

Дети Хрусталя

Данная игра создана для участия в конкурсе “RPG-Кашевар Зима 2025”.

Тема «НРИ-Кашевара»: предание.

Нами были использованы ключевые слова: ветвь, хрусталь, мать.

Авторы: Корсаков Виктор и Канафин Марат.

“Дети Хрусталя” - игра о рыцарском приключении по удивительным, опасным и таинственным землям людей-кристаллов - литоидов. Игрокам предстоит принять на себя роль знати, принадлежащей к одной из великих Ветвей Кварца, покинуть родной дом и отправиться на поиски славы, друзей, богатств, знаний и хрустальных артефактов, которые укажут путь в светлое будущее или помогут его сотворить. Пусть храбрые герои не боятся смерти: дело продолжат потомки и родственники, чтя и помня о величии и успехах предшественников.

Мир

Мир не всегда был таким. Леса, степи и горы прятали под собой пещеры, где росли минералы и кристаллы. Именно в такой пещере зародилась она - Мать Хрусталь, родоначальник всех известных ныне ветвей кварца: от бедных и затухающих до великих, что правят королевством. Дети кварца и остальные народы, рожденные не Матерью, называют себя литоидами, детьми гор.

Долгие века Великая Мать оберегала колыбель, где взращивала своих чад. То были лучшие времена для Королевства Кварца. Такие разные дети учились жить вместе, накапливали знания, наращивали военную мощь для защиты земель и расширяли границы, принимая под свое покровительство другие народы гор. Какими бы разными и удивительными не были дети Матери, никто из них не унаследовал ее чистейший хрусталь. У Матери не было потомков, подобных ей, что уже тогда настораживало ее детей.

И вот Мать исчезла. В то же время во всем мире начали происходить природные бедствия, а соседние королевства затухали с ужасающей быстротой. Материк раскололся на бесчисленное количество островов, разделенных кипящей лавой, бурными водами и бездонными пропастями. Королевство изумрудов пало из-за жеодной чумы, превратившей их в запертых в камнях монстров. Сапфиры заключили роковую сделку с древним фейри: в обмен на магические способности они стали полупризраками, неспособными остаться в материальном или духовном мире полностью. Рубины стали рабами безумия и жажды жизненных сил. Не в силах сдерживать свой голод, они пожрали подданных и принялись за соседей. Королевство алмазов, потеряв большинство сильных соперников, начало завоевание опустевших земель. Война - лишь вопрос времени.

На протяжении жизни Мать Хрусталь создавала множество могущественнейших артефактов из собственной плоти - чистейшего хрусталя. Время разбросало их по свету, но каждая Великая Ветвь до сих пор хранит хотя бы один из них. Предание гласит, что, отыскав все артефакты, дети кварца смогут вернуть Мать. Вы узнали об артефакте, собрали самое необходимое и пустились на поиски осколков самой Матери, где повстречали верных соратников.

Механика

Когда исход действия не ясен и провал сулит какие-то последствия, совершается **проверка** - игрок бросает к20 и прибавляет к выпавшему числу значение **Характеристики**, которая больше всего подходит ситуации. Сумма должна быть выше сложности, которую установил Мастер. Стандартная сложность 11.

При удачном стечении обстоятельств проверка делается с **преимуществом** - вместе с к20 кидается столько к6, сколько благовалящих факторов на стороне персонажа: соответствующая подготовка, убедительный аргумент, отличительный навык из предыстории и пр. После этого выбирается к6 с самым большим числом и прибавляется к результату **проверки**. **Помехи** работают аналогично, но выдаются за мешающие персонажу вещи (невыгодная позиция, преимущество у противника, слабая черта личности и пр.), но результат на самом большом к6 вычитается из результата **проверки**. **Преимущества** и **помехи** взаимоуничтожают друг друга: при 3 **преимуществах** и 1 **помехе** игрок будет делать **проверку** с 2 **преимуществами**.

Характеристики	
Ловкость	Подвижность и реакция
Телосложение	Мощь и выносливость
Сияние	Познания и управление тонкими материями
Честь	Харизма и воля

Снаряжение

Персонаж носит предметы в слотах инвентаря. Большинство предметов занимает один **слот**. Большие предметы, как двуручное оружие и доспехи, занимают два слота.

Быстрый доступ. 6 слотов. То, что находится в руках или закреплено на поясе или торсе. Во время боя эти предметы можно использовать свободным действием.

Сумка. 8 слотов. Предметы в этих слотах требуют времени для извлечения, если вы находитесь под давлением. Во время боя персонаж должен использовать действие, вместо атаки, чтобы найти предмет в своей сумке.

Состояния - негативные эффекты, наложенные на персонажа.

Они располагаются в слоте инвентаря и обладают дополнительными эффектами.

Истощение - недостаток сна, еды и воды, помеха на проверки **Телосложения**.

Усталость - долгие и изнуряющие физические нагрузки, помеха на проверки **Ловкости**.

Проклятье - жуткое действие темной магии, помеха на проверки **Сияния**.

Страх - психологическая нестабильность и паника, помеха на проверки **Чести**.

Раненный - не позволяет восстановить **Здоровье**, каждая атака по персонажу наносит ему **Травму**.

Если ваш персонаж несет больше предметов или состояний, чем доступно слотов, он перегружается. При перегрузе персонаж не может бегать, все броски **Телосложения** и **Ловкости** будут с **помехой**.

Чтобы восстановить физические и моральные силы нужен **отдых**. Для этого требуется безопасное время на протяжении всего отдыха, доступ к еде и воде. Без этих условий отдых не имеет эффекта.

Виды отдыха:

Короткий - 1 час. Восстанавливает всё **Здоровье**.

Долгий - 1 сутки. Восстанавливает всё **Здоровье**; снимает все **Состояния**, кроме Раненого (и других на усмотрение Мастера).

Полноценный - 1 неделя. Восстанавливает всё **Здоровье**, снимает все **Состояния**.

Изначально у каждого персонажа есть конь, которого можно нагрузить. Конь может перевозить 20 **слотов**.

Кроме коня у персонажа есть снаряжение, соответствующее его классу, еда и вода на 3 дня и кошелёк с 100 самоцветных монет.

Предмет	Слоты	Цена
Кошелек с 100 монет	1	-
Провизия на 3 дня	1	1к4
Набор скалолаза с веревками, крюками и кольями	2	2к6
Набор для выживания с палаткой, маленькими ловушками и огнём	2	2к6
Одежда	-	1к6
Богатые одеяния	-	5к10+10
Предметы быта	-	1к4
Украшения и роскошная утварь	-	5к12+20
Лекарства, которые позволяют снять состояние Раненный за долгий отдых, 5 использований	1	3к8
Зелье, восстанавливающее мгновенно 3к4+3 Здоровья или снимающее состояние Раненный	1	5к8
Зелья, лечащие тяжёлые болезни и восстанавливающие Травмы (кроме потери конечностей)	1	5к12
Зелья, повышающее на несколько часов одну Характеристику на 1	1	5к10
Одноручное и метательное оружие	1	4к6
Двуручное оружие и луки	2	4к8
Лёгкие доспехи	1	6к6
Тяжёлые доспехи	2	6к8
Шлем	2	3к6
Щит	2	3к6
Полезные животные	-	2к6-5к10
Услуги	-	2к8-5к12

Бой

В бою сначала ходят персонажи игроков, потом - Мастера. В свой ход персонаж может передвинуться на десять шагов; сделать одно действие, требующее серьезных затрат по времени и концентрации (атака, манёвр, использовать свою особую способность), и 2-3 свободных действия, простых и элементарных (выпить зелье, осмотреться, открыть дверь, что-то сказать).

Все атаки автоматически попадают. При атаке бросается куб **урона** соответствующего оружия. Если атака особенно эффективна (противник её не ожидает, была выявлена какая-то слабость противника), то бросается два куба и выбирается лучшее значение. При сложных условиях (атака дальнобойным оружием в упор или на невероятно большую дистанцию; вы не видите противника) кидается два куба урона и выбирается худший.

Урон снижает **Здоровье**. У всех персонажей **Здоровье** изначально равняется 10. При 0 персонаж становится **Раненым**, следующая атака по нему нанесёт **Травму**, которая останется навсегда.

к12	Травмы
1	Жуткие шрамы
2	Потеря руки
3	Потеря ноги
4	Слепота
5	Повреждение связок (Ловкость навсегда -1)
6	Отрыв мышц (Телосложение навсегда -1)
7	Трещины на камнях (Сияние навсегда - 1)
8	Позор поражения и насмешки запятнают Вас (Честь навсегда -1)
9-12	Смерть

Если персонаж умер, введите родственника из его рода, который продолжит дело до конца сессии или приключения. Введение нового персонажа и продолжение игры важнее логики в данном случае.

Броня снижает получаемый **урон** на значение своей **защиты**.

Оружие	Урон
Рукопашная атака	к4
Подручные предметы	к6
Обычное оружие	к8
Тяжёлое оружие	к10
Магическое оружие	к12
Броня	Защита
Лёгкий доспех	1
Тяжёлый доспех	2
Щит	1, можно пожертвовать, чтобы полностью избежать урона
Шлем	1, можно сбросить, чтобы один раз восстановить к4 Здоровья

Магия

Самыми искусными магами можно назвать фейри - элементарных существ, что магией и являются. Большинство фейри - крошечные разумные сгустки одного из элементов, невероятно любят шутки и розыгрыши. Взрослые, древние и могучие фейри могут иметь любой облик. Любят обманывать, заключать контракты с подвохом и наслаждаются страданиями слабых.

Магические эффекты требуют **заклинаний**. Их изучение - наука и сложное искусство. **Заклинания** состоят из **Приказа** и **Элемента**. Это не просто два слова, а древние пения, сопровождаемые специальными жестами.

Волшебник может сотворить столько заклинаний, сколько у него **Сияния**. Возможность использования магии восстанавливается после **долгого отдыха**. Некоторые простые эффекты не требуют проверок, но могущественные, масштабные и необычные **заклинания** нуждаются в **проверке**, сложность не менее 13. Провал сулит непредсказуемые последствия. Какая бы могущественная не была магия, она не может влиять на плоть, кровь, самоцветы, минералы и души.

Приказы	
Создать	Позволяет из ничего создать выбранный элемент
Уничтожить	Развеивает выбранный элемент без следа
Переместить	Перемещение элемента в пространстве
Изменить	Трансмутация выбранного элемента во что-то похожее: воду в лёд, огонь в молнию, олово в медь
Поглотить	Заклинатель впитывает выбранный элемент, получая на время усиление тела, разума или всего сразу, характер которого зависит от поглощенного элемента
Зачаровать	Помещает выбранный элемент внутрь какого-то предмета, после чего тот становится магическим артефактом; он будет уступать в мощи и долговечности хрустальным предметам, но это компенсируется количеством

Элементы	
Огонь	Пламя и молнии
Вода	Вода и лёд
Воздух	Ветер и разные газы
Земля	Почва и камни
Металл	Чистые металлы и их сплавы
Природа	Всё многообразие растительного мира
Свет	Жгучий свет и тонкие иллюзии
Тьма	Тени и осязаемая субстанция из иного мира

к12	Примеры случайных магических эффектов
1	В большой области вокруг мага происходит магическая катастрофа, это место навсегда становится магической аномалией
2	Волшебник и все рядом с ним перемещаются в страну фейри; о выбравшихся оттуда ходят легенды
3	Эффект заклинания обращается на волшебника худшим образом
4	Волшебник и все вокруг перемещаются в случайное место
5	Все вокруг волшебника теряют всё Здоровье
6	Волшебник теряет всё Здоровье
7	Все магические предметы волшебника уничтожаются
8	Все немагические предметы волшебника уничтожаются
9	Волшебник получает состояния: Усталость, Истощение, Страх и Проклятье
10	Волшебник теряет все возможности по сотворению заклинаний до полноценного отдыха
11	Просто не получилось
12	Удача! Вопреки всему заклинание срабатывает

Примеры магических предметов, которые можно найти и даже создать.

к8	Артефакт	Эффект
1	Огненный меч	Урон к12. Соседний враг получает половину нанесенного урона
2	Жемчужное ожерелье	Позволяет дышать под водой
3	Невесомая рубаха	Считается легким доспехом, не занимая слот инвентаря
4	Каменный щит	Позволяет (Телосложение , минимум 1) раз между долгими отдыхами снизить входящий урон на 2 для союзника
5	Шлем с короной	Защищает хозяина от ментальных воздействий (Честь , минимум 1) раз между долгими отдыхами
6	Деревянный свисток	Призывает сплетенного из корней коня. Его не нужно поить и кормить. После смерти можно снова призвать через неделю
7	Мерцающие кисти	Позволяют (Сияние , минимум 1) раз между долгими отдыхами создать зрительные иллюзии
8	Плащ с глазом на заколке	Делает хозяина невидимым в тени

Примеры легендарных артефактов Матери, за которыми все ведут охоту.

к6	Хрустальный артефакт	Эффект
1	Небесная сфера	Позволяет управлять погодой
2	Хрустальная перчатка	Позволяет перемещать жизнь из одних существ в других
3	Хрустальная скрижаль	Магический трактат, позволяющий использовать элемент "Минерал"
4	Хрустальные ботинки	Позволяют управлять гравитацией
5	Сердце Матери	Лечит все болезни и способно вернуть умерших к жизни
6	Диадема Матери	Подчиняет фейри своей воле

Создание персонажа

Придумайте его **биографию** и **концепцию**. Из них можно понять его характер и историю.

Выберете **Ветвь**. Это определит родословную, склонности, манеры и репутацию семьи, а также наследие потомков.

Выберете **класс**. Это опередит собственные навыки и умения.

Распределите 8 очков между **Характеристиками**. Минимальное значение 0, максимальное – 5.

Завершающие штрихи. Добавьте персонажу индивидуальности самостоятельно или пользуясь таблицами ниже. Добавьте ему выделяющую особенность или характерную черту.

к6	Каков твой отпечаток гор
1	Кристаллы на голове вместо волос
2	Кристаллы вместо зубов и ногтей
3	Радужка или глаза целиком - два красивых камня
4	Из-под кожи просвечивают мерцающие кости-кристаллы
5	Кожу в разных местах разрывают маленькие кристаллические наросты
6	Кожа покрыта налетом или чешуйками из камней

к6	Кем ты был в цитадели
1	Гордостью ветви, лучшим из наследников
2	Слугой, ведь только труд может искупить грехи, за которые тебя понизили
3	Изгнанником, которого ветвь хотела забыть
4	Наставником, примером для подражания будущим героям
5	Ветераном войн за величие ветви, обузой своей родне
6	Неокрепшим умом, который никем не воспринимался всерьез

к6	Почему ты ищешь артефакты
1	Королевство падёт без могучего лидера, Мать - последняя надежда всех кварцев
2	Артефакты - путь к величию ветви, ваша ветвь должна быть лучшей
3	Научный прогресс не должен стоять на месте, величие артефактов нужно даровать каждому
4	Они стоят целое состояние. Продай один - никогда больше не придется работать
5	Найди хотя бы один и стань непобедимым
6	Падение неизбежно, но если я помогу Им, они не станут трогать мою семью. Да простит меня мой народ

к6	Почему ты ушел из цитадели на самом деле
1	Против меня готовился заговор
2	Я никогда не был частью Ветви, они обманывали меня с самого рождения
3	Я искренне хочу отыскать Мать, чего бы это ни стоило
4	Лишь принесенный артефакт в цитадель моей Ветви искупит мои грехи
5	Моя пустая жизнь подходит к концу, я должен сделать что-то для Ветви
6	Нашу Ветвь ждет крах и позор, я обязан снова вознести ее имя

Классы

Класс отражает подготовку и наклонности персонажа. Все начинают с первого уровня. Для развития необходимо набирать **Славу** - чем величественнее подвиги и чем известнее имя персонажа, тем он опытнее и сильнее. Набрав нужное количество **Славы**, персонаж получает уровень.

Уровень персонажа	Слава
1	0
2	5
3	10
4	20
5	35

Рыцарь. Профессиональный воин и полководец.

Начинает с тяжёлым доспехом, шлемом и оружием на выбор.

Уровень	Умения
1	+к4 ко всему наносимому урону и +к4 ко всему восстанавливаемому Здоровью , все проверки против страха и гипноза с +2
2	+3 к максимальному Здоровью и +1 к любой Характеристике
3	Прочитайте речь, чтобы вы и все союзники восстановили кб Здоровья и имели возможность в любой момент прибавить к любому своему броску +1
4	+3 к максимальному Здоровью и +1 к любой Характеристике
5	Если тратите действие на атаку, то делайте 2 атаки; один раз в ход можно ополовинить урон от полученной атаки себе или рядом стоящему союзнику

Авантюрист. Опытный и коварный хитрец.

Начинает с лёгким доспехом, оружием и предметом на выбор.

Уровень	Умения
1	Дополнительное небоевое действие и возможность делать проверку , чтобы найти уязвимости врагов
2	+2 к максимальному Здоровью и +2 к любой Характеристике
3	У вас есть (Сияние/Честь , минимум 1) полезных советов, которые вы можете припомнить, получив преимущество на следующую проверку , или поделиться им и дать преимущество союзнику; использование этой способности восстанавливается после долгого отдыха
4	+2 к максимальному Здоровью и +2 к любой Характеристике
5	+2 на поиск тайного и выявление лжи, на проверки , связанные со сокрытием себя или своих помыслов, все преимущества теперь к8, а помехи - к4

Волшебник. Знаток таинств фейри.

Начинает с оружием, предметом и артефактом на выбор.

Уровень	Умения
1	Доступ к магии, 1 Приказ и 1 Элемент , + каждое новое слово за каждый пункт в Сиянии ; урон и лечение от магии 2к8
2	+1 к максимальному Здоровью и +1 к любой Характеристике
3	+1 возможность сотворить магию, +2 ко всем проверкам , связанным со знаниями, интуицией и волей; урон и лечение от магии 2к10
4	+1 к максимальному Здоровью и +1 к любой Характеристике
5	+2 возможности сотворить магию, можно за раз делать 2 заклинания ; урон и лечение от магии 2к12

Развитие Ветви и Обеты

Кроме **Славы** персонажа есть **Слава Ветви**, которая работает аналогичным образом. Она не исчезнет даже после смерти вашего персонажа.

Уровень Ветви	Слава	Умения
1	0	Умение Ветви
2	10	+2 к максимальному Здоровья
3	20	+1 пункт на распределение Характеристик
4	30	+1 к урону и защите
5	40	+3 к максимальному Здоровья , при получении Травмы кидается 2 куба и выбирается лучший
6	50	+1 пункт на распределение Характеристики , одна из Характеристик может быть 6
7	60	Персонажи начинают со 2 уровня

Персонаж и его Ветвь получают по 1 **Славе**, когда он помогает окружающим и становится на шаг ближе к нахождению Матери, её наследия. Перед подвигом персонаж может принять любое количество **обетов**. Персонаж с **Травмой**, решивший навсегда вернуться в имение, приносит **Ветви Славу** в количестве уровней персонажа, он переходит под управление Мастера, а игрок делает себе нового. Действия согласно принципам Ветви приносит ей ещё +1 **Славу**.

Примеры обетов	Слава персонажа	Слава Ветви
Сразить всех врагов	+1	+1
Не проронить ни капли крови	+1	+1
Спасти всех	+2	+2
Не открывать своего имени	+5	-1
Не снимать шлем	+2	
Принимать любые вызовы	+2	+1
Отринуть любой страх	+1	+2
Этот подвиг посвящается...	-1	+3

Великие Ветви

Опал

Купающаяся в славе и роскоши Ветвь Опала веками воспитывает самых благородных и стойких рыцарей. Они не отличаются особым умом, магическими способностями и плетением заговоров, но о силе их войска, гениальности стратегов и искусности мастеров никто не спорит.

Умение ветви. При провале **проверки** можно добавить к броске бонус, равный количеству товарищей вокруг. Сделать так можно (**Честь**, минимум 1) раз между **долгими отдыхами**.

Дополнительная Слава. Стал для всех примером.

Оникс

Цель оправдывает средства - Ветвь Оникса готова жертвовать всем и всеми, чтобы достичь величия Королевства Кварца. Темные ритуалы, интриги, управление братьями из тени - спорные методы, дающие замечательные результаты.

Умение ветви. Можно потратить от 1 до 5 **Здоровья**, чтобы получить соразмерный бонус к **проверке**.

Дополнительная Слава. Перехитрил всех.

Аметист

Ветвь собрала знания всего мира в своих библиотеках. Мудрые советники не будут руководить сильными из теней, а встретятся с врагом лицом к лицу. Хрупкость тела компенсируется способностями к магии, крепкой волей и большим умом.

Умение ветви. Доступ к магии, знание 2 **Приказов** и 1 **Элемента**.

Дополнительная Слава. Постиг новые аспекты магического искусства.

Кремень

Самая приземленная Ветвь стала великой благодаря чистотой помыслов, единством подданных и мудростью, полученной от самой природы. Коварные ониксы часто управляли наивными кремнями, словно марионетками, не подозревая, что те ведут свою игру в сговоре с фейри.

Умение ветви. Возможность говорить с животными, растениями и камнями.

Дополнительная Слава. Остался верен себе и своим принципам в критической ситуации.

Баллада

Если герой погиб, о нем составляется баллада.

Уровень персонажа	Это баллада о... (Подставить класс)
1	Самонадеянном
2	Известном
3	Прославленном
4	Великом
5	Легендарном

Уровень ветви	Из... Ветви (Подставить ветвь)
1	Славного
2	Благородного
3	Прекрасного и премудрого
4	Могущественного
5	Величественного
6	Благословенного Матерью
7	Вошедшего в историю

Преобладающая Характеристика	Известного как...
Телосложение	Могучий
Ловкость	Проворный
Сияние	Мудрый
Честь	Харизматичный
Всё равномерно	Обладатель многих талантов

Далее приводится один подвиг и обет на усмотрение игрока и причина "падения" героя.

Например:

Баллада о **прославленном** рыцаре Горронде из **благородной** Ветви Опала, известного как **могучий** убийца великанов, **что не отступал и бился до конца**, сгинувший во время ожесточенной **схватки с драконом Дрротторком**.

Воспевание баллады на отдыхе даёт всем слушателям возможность в любой момент до конца сессии получить **преимущество** на любую **проверку**. Если персонаж из той же Ветви, что и герой баллады, то он может перекинуть куб **преимущества**, когда будет его использовать.

Дети Хрустала

Родовой герб

Ветвь

Класс

Время

Слава персонажа

Пелосложение

Слава Ветви

Ловкость

Максимальное Здоровье

Сияние

Честь

Текущее Здоровье

Быстрый доступ		

Сумка					

Умения
