 Совесть .
Противостояние искушению	Если персонаж сталкивается с выбором между моральным поступком и жадностью (например, отказаться от запретного знания, не взять проклятый предмет) и выбирает праведный путь, он получает +2 Совесть .

Потеря Совести

Действие	Потерянная Совесть
Кража	Если персонаж похищает предмет, который имеет духовную или магическую значимость, он теряет -2 Совесть .
Предательство союзника	Если персонаж сознательно обманывает или оставляет товарища в беде ради личной выгоды, он теряет -1 Совесть .
Убийство беззащитного духа шахты	Если персонаж уничтожает существо, не представляющее угрозы (например, духа рудника или ящерку Хозяйки), он теряет -1 Совесть .

3. Боевая система

Процесс атаки состоит из двух этапов:

1. Проверка попадания:

- Бросок **2d6 + модификатор** (например, СИЛ для ближнего боя или ЛОВ для дальнего).
- **10+** → Атака проходит успешно.
- **7–9** → Попадание, но с негативными последствиями.
- **6-** → Промех. Возможен урон по союзникам или поломка оружия.

2. Расчёт урона:

- Базовый урон определяется броском кубика, указанного в таблице.
- **Критический удар (бросок 14+)** удваивает урон.

Пример:

Персонаж, вооружённый **молотом (2d6)**, совершает атаку с модификатором **СИЛ +2**.

- Бросок атаки **2d6 + 2**. Если итоговый результат **14+**, урон удваивается.
- Если враг имеет **3 брони**, то финальный урон рассчитывается как (**урон – броня**).

Глава 3. Снаряжение

В мире Медного Царства снаряжение играет решающую роль в выживании и успехе. В этих опасных недрах даже самые обыденные предметы могут стать спасением. И помни: *«Вся сила в том, что носишь, да в том, как с этим обходишься»*.

1. Базовый набор снаряжения

- **Масляная лампа**
- **Верёвка (10 м)**
- **Паёк на 3 дня**
- **Набор инструментов** (содержит небольшой нож, запальник и простейшие приспособления для ремонта и технического обслуживания экипировки)

Эти и другие простые предметы можно получить в поселке рудокопов, где они доступны без дополнительных затрат.

2. Оружие и броня

Оружие

- **Кинжал (1d4)** – Лёгкое оружие для ближнего боя. Быстрое, но не слишком мощное.
- **Молот (2d6)** – Тяжёлое оружие для разрушительных ударов, особенно эффективно против брони.
- **Лук (1d6)** – Дистанционное оружие, дающее возможность атаковать из укрытия.
- **Пищаль (1d12)** – Огнестрельное оружие с высокой мощностью, но медленное в перезарядке.
- **Кирка/Бердыш (1d10)** – Универсальное оружие, также может быть использовано для добычи руды или расчистки пути.

Броня

- **Лёгкая броня**
 - **Защита +1**

- Бонус ЛОВ +1
- Средняя броня
 - Защита +2
- Тяжёлая броня
 - Защита +3
 - Минус ЛОВ -1

3. Редкое снаряжение

Редкие предметы, такие как уникальное оружие или магические артефакты, можно купить в поселке рудокопов. Для их получения необходимо:

- Проверка САМ (успех)
- Стоимость — 1 кристалл за предмет

Глава 4. Магические Кристаллы

В глубинах шахт можно найти **магические кристаллы** — артефакты, наполненные древней силой.

Использование кристалла:

- Для активации требуется бросок **2d6 + МДР** (7+ — успех).
- При любом результате персонаж получает -1 Совести и эффект «Плата» из таблицы ниже.

Кристалл	Эффект	Плата
Малахитовый След	+2 к Ремеслу на 1 час	-1 к Ловкости до конца сессии.
Топаз Защиты	+3 к броне на 1 бой	После боя броня трескается.
Хрусталь Ясности	Авто-успех на поиск ловушек, дверей, тайн	Требуется жертва: потеря 1d6 НР или -1 Совести.
Лазурит Снов	Усыпляет врагов на 2 хода	Если бросок $2d6 \leq 6$, игрок тоже засыпает.
Аметист Атаки	+2 к атаке на 1 бой	После боя -1 к СИЛ до конца сессии.
Оникс Тьмы	Невидимость на 1 час	-1 Совести после использования.
Рубин Огня	Огненный взрыв (3d6 урона в радиусе)	Спасбросок ЛОВ, иначе персонаж тоже получает урон.
Жила Земли	Лечит 2d6 НР всем союзникам	Ноги прирастают к земле, персонаж обездвижен на 3 хода.
Кровавый Агат	+1d10 урона на 1 бой	Потеря 1d6 НР.
Морозный Алмаз	Замораживает врагов (2 хода)	-1 к Ловкости до конца боя.

Особое правило:

— Любой кристалл можно **использовать однократно**, чтобы перебросить любую проверку. Используется **без штрафов**.

Глава 5. Испытания Хозяйки

Путники, спустившиеся в глубины Медной Горы, неизбежно столкнутся с **испытаниями Хозяйки**. Их исход определит, будут ли они достойны её благосклонности или же останутся навечно в каменных чертогах.

1. Испытания Хозяйки

Каждое испытание проверяет **разные аспекты души и мастерства** персонажей. В зависимости от решений игроков Хозяйка может наградить их или проклясть.

Испытание Мастерства

"Ты говоришь, что умеешь работать с камнем? Покажи мне."

- Игрок должен создать предмет (украшение, инструмент, оружие) с помощью **Ремесла (РМС)**.
- Бросок **2d6 + РМС**:
 - **10+** → Хозяйка восхищена, награждает игрока артефактом.
 - **7–9** → Создание успешно, но с изъянами.
 - **6–** → Работа провалена, Хозяйка гневается.

Возможные награды:

- **Малахитовая ветвь** (даёт возможность раз в день пройти через каменную стену).
- **Хризолитовые перстни** (+1 к Совести).
- **Помощь малахитовых ящерок**

Возможные проклятия:

- **Потеря Совести (-1).**
- **Руки покрываются малахитом (-1 к ЛОВ на 1 сессию).**
- **Печать Чёрного Малахита (враги атакуют в первую очередь)**

Испытание Души

"Камень знает правду. Он скажет мне, кто ты есть."

- Игрок должен пройти проверку **Самообладания (САМ)**, противостоя влиянию гор.
- Бросок **2d6 + САМ**:
 - **10+** → Душа чиста, персонаж получает +1 к Совести.
 - **7–9** → Персонаж ощущает сомнения, но держится (без изменений).
 - **6–** → Камень нашёл в нём тьму, потеря 1d6 Совести.

Особое правило:

Если Совесть ≤ 0 , персонаж начинает **медленно окаменевать**.

Испытание Алчности

"Ты пришёл за богатством? Бери. Но сможешь ли ты уйти?"

- Хозяйка предлагает золото, камни, кристаллы.
 - Игроки могут взять богатства, но за **каждый артефакт** нужно пройти проверку **САМ (7+)**.
 - Провал → Совесть **уменьшается на 1**, и **камень** **растает в тело**.
 - Если персонаж **потеряет всю Совесть**, он превращается в **каменное изваяние**.
-

6. Проклятия Хозяйки

Тех, кто подвёл её, Хозяйка не убивает сразу — **она превращает их в часть шахты**.

Проклятие	Эффект
Каменные слёзы	Персонаж не может говорить, пока не снимет проклятие.
Вечный труд	Персонаж должен копать в шахте. Без проверки САМ (10+) не может покинуть её.
Окаменение конечности	-1 к ЛОВ или СИЛ (на выбор).
Голос Полоза	Раз в день должен выполнять поручение Хозяйки, иначе теряет 1 Совесть.

Глава 7. Финал: Трон Хозяйки

Последний выбор

Когда игроки достигают **Трона Хозяйки**, она задаёт **последний вопрос**:

"Чего стоит мастерство без сердца?"

Здесь игроки должны **ответить**, опираясь на свою игру.

- Если они доказали **чистоту души и мастерство**, Хозяйка **освободит их и наградит**.
- Если в их сердцах **жадность или страх**, она **обратит их в камень**.

Награды за достойное прохождение

- **Знак Хозяйки** (раз в день можно попросить её о помощи).
- **Золотой Полоз** (+2 к Совести).
- **Дар Камня** (персонаж может раз в день проходить сквозь стены).

Если игроки **обманули Хозяйку**, она это узнает — и шахта закроется за ними навсегда.