

Скверные шалости



**Игра про четырёх друзей, ставших по своей наивности орудием
во власти тёмных сил.**

RPG-Кашевар. Зима 2023. «Игры в снежном замке»

Тема: низшая мифология

Ключевые слова: трансформация, предания, Дети

Автор: Дмитрий Быканов

Об игре:

Скверные Шалости — это игра про четверых ребятишек, живущих в удивительном сказочном городке Святограде, где бок о бок с простыми людьми обитают чудесные существа. Они олицетворяют собой все добродетели, оберегают жителей от напастей и защищают от злых духов; помогают в быту и труде, принося счастье всем горожанам.

Вы выступаете в роли непоседливого десяти-четырнадцатилетнего Шалопая, который вместе со своими друзьями однажды проказничал в школьной библиотеке после уроков. На высокой, пыльной, давно всеми забытой антресоли вы нашли стопку странных книг. Вас заорожили их совсем невеселые, на первый взгляд, картинки, а вы даже и не подозревали, что чтение может быть таким увлекательным, особенно, когда чарующий голос в вашей голове комментирует каждую прочитанную страницу.

Что вас ждёт:

Вам достаётся роль одного из служителей скверных сил, которые общаются с вами со страниц одной из четырёх книг. Каждый из четверых Шалопаяв владеет одной книгой, дающей ему способности совершать самые дерзкие и веселые шалости.

Для вовлечения в игру вам необходимо:

- придумать имя своему Шалопая;
- описать его внешность;
- придумать личность своему скверному наставнику, который поддерживает любую вашу шалость и даёт ценные подсказки, как ещё можно напакосить опостылевшим блаженным добрячкам, шатающимся в округе;
- красочно и в деталях описывать ваши Действия, совершаемые вами во время

игры, а также комментировать меняющуюся вокруг вас обстановку.

Каждому Шалопая понадобятся:

- двадцатигранная игральная кость. Результаты всех ваших Действий будут определяться броском этой кости;
- место и инструменты для записи. Истинному Шалопая не возбраняется вести записи гвоздём прямо на столе.

Цель игры:

Ваша цель, всецело одобряемая и всячески поддерживаемая голосом в вашей голове — от души пошалить и показать жителям городка, как весело уничтожать привычный порядок вещей.

Игра состоит из посещения шести различных мест в городке, в каждом из которых Шалопаям предстоит напакосить Защитнику этого места и убедить Хранителей вступить в вашу Свиту. Ведь вместе шалить ещё веселее. В конце Шалопая бросят вызов Верховному Защитнику с целью навсегда изменить текущий порядок в Святограде и освободить своих наставников из долгого плена шершавых страниц. Ведь им так не терпится самим поучаствовать в ваших шалостях. Кстати, страницы, как-будто, сделаны из сухих мозолей, странно.



Ход игры:

Запоем прочитав найденные книги, вы обнаружили, что можете творить удивительные вещи. Голоса в ваших головах объясняют, что они ниспосылали вам благословенные дары, способные сделать ваши шалости незабываемыми. Взамен они требуют только полного подчинения и беспрекословного исполнения их наставлений.

Каждый из четырёх Шалопаяев получает во владение одну книгу из четырёх, которая и определяет его новые способности. Вы можете разделить роли каким угодно образом, но самому старшему, конечно же, выбирать первому (см. страницы 5-6).

У всех Шалопаяев есть три Характеристики: **Мощь**, **Воля** и **Стойкость**.

Значение **Мощи** определяет вашу внутреннюю и физическую силу. Эта Характеристика добавляется ко всем броскам на Урон.

Значение **Воли** определяет вашу преданность своему покровителю и способность сопротивляться назойливым нравоучениям Защитников и Хранителей. Добавляйте значение этой Характеристики при бросках на Сопротивление Урону.

Значение **Стойкости** — это ваши жизненные силы, которых, как утверждают ваши покровители, мерзкие обитатели Святограда будут стараться вас лишить за ваши скверные шалости. Если значение

Стойкости достигает 0, Шалопай отправляется

в л а с к о в ы е
о т е ч е с к и е
о б ъ я н и я
с в о е г о
п о к р о в и т е л я
и
ш а л и т ь
н а
у л и ц а х
С в я т о г р а д а
о н
б о л е е
н е
с м о ж е т.

Игра состоит из шести Раундов. Каждый Раунд — это посещение одного места, где непременно должен пошалишь каждый уважающий себя и своего покровителя Шалопай. Раунд состоит из Ходов и длится до тех пор, пока **Стойкость** Защитника и Хранителей не достигнет 0.

В свой Ход Шалопай может совершить **Действие** (как правило, одно, но при определенных условиях и больше).

Действия бывают такими:

Найти Предмет — с помощью подручных предметов, валяющихся в огромном изобилии у всех под ногами, можно сделать любую шалость ещё веселее. Трая **Действие** на поиск предмета, совершите бросок двадцатиградной кости и сверьте результат с таблицей для каждого места.

Потратить Предмет — многие, на первый взгляд обычные вещи, в руках Шалопая способны приобрести полезные для него свойства. У каждого предмета есть своё **Преимущество**, которое он даёт Шалопая. Трая **Действие** на использование Предмета, примените его **Преимущество**.

Передать Предмет — бывает так, что найденный Предмет совсем не то, что нужно вам в данный момент, а вот вашему товарищу Перочинный Ножик сейчас очень бы пригодился. Трая **Действие** на передачу Предмета, вы отдаёте его выбранному Шалопая.

(Комментарий: не забывай, что играешь в ролевую игру! Твоё красочное описание Действий и шалостей — это и есть главный источник веселья. Не забывай рассказывать, как ты используешь Пустую Бутылку или обыскиваешь Кладбище, в поисках чего-нибудь полезного).

Также, у каждого из Шалопаяев есть три Действия, доступные только ему, дарованные мудростью сухих страниц и наставлениями покровителя (см. страницы 5-6).



Как шалить?

Проведя за чтением некоторое время вам не терпится скорее отправиться показать жителям Святограда, чему вас научили ваши новые наставники. Шалости учиняются последовательно в шести разных местах (см. страницу 7 и далее).

Стоит сразу уточнить, что как только Шалопай появляются со своими скверными намерениями в определённом месте, перед ними возникает Защитник этого места. Защитник — это добрый и справедливый дух. Практически у каждого аспекта человеческого бытия в Святограде есть свой покровитель. Защитники оберегают людей от злых сил и не позволяют им творить бесчинства на улицах города и мешать добрым людям наслаждаться своими жизнями. Однако, скверные духи также находятся где-то поблизости и ждут своего часа, когда Шалопай позовут их веселиться вместе. У каждого Защитника есть их верные помощники — Хранители. Они, так называемые, низшие духи — подчиняются Защитникам и стараются пресечь ваши шалости.

У каждого Защитника есть свои показатели Мощи, Воли и Стойкости. У Хранителей нет Воли — они всецело подчиняются Защитникам, а Мощь и Стойкость равны 1. Но чем больше Хранителей призовет Защитник, тем сильнее они выпорют спесивых Шалопаяв. Их задача — остановить Шалопаяв и не дать им весело провести время.

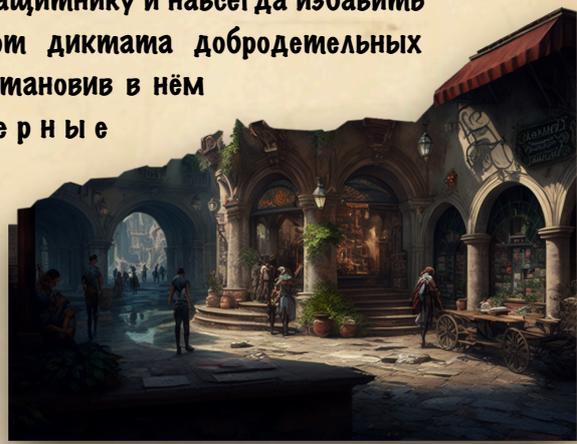
Вы начинаете ваши шалости в Школе и после победы над Защитником и Хранителями переходите к следующему месту. В начале каждого Раунда Шалопай определяют очередность своих Ходов. Как водится, старший начинает первым. (Опционально: каждый Шалопай совершает бросок кости и прибавляет свой показатель Воли. Очередность определяется по

убыванию получившихся значений. При равенстве сумм, побуждает том, чья Воля выше).

Том Шалопай, кто ходит первым тянет Колоду Действий (см. страницу 14) и тянет карту. Он озвучивает, какую пакость только что совершил Защитник (Комментарий: если игрок вытягивает карту Действие Хранителей до того, как Защитник призвал хотя бы одного Хранителя, эта карта замешивается в колоду и тянется другая). После розыгрыша Карты Действия, она отправляется в сброс и Ход совершает первый в очереди Шалопай. После его Хода, Карту Действия тянет второй Шалопай и также разыгрывает Действие Хранителя, а затем только ходит сам. И так далее. Это значит, что за то время, пока каждый Шалопай совершил свой Ход, Защитник совершает четыре хода (перед ходом каждого Шалопая).

Защитник непременно направит на вас мерзких Хранителей. Но ваши наставники очень мудры и научили вас снисходительно воспринимать их проказы. Тем более, что, как покровители вас заверяют, в одном древнем предании, которое Защитники скрывают от жителей Святограда, говорится о том, как можно «нашаливать» самому Верховному Защитнику!

Некоторые Действия, доступные Шалопаям, способны убедить Хранителей стать вашей Свитой (с теми же Характеристиками. Действий Свита не совершает). Если, после прохождения последнего Раунда, суммарное значение Мощи Шалопаяв, призванных ими существ и их Свиты будет равным 666 (или более), вы можете бросить вызов Верховному Защитнику и навсегда избавить Святоград от диктата добродетельных просмаков, установив в нём свои скверные правила!



Какой ты Шалопай?

Если ты выбрал книгу, украшенную косточками людей и животных, как в учебнике по природоведению, ты — Воскрешатель. Твоя благородная задача — возвращать к жизни нерадивых Хранителей, насмерть покалечившихся во время того, как они мешали вам шалить.

Воскрешатель	Хар-ки	Действия	Описание
Мощь	6	Иссушение	Урон. Бросьте d20 и добавьте к броску показатель Мощи. Защитник или Хранители теряют Стойкость на полученное значение.
Воля	6	Призыв нежити	Если Стойкость Хранителей снизилась минимум на 30 единиц за этот Раунд, бросьте d20 и добавьте показатель Мощи. Ваша Свита увеличивается на полученное значение (для повторного использования необходимо ещё минимум 30 жертв среди Хранителей)
Стойкость	8	Создание нежити	Если Защитник пал, вы создаете Высшую Нежить с Характеристиками, равными вашим и обладающую Действием Иссушение (Ход Высшей Нежити всегда следует за вашим)

Если тебе приглянулась книга, на страницах которой задорно прыгают краснокожие человечки с рожками и тыкают назойливых ангелочков острыми палками, то ты — Бесовод. Ты можешь успешно находить новых друзей в самых неожиданных местах.

Бесовод	Хар-ки	Способности	Описание
Мощь	8	Ярость	Все Шалопай получают +1 к Мощи до конца своих следующих Ходов.
Воля	5	Призыв демона	Вы можете с помощью трёх Предметов призвать Демона. Предметы тратятся этим Действием без применения их Преимуществ и исчезают. Характеристики Демона равняются вашим минус 1. Демон обладает Действием Ярость (Ход Демона всегда следует за вашим).
Стойкость	7	Сделка	Вы тратите Предмет без применения его Преимуществ. Ваша Свита увеличивается на значение вашей Мощи.

Если тебя восхилили методы превращения гадких Хранителей в очаровательных зубастых мохнаников, ты — Переделыватель. Твоя сила способна делать кого угодно симпатичнее и избавлять их от дурацкой привычки мешать вам веселиться.

Переделыватель	Хар-ки	Способности	Описание
Мощь	4	Проклятие	Урон. Бросьте d20 и добавьте значение своей Мощи. Воля Защитника снижается на полученное значение до конца его следующегохода.
Воля	8	Жертвоприношение	Урон. Бросьте d20 и добавьте значение своей Мощи. Стойкость Свиты или призванных существ снижается на полученное значение. Защитник или Хранители теряют Стойкость на полученное значение. Сопротивляясь Урону, они совершают бросок d20 дважды и выбирают меньшее значение.
Стойкость	8	Осквернение	Вы совершаете ритуал над Предметом. Пока он не использован, владеющий им Шалопай получает постоянную прибавку +1 к одной Характеристике (на ваш выбор) до окончания Шалостей.

Если ты всегда хотел быть самым незаменимым и полезным Шалопаем в своей компании, то тебя привлекла именно та книга, описывающая все рецепты и припарки, с помощью которых ты и твои друзья выйдете невредимыми из любой шалости и быстро залечите разодранные колени. Ты — Лечитель.

Лечитель	Хар-ки	Способности	Описание
Мощь	5	Канал жизни	Бросьте d20 и добавьте значение своей Мощи. Стойкость вашей Свиты или призванных существ снижается на выпавшее значение, а Стойкость ваших Шалопаяв увеличивается. Вы сами распределяете сколько и кому достанется.
Воля	9	Оберег	Вы можете Действием наделить Предмет особой силой. Пока Шалопай владеет Оберегом, когда его Стойкость опускается до 0, вместо этого она становится равной 1, а Предмет исчезает.
Стойкость	6	Укрепление веры	Все Шалопайи получают +1 к Воле до конца своих следующих Ходов.

Порядок Раунда:

- 1) Определите, в какой последовательности ходят Шалопайи. Цикл из Ходов всех четырёх Шалопаяв (и призванных ими существ) от первого до последнего называется Прodelка.
- 2) Первый шалопай тасует Колоду Действий и разыгрывает верхнюю Карту Действия. Броски кости за Защитника совершает Шалопай. Хранители могут совершать Действия в Ход Защитника вместо него, если так велит Карта Действия. Сыгранные Карты Действия отправляются в сброс. Когда все карты сыграны, сброс перетасовывается. Действия Защитника всегда направлены против Шалопая, вытянувшего Карту Действия, если не сказано иного. Если Стойкость Шалопая достигла 0, то Действия направляются против призванного им существа или Скверного Защитника.
- 3) После Хода Защитника Ход совершает Шалопай. Если Шалопай призвал существо, его Ход следует после призвавшего его Шалопая. Не забывайте о ролевом отыгрыше. Чем красочнее вы описываете то, как используете Предметы и совершаете Действия, тем веселее. Поскольку в игре нет ведущего, то озвучивать бесчинства Защитников также предстоит в первую очередь вам.
- 4) Когда Стойкость Защитника и Хранителей снижается до 0, Шалопайи двигаются к следующей шалости (Раунду). Если Стойкость Защитника опускается до 0 раньше, чем у Хранителей, последние разбегаются после того, как будет доиграна текущая Прodelка. Оставшись без Защитника, Хранители не могут совершать Действий. Всегда записывайте количество призванных и поверженных Хранителей, а также сколько из них стали вашей Свитой. Помните, что чем выше суммарный показатель Мощи вашей шайки, тем больше шансов раз и навсегда что-то изменить в иерархии Святлограда.
- 5) Совершая Действие Урона, нападающий бросает кость и добавляет значение Мощи. Тот, кому причиняется Урон оказывает Сопротивление Урону. Бросьте кость и добавьте значение Воли обороняющегося. На разницу между Уроном и Сопротивлением снижается Стойкость обороняющегося. Если Сопротивление выше Урона, то Стойкость не снижается. Если Стойкость достигает 0, спасти Шалопая может только Оберег и Канал Жизни (и некоторые Предметы). Помните, что Хранители и Свита погибают, когда их Стойкость опускается до 0. Вы не можете перераспределить больше Стойкости, чем есть у Хранителей или Свиты, даже если выбросили больше. Однако, приобретать дополнительную Стойкость, сверх начального значения вы можете в каждом Раунде.
- 6) Все приобретенные и не исчерпанные в одном Раунде Предметы НЕ переходят в следующий. Наставники крайне недовольны, когда вы отвлекаетесь на пустяки и мажете в руках всякий мусор. Если вам что-то понадобится, вы разыщите это в новом месте.
- 7) Раунд считается завершенным, когда в нём не осталось Защитников и Хранителей. Вся ваша приобретённая Свита переходит с вами в следующий Раунд. Если кто-то из Шалопаяв не пережил Раунд, оставшиеся продолжают шалить без него, пока не найдут способ умиловить своих покровителей и, быть может, вернуть его к жизни. В следующем раунде вы начинаете со своими начальными характеристиками.

Раунд 1: Школа

Первым делом Шалопай решают повеселиться в Школе. Благо от библиотеки тут рукой подать.

Защитник: Паллада — дух премудрый и благочестивый, олицетворенный в образе молодой и строгой женщины. Выполняет роль директора Школы.

Хранители: Музы — это маленькие крылатые феи, помогающие ученикам в их труде.

Скверные Хранители: нет.

Скверный защитник: Яга — ворчливый завистливый дух, занимающийся подсобным трудом. Но, как считает Яга, её призвание — занять место Паллады. Яга может совершить Действие **Сваримь** **Заживо:** Урон. Сокращает число Хранителей и пополняет Свигу на значение вдвое меньшее (с округлением в меньшую сторону).

Дополнительные Действия: нет.



Паллада	Хар-ки
Мощь	4
Воля	10
Стойкость	10

Яга	Хар-ки
Мощь	6
Воля	6
Стойкость	8



Предметы Школы

1	Яблоко	Восполняет 1 единицу Стойкости. Если значение вашей Стойкости максимально, вы получаете дополнительную единицу Стойкости до конца Раунда.
2	Березовый экстракт	В свой следующий Ход вы можете совершить два Действия.
3	Деньги на шторы	Вы можете обменять этот Предмет на любой из данной таблицы.
4	Сменная обувь	В следующий ход Защитника, в котором его Действие должно снизить вашу Стойкость, данный эффект не срабатывает.
5	Острый карандаш	Увеличивает вашу Мощь на 1 до конца вашего следующегохода.
6	Учебник по естествознанию	Снижает Мощь Защитника на 1 единицу до начала вашего следующегохода.
7	Копирка	Выбранный вами Шалопай может в свой следующий ход использовать Действия, доступные только вам.
8	Подзорная труба	В свой следующий ход вы можете использовать Действия любого Шалопая, доступные только ему.
9	Пирожок из столовой	Восполняет одну единицу померянной Стойкости. Если значение вашей Стойкости максимально, вы получаете дополнительную единицу Стойкости до конца Раунда.
10	Фокусирующая линза	Защитник пропускает свой следующий Ход.
11	Перочинный ножик	Когда ваше Действие сокращает численность Хранителей, добавьте вашу Мощь к результату броска на Урон ещё раз.
12	Клей	Следующее Действие, которое должны выполнить Хранители в этом Раунде, не оказывает эффекта.
13	Самокрутки с махоркой	Ваша Стойкость снижается на 1, а Мощь и Воля увеличиваются на 1 до конца вашего следующегохода.
14	Мемла	Вы призываете Скверного Защитника (срабатывает один раз).
15	Не проверенная домашка	Воля Защитника в следующем ходу ниже на 1.
16	Рогатка	Увеличивает вашу Мощь на 1 до конца вашего следующегохода.
17	Заспиртованная жаба	Ваша Стойкость не может опуститься ниже 1 до конца вашего следующегохода.
18	Дневник отличника	В следующий Ход Защитника, в котором его Действие должно снизить вашу Волю, данный эффект не срабатывает.
19	Записка с любовным посланием	Увеличивает вашу Волю на 1 до конца вашего следующегохода.
20	Ключ от продлёнки	Когда вы совершаете Действие, при котором Хранители становятся Свигой, вы призываете вдвое больше Свиги, даже если это число превышает число Хранителей.

Раунд 2: Площадь

Показав этим нудным учителям, что такое веселье, Шалопай отправляется озорничать на Святоградскую многолюдную площадь.

Защитник: Гамаюн — дух в образе большой красивой пиццы с головой прекрасной женщины. Она свысока наблюдает за городом и первая узнаёт о происках злых духов.

Хранители: Звонари — маленькие карлики, носящие фонари и колокольчики. Помогают заплутавшим в ночи безопасно найти путь домой.

Скверные Хранители: Шликуны — эти ряженые бесы издают страшные щелкающие звуки, сбивающие с толку людей и наводящие на них тревожные мысли.

Скверный защитник: Хватун — длиннорукий демон, складывающий людей в свой огромный мешок. Хватун может совершить Действие Мешок с костями: Урон.

Сокращает число Хранителей и пополняет Свиту на значение вдвое

меньшее (с округлением в меньшую сторону). **Мощь** такой Свиты вдвое больше.

Дополнительные Действия: Проповедь (Лечитель): Бросьте кость и добавьте значение Воли. Ваша Свита увеличивается на полученное значение. **Выгодная Сделка (Бесовод):** количество Свиты от ваших Сделок увеличивается на значение Воли.

Гамаюн	Хар-ки
Мощь	5
Воля	13
Стойкость	9

Хватун	Хар-ки
Мощь	9
Воля	3
Стойкость	14

Предметы Площади

1	Пустая бутылка	Увеличивает вашу Мощь на 1 до конца вашего следующего хода
2	Карта из колоды заезжей гадалки	Когда вы в следующий раз вытяните карту Действия, вы можете не разыгрывать ее эффекты, а сбросить её и вытянуть следующую. Её эффекты разыгрываются.
3	Гнилые овощи	Выберите эффект: снижает Волю защитника на 2 до конца его следующего Хода ИЛИ увеличивает следующий Урон , который получат Хранители на d20.
4	Крышка мусорного жбана	В следующий ход Защитника, в котором его Действие должно снизить вашу Мощь , данный эффект не срабатывает.
5	Унесённая ветром папаха	Следующее существо, которое вы призовёте в этом Раунде получает прибавку ко всем Характеристикам +2.
6	Объявление о пропаже собачонки	Этот Предмет используется вместе с Потерявшейся Собачонкой. Вы призываете Скверного Защитника (срабатывает 1 раз).
7	Мясной свёрток с уличного прилавка	Восполняем 1 единицу потерянной Стойкости . Если значение вашей Стойкости максимально, вы получаете дополнительную Стойкость до конца Раунда.
8	Сдобный пряник	Восполняем 3 единицы потерянной Стойкости . Если значение вашей Стойкости максимально, вы получаете дополнительную Стойкость до конца Раунда.
9	Береста	Вы записываете копию Действия из вашей книжки и передаёте выбранному Шалопая. В свой следующий Ход он может использовать выбранное вами Действие.
10	Липкая грязь	Следующее Действие, которое должны выполнить Хранители, не оказывает эффекта.
11	Колпак уличного паяца	Вы призываете Северных Хранителей в качестве Свиты. Бросьте d20 и добавьте свой показатель Мощи .
12	Крамольная газетёнка	Увеличивает вашу Волю на 1 до конца вашего следующего Хода.
13	Потерявшаяся собачонка	Этот Предмет используется вместе с Объявлением о пропаже собачонки. Вы призываете Скверного Защитника. (Срабатывает 1 раз).
14	Гусли	Следующая Свита, которую вы призовёте увеличивается вдвое.
15	Щебень	Увеличивает вашу Мощь на 1 до конца вашего следующего Хода.
16	Кружка кофе	В свой следующий Ход вы можете совершить два Действия.
17	Игральные кости	Считается Оберегом Лечителя или Предметом Сделки Бесовода.
18	Счастливым билетик	Когда показатель вашей Стойкости достигает 0, добавляет 1 единицу Стойкости (предмет тратится автоматически без применения Действия).
19	Веточка осины	Когда вы совершаете Действие, при котором Хранители становятся Свитой, увеличьте её количество на показатель вашей Мощи .
20	Монетка из фонмана	Вы получаете возможность перебросить d20 при совершении своего Действия и выбрать лучший результат.

Раунд 3: Кладбище

Вдоволь наразвлекавшись, докучая мещанам, ваши покровители указали вам следующую цель.

Защитник: Белух — высоких старец в белом саване. Успокаивает скорбящих у могил и рассказывает вдохновляющие истории о загробной жизни.

Хранители: Дзяды — духи мудрых почивших предков.

Скверные Хранители: Мары — души умерших младенцев, не познавшие любви.

Скверный защитник: Карачун — призрак, резко появляющийся из-под земли, до дрожи пугающий людей. Карачун может совершить Действие Внезапная Смерть: Урон. Если он наносит Урон хотя бы в половину остатка Стойкости Защитника (с округлением в большую сторону), Защитник мгновенно погибает.

Дополнительные Действия: Последняя дань (пассивное, Воскреситель): если вы Потравили за Раунд не менее 4 Предметов, все павшие Хранители становятся Свитой в конце Раунда. Сшивание (Переделыватель): если численность Хранителей в этом Раунде снизилась минимум на 60, вы призываете Чудовище с Характеристиками,

определяемыми броском кости. Чудовище может наносить Урон. Его ход всегда следует за вашим. Загробное воинство (пассивное, Белух): когда Белух призывает Хранителей, он призывает вдвое больше.

Белух	Хар-ки
Мощь	9
Воля	8
Стойкость	20

Карачун	Хар-ки
Мощь	8
Воля	7
Стойкость	11

Предметы Кладбища

1	Кладбищенская земля	Следующее существо, которое вы призовете в этом Раунде призывается дважды.
2	Инструменты для бальзамирования	Мощь вашей призываемой до конца Раунда Свиты и существ увеличивается вдвое.
3	Воронье перо	Ваша Свита не может быть уменьшена до конца Раунда.
4	Кусок гранита	Получаемый вами Урон до конца вашего следующегохода уменьшается на 2.
5	Череп	Вы получаете возможность перебросить d20 при совершении своего Действия и выбрать лучший результат.
6	Угольный карандаш	Каждый Шалопай может в свой следующийход использовать одно Действие на ваш выбор, доступное только вам.
7	Крышка гроба	В свой следующийход, Защитник не может наносить Урон (карта такого Действия сбрасывается).
8	Букет гвоздик	Считается Оберегом Лечителя или Предметом Сделки Бесовода.
9	Гвозди	Защитник не может призвать Хранителей до конца Раунда (Действия призыва Хранителей не сбрасываются и ход Защитника заканчивается).
10	Обломок надгробия	Увеличивает вашу Мощь на 2 до конца вашего следующегохода.
11	Посмертная Маска	Вы можете вернуть к жизни Шалопая, чья Стойкость достигла 0.
12	Эпитафия с могилы героя	Ваша Мощь до конца следующегохода увеличивается на 1 за каждые 10 существ в вашей Свите.
13	Траурная вуаль	Мощь Защитника в следующей Прорезке ниже на значение вашей Стойкости.
14	Сладости с могилы	Восполняет 2 единицы потерянной Стойкости. Если значение вашей Стойкости максимально, вы получаете дополнительные единицы Стойкости до конца Раунда.
15	Черви	Воля Защитника снижается на 2 в его следующемходе.
16	Лопата	Следующий Урон, получаемый каждым Шалопаем не может быть больше 1.
17	Колочий бурьян	Следующее Действие, которое должны выполнить Хранители, не оказывает эффекта.
18	Скелет младенца	Вы призываете Скверных Хранителей в качестве Свиты. Бросьте d20 и добавьте свой показатель Мощи.
19	Металлические прутья	Увеличивает Мощь всех Шалопаяв на 1 до конца Раунда.
20	Эктоплазма	Вы призываете Скверного Защитника (работает 1 раз).

Раунд 4: Река

Шалишь на Кладбище было невероятно весело, но накамившая на Шалопая усталость вынуждает их двинуться к водоёму.

Защитник: Юдо — удивительной красоты могучий дух в образе огромной чудной рыбы.

Хранители: Берегини — духи-девы в легких белоснежных пламях.

Скверные Хранители: Русалки — полудевы с рыбьими хвостами, обожающие утаскивать пловцов под воду.

Скверный защитник: Водяник — скверно пахнущий зелёный дух, любящий превращать водоёмы в затхлые болота. Водяник может совершить Действие Привет со Дна: Свита пополняется на значение броска кости с добавлением значения его Мощи.

Дополнительные Действия: Отравление (все): Урон. Как рыба в воде (пассивное, Юдо): каждый четвертый Ход Юдо совершает два Действия.



Водяник	Хар-ки
Мощь	10
Воля	10
Стойкость	15

Юдо	Хар-ки
Мощь	12
Воля	9
Стойкость	40

Предметы Реки

1	Ил	Этот Предмет используется вместе с Рыбьей Чешуей. Вы призываете Скверного Защитника (срабатывает 1 раз)
2	Дырявое ведро	Используя этот Предмет, вы дважды бросаете кость и получаете Предметы из данной таблицы (результат 2 перебрасывается).
3	Гарпун	Увеличивает вашу Мощь на 3 до конца вашего следующегохода.
4	Весло	При следующем Действии Призыва Хранителей Защитник призывает меньше на величину вашей Мощи.
5	Рыбий жир	Ваша Стойкость не может опуститься ниже 1 до конца вашего следующегохода.
6	Пеньковая верёвка	Следующее Действие, которое должны выполнить Хранители в этом Раунде, не оказывает эффекта.
7	Ракушка	Считается Оберегом Лечителя или Предметом Сделки Бесовода.
8	Удилище	В свой следующий Ход, Защитник не может наносить Урон (карта такого Действия сбрасывается).
9	Стерляжья икра	Восполняем 3 единицы потерянной Стойкости. Если значение вашей Стойкости максимально, вы получаете дополнительную Стойкость до конца Раунда.
10	Мусор	Воля Защитника снижается на 3.
11	Тормозок	В свой следующий Ход вы можете совершить два Действия. Можно использовать дважды.
12	Венок из полевых цветов	Когда вы совершаете Действие при котором Хранители становятся вашей Свитой, увеличьте её количество на показатель вашей Воли.
13	Глина	Хранители не могут совершать Действий до конца вашего следующегохода.
14	Сухие плавки	Мощь вашей призываемой до конца Раунда Свиты и существ увеличивается вдвое.
15	Рыбья чешуя	Этот Предмет используется вместе с Илом. Вы призываете Скверного Защитника (срабатывает 1 раз).
16	Килограмм раков	Мощь Защитника снижается на 5 на два егохода.
17	Мыльный корень	До начала следующей Прodelки Защитник при бросках кости совершает два броска и выбирает меньший результат.
18	Невод	Вы призываете Скверных Хранителей в качестве Свиты. Бросьте d20 и добавьте свой показатель Мощи.
19	Речной жемчуг	Вы можете обменять этот Предмет на любой из данной таблицы.
20	Свежая кровь	Следующее существо, которое вы призовете в этом Раунде призывается дважды.

Раунд 5: Фермы

Освежившись у Реки, Шалопай почувствовали прилив сил. Но дело к закаму — пора бы и домой наведаться.

Хаберник	Хар-ки
Мощь	16
Воля	12
Стойкость	16

Защитник: Жимень — дух в образе широкоплечего парубка, помогающий селянам работать в поле.

Хранители: Овинники — духи, помогающие пассти скотм и оберегающие амбары от вредителей.

Скверные Хранители: Домовые — маленькие пакостники, живущие под домашними печками. Так и нороям что-нибудь прикарманить.

Скверный защитник: Хаберник — страшный полевой изверг, истязющий скотину и карающий пахарей за уборку урожая с его полей. Хаберник может совершить Действия Урон и Поджог: Сокращает число Хранителей

до 0, если их численность превышает 100.

Дополнительные Действия: Крестьянские традиции (пассивное, Жимень): Когда Жимень призывает Хранителей, он призывает столько же Крестьян (считаются Хранителями с Мощью 2). Одурманивание (все): Свита увеличивается за счет Крестьян на значение вашей Воли.

Жимень	Хар-ки
Мощь	20
Воля	20
Стойкость	60



Предметы Ферм

1	Свежий хлеб	Восполняет 4 единицы померянной Стойкости. Если значение вашей Стойкости максимально, вы получаете дополнительную Стойкость до конца Раунда.
2	Девичий сарафан	Действует 1 раз до конца Раунда. Если вы должны получить Урон, вместо вас его получает любое призванное существо на ваш выбор.
3	Деревянная игрушка, прибитая к полу	Это просто игрушка, прибитая к полу.
4	Скамерть-самобранка	Хранители не могут совершать Действий до конца вашего следующегохода.
5	Коровья лепёха	В следующий ход Защитника, в котором его Действие должно снизить вашу Мощь, данный эффект не срабатывает.
6	Колодезная вода	Восполняет 4 единицы померянной Стойкости. Если значение вашей Стойкости максимально, вы получаете дополнительную Стойкость до конца Раунда.
7	Саранча	Воля Защитника снижается на 5 на три егохода.
8	Помоганная скотиной рожь	Вы призываете Скверного Защитника (работает 1 раз).
9	Вилы	Ваша Мощь на 3 больше до конца следующегохода.
10	Колесо телеги	В следующий ход Защитника, в котором его Действие должно снизить вашу Мощь, данный эффект не срабатывает.
11	Соломенная шляпа	Шляпа — она и есть шляпа.
12	Серп	Когда ваше Действие сокращает численность Хранителей, добавьте вашу Мощь к результату броска на Урон ещё раз.
13	Баины травы	Вы получаете возможность дважды перебросить кости при совершении своего Действия и выбрать лучший результат.
14	Бутылка спирта	Снижает вашу Волю до 1 до конца Раунда. Увеличивает Мощь на померянное Значение Воли.
15	Приданое	Вы призываете Скверных Хранителей в качестве Свиты. Бросьте d20 и добавьте свой показатель Мощи.
16	Плуг	Следующее существо, которое вы призовете в этом Раунде получает прибавку ко всем Характеристикам +5.
17	Парное молоко	Восполняет 4 единицы померянной Стойкости. Если значение вашей Стойкости максимально, вы получаете дополнительную Стойкость до конца Раунда.
18	Баюг	Следующий Урон нанесённый Защитнику снижает также его Мощь и Волю.
19	Лучший друг демсва	Нельзя Передать. Снижает до 0 следующий Урон, который вы должны были получить. (Действует 1 раз для каждого Шалопая).
20	Родительский дом	Нельзя Передать. Снижает до 0 следующий Урон, который вы должны были получить. (Действует 1 раз для каждого Шалопая).

Раунд 6: Церковь

Большой и дружной озорной компанией Шалопай направляемся в самое скучное место в городе, чтобы даже самые серьезные лица засмеялись навсегда в радостных улыбках.

Защитник: Ангел — посланник Верховного Защитника, могучий и смелый. Олицетворение всего светлого и доброго в этом мире.

Хранители: Херувимы — маленькие пухлые младенчики, вызывающие умиление и приливы нежности и любви.

Скверные Хранители: Бесы — большие тучные старики, вызывающие отвращение и приступы тошноты.

Скверный защитник: Вий — ужасный и смертоносный дух. Самый опасный и практически неуязвимый. Вий может совершать Действия **Убивающий Взгляд:** Урон. Если он наносит Урон хотя бы в две трети остатка Стойкости Защитника (с округлением в большую сторону), Защитник мгновенно погибает; **Воззвание к нечисти:** Свита пополняется на значение броска кости с добавлением значения его Мощи.

Дополнительные Действия: Никакой пощады (все): Урон с добавлением значения Воли. **До последнего вдоха** (пассивное, Ангел): Когда Стойкость Ангела впервые за Раунд опускает до 0, она вместо этого принимает максимальное значение.

Ангел	Хар-ки
Мощь	30
Воля	30
Стойкость	100

Вий	Хар-ки
Мощь	20
Воля	20
Стойкость	50



Предметы Церкви (невозможно Передать)

1	Молитва Хабернику	Пассивный эффект. Ваша Мощь увеличивается навсегда на 5
2	Молитва Кикиморе	Пассивный эффект. Ваша Воля увеличивается навсегда на 5
3	Молитва Яге	Пассивный эффект. Ваша Стойкость увеличивается навсегда на 5
4	Молитва Шишиге	Пассивный эффект. Ваша Мощь увеличивается навсегда на 7
5	Молитва Ховалу	Пассивный эффект. Ваша Воля увеличивается навсегда на 7
6	Молитва Водянику	Пассивный эффект. Ваша Стойкость увеличивается навсегда на 7
7	Молитва Хватуну	Пассивный эффект. Ваша Мощь увеличивается навсегда на 10
8	Молитва Анчутке	Пассивный эффект. Ваша Воля увеличивается навсегда на 10
9	Молитва Карачуну	Пассивный эффект. Ваша Стойкость увеличивается навсегда на 10
10	Молитва Лихорадке	Пассивный эффект. Ваша Мощь увеличивается навсегда на 3
11	Молитва криксам	Пассивный эффект. Ваша Воля увеличивается навсегда на 3
12	Молитва Лецевнику	Пассивный эффект. Ваша Стойкость увеличивается навсегда на 3
13	Молитва навьям	Пассивный эффект. Ваша Мощь увеличивается навсегда на 1
14	Молитва переругам	Пассивный эффект. Ваша Воля увеличивается навсегда на 1
15	Молитва мавкам	Пассивный эффект. Ваша Стойкость увеличивается навсегда на 1
16	Молитва Вурдалаку	Пассивный эффект. Ваша Мощь увеличивается навсегда на 15
17	Молитва Эху	Пассивный эффект. Ваша Воля увеличивается навсегда на 15
18	Молитва Кацею	Пассивный эффект. Ваша Стойкость увеличивается навсегда на 15
19	Молитва Вию	Вы призываете Скверного Защитника (работает 1 раз).
20	Молитва Наставнику	В следующий свой Ход вы можете совершить три Действия.

Финал?

Показав Ангелу, как вы наторели в благородном искусстве озорства и шалостей, остался лишь последний вызов. Если суммарная **Мощь** вашей Свиты равна 666 (или более), Верховный Защитник нисходит до того, чтобы лично узреть самых искусных Шалопаяв. В Церкви происходит 7 Раунд. Верховный Защитник пользуется Колодой Действий Защитников. Удалите из игры все Карты Действий Хранителя и Призыва Хранителя. За 1 Ход, Верховный Защитник совершает **ВСЕ 6 Действий** указанных на Карте по порядку. Если Шалопаяи одолеют Верховного Защитника их покровители вырвутся наружу со страниц книжек и займут почётное место на вершине иерархии духов Святограда.

Верховный Защитник	Хар-ки
Мощь	45
Воля	50
Стойкость	155

Если Шалопаяи не одолеют Верховного Защитника или не соберут достаточное количество Свиты, Верховный Защитник знамно отругает Шалопаяв, своей милостью вернёт к жизни всех, кто пострадал от ваших шалостей, а Шалопаяв крепко-накрепко отругает и повелии сжечь ваши книжки и впредь не озорничать! Так они и поступят и сурово задумаются над своим поведением, так и не узнав, что же чарующие Голоса они слышали со страниц этих странных книжек.

Колода Действий

Поскольку в этой игре нет ведущего, Действия Защитники и Хранители совершают не вполне логично, что продиктовано их поумсторонней природой. Колода состоит из:

— 36 карт Призыва Хранителей по 6 каждого вида. Все эти карты равнозначны и отличаются лишь описанием;

Призыв Хранителей

Защитник места призывает на свою сторону Хранителей, чтобы положить шалостям конец.

Совершите бросок кости и добавьте к нему значение Мощи Защитника.

Хранители обеспокоено глядят на Защитника.

Призыв Хранителей

Защитник места призывает на свою сторону Хранителей, чтобы положить шалостям конец.

Совершите бросок кости и добавьте к нему значение Мощи Защитника.

Хранители очень негодующе качают головами.

Призыв Хранителей

Защитник места призывает на свою сторону Хранителей, чтобы положить шалостям конец.

Совершите бросок кости и добавьте к нему значение Мощи Защитника.

Хранители не на шутку взволнованы.

Призыв Хранителей

Защитник места призывает на свою сторону Хранителей, чтобы положить шалостям конец.

Совершите бросок кости и добавьте к нему значение Мощи Защитника.

Хранители озадачено осматривают Шалопаяв.

Призыв Хранителей

Защитник места призывает на свою сторону Хранителей, чтобы положить шалостям конец.

Совершите бросок кости и добавьте к нему значение Мощи Защитника.

Хранители грозят пальцем Шалопаям.

Призыв Хранителей

Защитник места призывает на свою сторону Хранителей, чтобы положить шалостям конец.

Совершите бросок кости и добавьте к нему значение Мощи Защитника.

Хранители с укоризной смотрят на Шалопаяв.

— 36 карт Действие Хранителей по 6 каждого вида;

Действие Хранителей

В следующий свой ход Хранители пытаются задержать самого сильного Шалопая. Игрок с самым большим значением Мощи пропускает следующий ход. Если таких игроков несколько, эффект распространяется на того Шалопая, кто должен действовать раньше остальных.

Действие Хранителей

В следующий свой ход Хранители пытаются вразумить Шалопая. Каждый Шалопай получает -1 к значению Воли до конца своего следующего хода.

Действие Хранителей

Хранители очень разгневаны вашими шалостями. Вооружившись розгами, они берутся за воспитание. Каждый Шалопай теряет 1 ед. Стойкости.

Действие Хранителей

Хранители пытаются помешать вашим шалостям. Каждый Шалопай теряет все найденные в Раунде предметы.

Действие Хранителей

Видя серьёзность намерений Шалопая, Хранители бросаются на защиту своего дома. Они колотят и побивают вас, назойливые букашки. Все Шалопайи теряют по 2 ед. Стойкости. Но вы тоже не лыком шиты! Количество Хранителей снижается на суммарное значение Мощи всех Шалопаяв.

Действие Хранителей

Хранители услужливо выются вокруг Защитника. Его показатели Мощи, Воли и Стойкости увеличиваются на 1 до конца Раунда за каждые 10 Хранителей.

Действие Защитника

Паллада: *Задавить авторитетом: Урон.*

Гамаюн: *Пронзительный крик: Урон.*
Если Стойкость Шалопая снизилась больше, чем на 5, его Воля снижается на 1 до конца Раунда.

Белух: *Загробное касание: Урон.*
Если Стойкость Шалопая снизилась больше, чем на 5, он пропускает свой Ход.

Юдо: *Очищение: Урон.*

Если Стойкость Шалопая снизилась больше, чем на 5, все его временные Характеристики аннулируются.

Житень: *Жатва: Урон.*

Если Стойкость Шалопая снизилась больше, чем на 5, его Мощь снижается на 2 до конца Хода.

Ангел: *Всевышняя немилость: Урон.*

Если Стойкость Шалопая снизилась больше, чем на 5, это Действие повторяется один раз.

Действие Защитника

Паллада: *Строгий наказ: Урон*
Воля всех Шалопав снижается на 1 до конца их следующих Ходов.

Гамаюн: *Зов: Призыв Хранителей.*
Если этим Действием было призвано минимум 10 Хранителей, призванное количество удваивается.

Белух: *Погребение: Урон.*

Если Стойкость Шалопая снизилась больше, чем на 5, Свита сокращается на значение выпавшего Урона.

Юдо: *Забота Берегинь.*

Воля Защитника увеличивается на 1 до Конца Раунда за каждые 10 Хранителей.

Житень: *Молотба: Урон.*

Урон увеличивается на 1 за каждые 10 Хранителей.

Ангел: *Отпущение: Урон.*

Если Урон был нанесён, Свита сокращается на значение выпавшего Урона, а Хранители увеличиваются на то же значение.

Действие Защитника

Паллада: *Вывернуть карманы: Урон.*
Шалопай теряет все Предметы.

Гамаюн: *Оглушение: Урон.*

Урон получают все Шалопайи.

Белух: *Смирение.*

В следующей Прodelке Шалопайи при бросках кости, совершают бросок дважды и выбирают меньшее значение.

Юдо: *Чудотворство: Урон.*

Хранители не получают Урон, а Шалопайи не могут создавать Свиту до конца следующего Хода Защитника.

Житень: *Прополка сорняков: Урон.*

Свита также получает Урон.

Ангел: *Изгнание : Урон.*

Призванные Шалопаем Существа изгоняются, если Стойкость Шалопая снизилась больше, чем на 5.