

Чертополох

Русь издревле славилась своим фольклором и нечистой силой. Данная настольно-ролевая игра предлагает игрокам примерить на себя шкурки чёртиков, прислуживающих ведьмам и ведьмакам. Устройте настоящий **чёртовской переполох!**



Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадат» и все связанные с ними логотипы и торговые знаки являются интеллектуальной собственностью ООО «Студия 101». Использовано с разрешения ООО «Студия 101». ООО «Студия 101» не несет никакой ответственности и не предоставляет никаких гарантий в отношении качества, облика, содержания и возможного применения данного продукта.

Авторы: Корсаков Виктор и Канафин Марат.

ВВЕДЕНИЕ

Для тех, кто не знает, что такое настольно-ролевые игры. Это такой формат досуга, когда вы с друзьями совместно придумываете историю. Один человек берёт на себя роль Старшого, а остальные придумывают себе каких-то персональных чёртиков. Старшой описывает мир и обстоятельства вокруг чертей, а остальные говорят, что их бесы делают. Это всё упрощенно, но мы убеждены, что в тексте все особенности и тонкости рассказать невозможно, всё познается только за столом в процессе игры.

Но поговорим более предметно, о чём сама игра и какого рода истории мы предлагаем придумывать. Главные герои - черти, которых придумывают игроки. Все эти черти служат ведьме или ведьмаку.

Уточним. По поверьям считалось, что ведьма/ведьмак может отдать душу Дьяволу, чтобы получить в услужение нескольких чертей. Они будут выполнять любые поручения, даже самые нелепые. А такие порой приходилось давать, потому что, если чёрт ничем не занят, он начинает шалить и чудить, причиняя уйму хлопот и проблем хозяину. Поэтому задачи из разряда “Набери воду ситом” или “Пересчитай песок на обоих берегах реки” не прихоть глупых ведьм, а вынужденная мера. И ведь даже такие поручения бесы умудряются выполнить...

Хозяина для чертей можете придумать вместе, а можете оставить всё на Старшого. Естественно, истории могут быть совершенно разные, но мы предполагаем, что они будут о смешных приключениях, которые происходят, когда непоседливые черти выполняют абсурдные задания ведьм, уже уставших от бесов, на стенку лезущих от скуки.

Нарративная логика и как она работает

Все события подчиняются нарративной логике, в рамках которой любые события, явления, признаки и свойства вводятся в рассказ постольку, поскольку это нужно для изготовления, предполагающего то или иное впечатление у участников. Если есть желание рассказать историю о человечности и душе, то чёрт всегда будет рядом с человеком, подбивая его на грехи и моральное разложение. Если хочется, черти будут бегать по поручениям их ведьмы, попадая в нелепые ситуации. И то, и то будет про чертей и обе истории будут правдой.

Звучит умно, хоть докторскую защищай, но что это значит? Проще говоря, у Старшого полная свобода действий в создании истории. Если ему надо, то он в рамках разных историй может по-разному преподносить одни и те же элементы. Надо - другая нечисть не любит чертей, ведь те вредные и злые, а в другой истории они сами мало чем отличаются от бесов. В один раз люди сами способны к волшебству, а в другой - им нужно что-то или кто-то, кто будет колдовать за них. Если ему надо, то Старший Дедушка может быть обычным, но очень старым чёртом, а в следующей истории он уже будет всемогущим воплощением Зла.

Но это не значит, что Старшой может нести любой бред и это нормально. Ненормально! Суть в другом. Вы ДО игры договаривайтесь о том, что это за история, и о том, как и почему в ней будут работать разные элементы, и потом железно этого придерживаетесь. А когда вы захотите сыграть уже в другую историю, вы можете некоторые нюансы поменять, если это будет необходимо для вашего повествования. В таком случае это нормально.

Зачем мы вообще это рассказываем? Потому что это характерный элемент всех фольклорных историй. А мы тут пытаемся какую-то похожую атмосферу создать. Так что вот, если будете играть больше одного раза, возьмите себе на заметку.

ВЕСЁЛЫЙ ТОН

Маленькая ремарка. Хотя мы, авторы, и пишем, что истории могут быть совершенно разные и это нормально и круто, изначально нам видятся истории про чертей более комедийными. Именно поэтому текст до и таблицы далее такие, какие есть. Просто мир и так какой-то мрачный, плюс у вас уже есть Мир Тьмы с его Демонами, поэтому тон у нашей игры лёгкий и непринуждённый. Надеемся.

Внимательный читатель заметит, что в дальнейших таблицах будет немало “чернухи”, “жести” и “кровяки”, однако это всё тоже не просто так. Это тоже элемент фольклорного стиля, где, на самом деле, часто встречаются жестокие персонажи и события. Сделано это с двумя целями: мы не хотим быть приторными (в конце концов это игра про нечистую силу, а не про фей, хотя те тоже любители жути навести), и хотим побудить вас к определенному стилю. Нам кажется, что сатира и черный юмор для историй про чертей крайне уместны, а без мрачных тем они просто невозможны. Поэтому не надо воспринимать какие-то трагичные пункты, как повод разводить лужи из слёз в процессе игры. Нет, это повод высмеять эту тему, вывернуть её на смешную, может даже карикатурную сторону и посмеяться от души.

Да, вот такие мы злые. Никакой нравственности и морализаторства, только веселье. А чего вы, собственно, ожидали?

Черти и Ад

Нечистый народ многочислен и вездесущ. Что-то о его истории сказать сложно, ибо письменных источников нет, но так или иначе черти были всегда. И Ад, их родной дом, тоже. Как они все появились? Вопрос скучный, поэтому каждый черт ответит по-своему, в меру своей испорченности.

Животрепещущий вопрос: как выглядит Ад? Ответ смотрите выше - как вам нужно. Всё очень просто, универсально, а главное - меняется в зависимости от обстоятельств.

Но что неизменно - владыка Пекла и отец всех чертей, Старший Дедушка. Черти народ анархичный, но семью и старших уважают, а посему Старший Дедушка волей-неволей стал самым главным чёртом.

Глубинный смысл существования всех чертей - шалить и забирать людские души, именно в таком порядке. С шалостями всё ясно, а вот души каждый забирает своим способом: кто-то на ухо напёпывает всякие нехорошие вещи, кто-то выгодные сделки предлагает людям, а кто-то служит ведьмам и ведьмакам, потому что те заключили договор с самим Старшим Дедушкой.

Ты сам можешь решить, чем твой чертила занимался до того, как стать ведьмовским подручным, а можешь определить это случайным образом.

1кб	Род деятельности
1	Бездарь и лодырь, для которого это будет первой серьёзной работой
2	Мастер договоров и сделок, разжалованный за слишком большую хитрость
3	Буйный бес, известный любовью к погромам, пожарам, воровству и умением путать людские дома с бесовскими
4	Хранитель кладов и сокровищ, уволенный за сон на посту
5	Изобретатель болезней и хворей, которого перевели на другую должность, чтобы он весь род людской не сгубил
6	Потомственный ведьмовской подручный, который, как и его родители, постоянно пропадает на заработках

ОСОБЕННОСТИ

Черти - народ нечистый, поэтому у них хватает всякой чуди.

Во-первых, для глаза человека они невидимы, пока показаться не захотят, однако другая нечисть и всякие ведьмы да ведьмаки видят их прекрасно.

Во-вторых, облик свой менять они могут. В животинку какую обернуться - дело плевое. В человека могут, но не в какого-то конкретного, а лишь в “какого-то”: просто какой-то купец, поп, крестьянин или ещё кто, кого в мире много и чьего лица никто не вспомнит даже.

В-третьих, уменьшаться они могут до такого размера, что в игольное ушко смогут пролезть. Это бывает полезно, но множество чертей попадалось на том, что они залезли куда-нибудь, а потом их там и заперли людишки ушлые.

В-четвёртых, есть у них сила вселиться в человека, если тот рот не прикрыл, когда зевнул или чихнул. Но стоит попу перекрестить человека, окатить его святой водой или в храм затащить, как мигом вышибит чёрта из тела. Ну и с колдунами стоит быть аккуратным - некоторые могут заподозрить неладное и заклятье мудреное прочесть.

Это то, что умеют все черти. Но, конечно же, каждый вдобавок к этому обучен какому-то особому искусству. Кто-то мороки насылает на людей, кто-то по снам путешествует, кто-то взглядом вещи двигает, а некоторые даже с огнем играют и мертвецов поднимают (безмозглых, но всё же). В выборе фирменной силы каких-то запретов нет, главное, чтобы Старшой одобрил. Вот несколько самых популярных среди бесов вариантов.

К6	К6	Сила нечистая
1-3	1	Телекинез
	2	Телепатия
	3	Управление эмоциями
	4	Иллюзии

	5	Невероятная сила
	6	Некромантия
4-6	1	Управление огнем
	2	Управление ветрами
	3	Управление водой (не святой)
	4	Нахождение болезней и несчастий
	5	Полёт
	6	Шалости, ничего конкретного, но, когда надо над кем-то пошутить, всегда находится в рукаве какой-то новый фокус

Кроме сил разных полно у чертей и слабостей. Тут всё достаточно понятно и очевидно: храмы, молитвы, иконы, распятия, святая вода, соль, крики петухов и некоторые колдунства. И, естественно, каждому бесу присущ какой-то его особенный грех: пьянство, азартные игры, чревоугодие, любвеобилие, вредность и так далее по бесконечному списку. Тут уж каждый сам придумает тот порок, перед которым чёрт будет не в силах совладать с собой.

Социальная структура

В этом плане, черти мало чем отличаются от людей. У них есть работа, свои увлечения и семья.

А вы что думали, они просто так хвори насылают, людей путают, искушают и прислуживают ведьмам? Нет, конечно! Это всё важные и ответственные должности - надо же на что-то жить им и их семьям.

В свободное время, которого у них ещё меньше, чем у людей, они любят всячески оттягиваться: собираться шумными компаниями на перекрестках, играть в разные азартные игры, кутить, устраивать соревнования, драки и шалости. Правда, их шалости частенько перетекают в ворох различных проблем для окружающих и них самих, но так ведь ещё веселее, верно?

Как бы это не было странно, но черти те ещё семьянины. Плодятся они с большой охотой, поэтому у каждого полно братьев, сестер, дядь, теть, кумов, сватов и далее по списку и это не считая детей. В плане отношений... Ну, тут всё сложно. Черти - натуры пылки. Быстро влюбляются, ругаются, ссорятся, мирятся и опять влюбляются. И это считается не то что нормой, счастливыми отношениями - всё что угодно лучше, чем спокойствие и, соответственно, скука.

ВНЕШНОСТЬ

Все черти выглядят похоже, но нет двух одинаковых бесов. Все они весьма уродливы, волосаты, небольшого роста, метра полтора в среднем, со странными ногами, хвостами и рогами. Но вариаций у всей этой “красоты” просто уйма.

К6	Шерсть
1	Лысый чёрт
2	Всклокоченная, густая шерсть, которая быстро покрывается колтунами, если её не расчесывать
3	Гладкая чешуя
4	Короткая и колючая, почти как у ежа, щетина
5	Мягкий пух, который придаёт чертику вид шара на ножках
6	Перья разных форм и цветов

К6	Рога
1	Козлиные
2	Бараньи
3	Бычьи
4	Растут прямо, но спиралевидные, как винт
5	Два прямых, как сосульки, рога
6	Сложно сказать, они сломаны; можешь бросить ещё раз, чтобы узнать, какие они были раньше

К6	Ноги
1	Раздвоенные копытца
2	Лапы, как у хищного зверя
3	Куриные (или петушиные, ха) ноги
4	Выглядят, как ладони
5	Утиные лапы
6	Лягушачьи лапки

К6	Хвост
1	Длинный, как у коровы
2	Короткий, как у поросёнка
3	Пушистый, как у кота
4	Маленький, как у гуся
5	Отваливающийся, как у ящерицы
6	Карикатурный, вот этот, со стрелкой на кончике

К6	Уродства
1	Свиной пяточок
2	Огромная и клыкастая пасть
3	Горящие и светящиеся глазища
4	Большие, заострённые и, скорее всего, мохнатые уши
5	Крупный, имеющий причудливую форму и постоянно растущий нос
6	Маленькие и абсолютно бесполезные крылышки, как у летучей мыши

Естественно, это всё только примеры. Как таковых ограничений во внешности у чертей практически нет.

Стоит также учитывать один нюанс. Когда чёрт принимает облик человека, у него **ВСЕГДА** будут торчать хвост и рожки. Вот никак их не убрать. Вообще. Спрятать под одеждой можно, а вот чтобы их вообще не было - нет. А если рядом кто-то будет молиться, будут бить колокола или кричать петухи, то и другие бесовские черты могут проступить... Однако, если чёрт вселился в незадачливого человека, то все особенности его облика будут скрыты, свою натуру он может выдать только поведением.

Правила

Мы тут всё-таки в игры играть собираемся, а у каждой игры есть свои правила, чтобы всё честно было и все понимали, что тут и как происходит. Соблюдать их или нарушать (черти те ещё шулеры) - уже на вашей совести, если она, конечно, имеется.

У каждого игрока есть чёрт. У каждого черта есть набор черт (не путать!). Каждая черта имеет значение от 1 до 3.

На начало игры у чёртика есть 9 черт. Для простоты считайте так: 1 черта отражает его “**ПРОФЕССИЮ**”, 1 - особую **МАГИЧЕСКУЮ СИЛУ**, 1 - какую-то его **ОТЛИЧИТЕЛЬНУЮ ОСОБЕННОСТЬ** внешности или характера и ещё 5 вообще любых. Две черты имеют значение 2, остальные - 1. Но также обязательно придумайте черту, которая будет **мешать**, её значение всегда 3, не больше и не меньше. В ходе истории вы вместе со Старшим можете решить, что чёрт получил новые черты или развил уже имеющиеся, обычно это происходит после важных сюжетных вех.

Когда ты сталкиваешься с препятствием, противником или сложной задачей, тебе нужно выбрать черты и предпринять действие. Если у тебя есть подходящие черты и тебе никто не мешает либо ситуация не предполагает негативных последствий, то бросать кубики не нужно — у тебя и так всё получится!

Если всё же задача непростая и рисковая, то нужно бросать кубики. Сложив значения всех черт, которые используются в решении проблемы, получится число бросаемых кубиков. Каждый кубик, на котором выпало “5” или “6” приносит 1 успех. Обычно для решения какой-то проблемы достаточно 1 успеха, но на усмотрение Старшего особо сложные или комплексные задачи потребуют 2 и более успехов, которые не обязательно набирать за один бросок.

Если черту что-то мешает, то отнимите от бросаемых костей 1-5 кубика, в зависимости от степени помехи. А если ему что-то помогает, то наоборот, добавьте. Сколько убавить и прибавить, решает Старшой.

Черта невозможно ранить или убить - они же нечистая сила! Но им можно сделать больно и просто неприятно. Считайте, что если черта хлестнули крапивой под хвост или облили святой водой, то у него постоянный штраф -1 кубик на все действия. И да, если его будут много хлестать, обливать, щекотать, и всячески изводить, то штраф этот будет увеличиваться. Чтобы избавиться от него черту нужно хлебнуть водки,

занюхнуть табака, сыграть во что-то, поспать или просто поесть бабушкиных пирогов - отдохнуть, короче.

Если у чёрта по каким-то причинам 0 или меньше кубов, то кидайте 1 кость, но считайте, что успех принесёт только лишь “6”.

Приведём пример для понимания.

Вот есть у нас чёрт Тихон.

Тихон до того, как стал подручным ведьмы, охранял клады. Он умеет быть невидимым даже для другой нечисти, что помогало ему отлынивать от работы и пить на работе самогон. Таким образом у него уже есть 3 черты и его слабость. Осталось придумать 5 любых. Пусть список его черт будет выглядеть так:

Хранитель кладов - 1;

Невидимость - 1;

Скрытый - 2;

Жалкий - 1;

Длинноухий - 1;

Знатор всех трав - 1;

Крепкая печень - 1;

Кошачьи лапы - 2;

Ленивый - 3.

Если Тихон захочет незаметно спрятаться в горшке и поспать там, то это у него выйдет вообще без проблем. Если он захочет незамеченным пройти мимо кота, то ему надо будет сделать проверку. Тут ему помогут черты “**Невидимость**”, “**Скрытый**” и “**Кошачьи лапы**”. Их сумма 5, поэтому он бросает 5 кубиков, и если хотя бы на одном выпадет “5” или “6”, то у него получится.

Теперь Тихону нужно прополоть огород ведьмы. Как бывший Хранитель кладов в земле он рыться умеет, так что одноименная черта ему поможет. “**Знатор всех трав**” тут тоже уместно, поэтому у Тихона будет 2 кубика. По мнению Старшего, огород у ведьмы приличный, поэтому понадобится хотя бы 3 успеха, чтобы обработать его весь. То, что у Тихона всего два куба - не беда. Сделать это за один бросок не выйдет, но за 2-3-4 - вполне. Другое дело, что Старшой будет после каждого броска какие-то новые напасти подкидывать... Но это уже другая история.

Чтобы повысить шансы на быструю работу, Тихон договорился с местными кротоми и дал соседскому домовому бутылку болотной настойки, чтобы они ему помогли. Ну, плюс ещё и своих коллег чертей

подключил. За всё это, по мнению Старшого, Тихон вполне может получить 4 дополнительных кубика. Но не будем забывать, Тихон - тот ещё лентяй, и его черта-слабость тут с ним сыграет злую шутку, отнимая 3 кубика. Тем не менее, у Тихона целых 3 куба, а это значит, что у него есть все шансы быстро закончить работу. И если у него действительно получится перебороть свою лень, то вполне вероятно, что он сможет улучшить одну из своих черт на 1.

Декорации

Для разнообразия игрового опыта и рассказанных за столом историй мы предлагаем вам четыре декорации - исторические эпохи со своими колоритными персонажами, локациями, соответствующими духу времени идеями для поручений хозяина-колдуна, а также персонажами из самых разных слоев населения живых и нечистых.

Православная Русь 988-1547 гг.

Черти были не только всегда, но и везде. Земля, что называется ныне русской, исключением не стала. Однако издревле на ней жили те черти, что не мирились с привычным укладом вещей. Свободолюбивые бесы покинули родной Ад навсегда, сбежав в славянские леса, озера, горы и реки. Там они смогли спрятаться от влияния Старшего Дедушки, а местные дали им свои имена: леший, водяной, банник и так далее. Так давно эти черти откололись от своей родни, что и выглядят совершенно иначе, и ведут себя по-другому, хотя общее что-то еще осталось. До сих пор любят они дурить и изводить людей забавы ради. Поговаривают, что и боги местные - Перун, Чернобог, Велес - чертями являются, но тут мнения сильно расходятся.

Однако не смогли они скрыться навсегда от старших чертей. Князь Владимир, пытавшийся объединить под своим покровительством все разрозненные княжества, решил сделать родные земли православными, сам приняв христианство и повелев народу своему его принять. Но с божественной милостью, с христианскими обычаями и соборами пришли и заклятые враги верующих душ - черти. Был ли это чертовски продуманный план по тому, как чужими руками изгнать отколовшихся чертей? Бес его знает!

Христианство не смогло объединить все славянские народы, но у русской земли начинают появляться общие законы и обычаи, которые придется изучать, а то и переделывать новоприбывшим чертям, сталкиваясь в противостоянии на чужой территории не только с русскими священнослужителями и православным людом, но и с местной нечистой силой и бедами местного народа: войнами друг с другом, борьба с игом, тяжелый путь становление единым народом.

кб	кб	Завязки для приключений
1-3	1	Переписать “Слово о законе и благодати”
	2	Отыскать последние идолища и разобраться, что делать с ними
	3	Выгнать нечисть языческую
	4	Дорисовать на каждой иконе на Руси чертика не приметного
	5	Отыскать клад, что другие бисюки охраняют
	6	Заморочить Орду, чтобы они пришли к Китаю
4-6	1	Выкопать самый глубокий омут на Руси, чтобы в нем все бесы собраться могли
	2	Угнать монгольских лошадей
	3	Отыскать черта сильнейшего на Руси, чтоб он новым богатырём стал
	4	Все пни на Руси выкорчевать, дабы перевёртышей извести
	5	Запрятать клад так, чтоб никто найти его не смог
	6	В святцах имена нечистые дописать

кб	кб	Локации
1-3	1	Маленький деревянный храм
	2	Разоренная монголами деревня
	3	Рыночная площадь, где торгуют медом, воском и бодяжным вином

	4	Вонючая, закопченная смолокурня, где варят смолу для ладей
	5	Мостовая из льняных отходов: вонючая, но прочная
	6	Солеварня, где рабочие вечно в соляной пыли и верят, что она отгоняет нечисть
4-6	1	Забывтое капище, где под старым дубом лежит расколотый идол
	2	Шахта, где добывают железо. Рабочие боятся спускаться – говорят, там «земля дышит»
	3	Место, где была сеча, но трупов нет. Только брошенное оружие и следы волчьих лап
	4	Темная, закопченная баня, где парятся до потери сознания
	5	Пирушка в княжеских хоромы: дружинники хвастаются подвигами, скоморохи поют похабные частушки, а еда вот-вот закончится
	6	Свежее кладбище, окруженное слухами и тёмной силой

кб	кб	Персонажи-люди
1-3	1	Мельник, берущий плату не только деньгами, но и слухами. Он и их мелет, что ли?
	2	Бродячий артист, который поет похабные частушки под видом «духовных стихов». Знает все сплетни в округе
	3	Вечно переигрывающая плакальщица

	4	Местный правитель, который вмешивается во все дела, но только чтобы потребовать взятку
	5	Кузнец, который кует мечи из ржавого железа и уверяет, что они «самоочищающиеся»
	6	Безземельный крестьянин, который ночует, где придется и рассказывает, что видит бесов
4-6	1	Старик, который днем всегда спит у себя в запертой избе, а ночью работает в полях
	2	Старый рыбак, который всю жизнь ловит только пескарей, но хвастается, что «вот-вот поймает щуку на аршин»
	3	Пивовар, у которого все напитки почему-то хмельные — даже простая вода через день начинает бродить
	4	Княжеский дружинник в потертом доспехе. Хвастается шрамом на щеке, который на самом деле получил в пьяной драке, а не в битве
	5	Бортник, которого даже комары не трогают, не то, что пчелы
	6	Иконописец-подмастерье, мечтающий иконы посвоему делать

кб	кб	Персонажи-черти
1-3	1	Мелкий бес-проказник. Путает нитки у прях, выливает квас из бочек, а на вопросы отвечает рифмованными дразнилками
	2	Бес, официально работающий на Старшего Дедушку, но за его спиной спасает местную нечисть от родичей

	3	Бес-сплетница, нашептывающая такие небылицы, что всю деревню ссорит
	4	Бесовской кот весом с плуг, обожающий греться на чьей-нибудь груди по ночам
	5	Огромный тараканище, приводящий разный гнус и прочих насекомых в дома людей, на их поля и к скоту
	6	Чертенюк-лягушонок, заманивающий людей в болото детским плачем
4-6	1	Черт из княжеских дворцов, потерявший силу при очередной борьбе за власть
	2	Древний римский бес, готовый объединиться с местной нечистью против византийских наследников
	3	Черт, готовящий чудесные непостные яства для совращения людей в особо голодные времена
	4	Черт, портящий жизнь своей знаткой хозяйке, подменивая лекарства в ее запасах
	5	Носатый выпивоха, превращающий любую жидкость в хмельную одним касанием
	6	Древний византийский бес, охотящийся на местную нечисть

кб	кб	Персонажи-нечисть
1-3	1	Нечисть с песьими лапами, следящая за порядком во дворах местных лучше самих хозяев
	2	Ворчливый, нелюдимый, но очень заботливый домовой

	3	Богатый водяной, жаждущий всех своих русалок замуж выдать
	4	Полевик, борющийся за прогресс и высокую культуру
	5	Стеснительный огненный змей, боящийся молодых дев
	6	Шуликуны, желающие забрать обратно свое знание главных местных проказников нечистых
4-6	1	Еще свежий упырь, до сих пор не смирившийся со своей участью
	2	Могучий, непобедимый и ужасный Змей Горыныч
	3	Плаксивый игоша, разыскивающий своих родителей
	4	Тихий и дружелюбный жердяй, жаждущий найти себе друзей
	5	Угрюмая и занудная русалка
	6	Мудрый леший, внимательно следящий за правильностью грамот, которые ему оставляют

Московское царство

1547-1721 гг.

Москва, увенчанная золочёными куполами Кремля, становится сердцем огромного царства. В 1547 году юный Иван IV венчается на царство в Успенском соборе, принимая титул «Царя Всея Руси» — впервые русские земли объединяются под скипетром единого православного государя. Но за пышностью коронации скрывается мрачная тень: опричнина, Ливонская война и кровавые казни расколят страну. При этом именно в эти годы Русь расширяется на восток — казаки Ермака начинают покорение Сибири, а стрелецкие полки отражают набеги крымских татар.

XVII век начинается Смутой — голод, самозванцы и польская интервенция едва не стирают Москву с карты. Но в 1613 году Земский собор избирает царём Михаила Романова, основав новую династию. При его преемниках Русь медленно восстаёт из пепла. Однако душа страны раскалывается вместе с расколом церкви Никона, а медный бунт и восстание Степана Разина показывает, что народное терпение не бесконечно. В то же время в Китай-городе открываются первые «немецкие» слободы, а боярин Ордин-Нащокин пытается прорубить «окно в Европу» задолго до Петра.

Эпоха заканчивается громом пушек под Полтавой и триумфом молодой Российской империи. Пётр I, сменивший Москву на Петербург, в 1721 году принимает императорский титул, подводя черту под старой московской эпохой. Но ещё долго в переулках Китай-города будут шептаться, что «настоящая» Русь осталась здесь — в тени кремлёвских соборов, где бояре в парчовых кафтанах вспоминают времена, «когда Москва была Третьим Римом».

В дыму опричных костров и смутных времён черти чувствовали себя как дома. Бесы толпились у опричных плах, топили особо ретивых дьяков, хотя порой недоумевали, наблюдая, как люди творят зло страшнее любого колдовства. Во времена Смуты черти подбрасывали ложные грамоты, а к XVII веку разжигали и без того страшный церковный раскол, искусно раздувая распри между никонианами и старообрядцами. Лишь с приходом Петра бесы встревожились — железная дисциплина и заморские родственники грозили нарушить их многовековой разгул.

кб	кб	Завязки для приключений
1-3	1	Обдурить жадного попа, а его имущество разбросать по всему городу
	2	Попа опозорить при всём честном народе
	3	Вымести опричников метлой поганой
	4	Придумать и издать новый глупый закон, чтобы у всех нормальных людей кулаки зачесались
	5	Прогнать обратно чертей западных
	6	Убрать “царя”
4-6	1	Спасти собаку от опричников
	2	Занести на Русь табак
	3	Придумать и внедрить глупую церковную реформу
	4	Побрить бояр
	5	Всем дворянам платья заморские перед балом большим на нормальную одежду поменять
	6	Найти “царя”

кб	кб	Локации
1-3	1	Величественный храм с белыми стенами, золотыми куполами и одухотворённой паствой, даже смотреть больно

	2	Деревянный городок у стен Москвы с кривыми избами и питейными домами, где готовятся к бунту негодующие граждане
	3	Разоренная опричниками деревня
	4	Разоренная русскими бунтовщиками деревня
	5	Разоренная налогами деревня
	6	Статный и богатый барский терем
	4-6	1
2		Глухой лес, в котором кто-то постоянно бродит и прячется
3		Потаённая деревня старообрядцев с часовней-землянкой. В подпольных мастерских здесь переписывают дониконовские книги, ожидая скорого конца света
4		Новый дом, на заморский лад сделанный (тут даже домового нет)
5		Поле после сечи жестокой
6		Кладбище, сильно разросшееся и напитавшееся кровью

кб	кб	Персонажи-люди
1-3	1	Новоиспеченный опричник, до сих пор сомневающийся в правильности своего долга
	2	Слепая старица, помнящая наизусть все дониконовские книги

	3	Беглая крестьянка, живущая в разбойничьей ватаге под мужским именем и мечтающая добраться до казаков, где "нет ни господ, ни царей"
	4	Подьячий-взяточник
	5	Казачий атаман, жалеющий, как "землю за царя приращивали", а сами стали лишними
	6	Оглохший кузнец-оружейник
4-6	1	Иконописец, потерявший веру в свое дело
	2	Офеня, продающий бесовские иконы
	3	Последний из старых посадников, помнящий вольный Новгород
	4	Потомок ордынских князей, принявший крещение
	5	Английский представитель Московской компании, собирающий важнейшую информацию для родины
	6	Иконописец, тайно делающий иконы для раскольников

кб	кб	Персонажи-черти
1-3	1	Отрицающий существование Старшего Дедушки черт. Ох и поплатится он...
	2	Опричный черт, живущий в собачьих головах и разговаривающий с их хозяевами
	3	Бес, подыскивающий нового ложного царя. Уже и со счета сбился

	4	Раскольничий бес, ломающий колокола никоновцев
	5	Заморский черт-шпион, собирающий самые разные тайны
	6	Кабацкий бес, превращающий заядлых пьяниц в свиней
4-6	1	Черт, который, как сорока, разносит вести о конце света
	2	Бес-купец с “воздушными” гирьками
	3	Черт, что против всех: он жаждет вернуть язычество
	4	Никоновский черт, поджигающий старобрядческие скиты
	5	Таможенный бес, учащий дьяков лишние пошлины брать
	6	Полевой черт, что зимой посева бьет, а летом молодые побеги ест

кб	кб	Персонажи-нечисть
1-3	1	Возмужавший огненный змей, принимающий облик ушедших на войну солдат
	2	Упырь, который нацепил на себя камзол и требует вампиром величать
	3	Немецкий перевёртыш, который на Луну воет и которому ни ножи, ни пни не нужны
	4	Европейская ведьма, сбежавшая от костров инквизиции

	5	Затаивший месть Змей Горыныч, потерявший давно одну голову в драке с богатырем
	6	Русалка заморская с хвостом рыбьим, которую случайно в трюме английского корабля привезли
4-6	1	Чешский вурдалак, называющий себя графом
	2	Проклятый стрелец, оборачивающийся зверем, когда выпьет лишнего
	3	Многоголовый пасюк, требующий короновать его
	4	Карлик, что выбрался из своей далекой пещеры на поиски сокровищ и хорошей браги
	5	Призрачные всадники, пришедшие истребить русскую нечисть
	6	Похожий на зверя дикий кровопийца, утративший всякую человечность

Российская Империя

1721-1917 гг.

Величественная и противоречивая, Российская Империя раскинулась от ледяных просторов Сибири до тёплых вод Чёрного моря. Рождённая в 1721 году, когда Пётр I провозгласил себя императором, она стала символом мощи и преобразований: строительство Петербурга, победа в Северной войне и прорубание «окна в Европу». Но за блеском дворцов — крепостной гнёт, пугачёвские бунты и тяжёлая доля крестьян. Век Екатерины Великой принёс расцвет искусств и завоевание Крыма, но и кровавое подавление восстаний.

XIX век начался с триумфа над Наполеоном и пожара Москвы, ставшего символом жертвенности во имя победы. Однако Крымская война обнажила отсталость империи, а отмена крепостного права в 1861 году лишь частично сняла напряжение. Страна металась между реформами и реакцией: железные дороги и фабрики росли, но народолюбцы бросали бомбы в царей. Последние Романовы, особенно Николай II, правили на фоне нарастающего кризиса: Русско-японская война, Кровавое воскресенье, первая русская революция.

Роковой 1917 год стал финалом империи: усталость от войны, голод, бунты — и вот уже Ленин провозглашает советскую власть. Триста лет величия и падений, реформ и казней, блеска и нищеты — всё рухнуло в вихре новых времён.

Черти и в эти времена чувствовали себя вольготно, хотя неизбежно менялись, перенимая новые привычки и становясь не только сельскими и деревенскими проказниками, но и новыми светскими львами, пустив корни своего влияния в дворянство. Они кружились в вихрях петровских ассамблей, шептали солдатам перед Бородином, подстрекали крестьян к бунтам и министрам — к доносам. В тени Зимнего дворца они смеялись над людскими амбициями, а в тюремных казематах — над отчаянными молитвами узников. Когда грянула революция, черти ликовали: хаос и кровь — их стихия. Они прыгали на броневиках, дразнили матросов и, конечно, готовились к новому пиршеству — ведь на смену империи шла эпоха, где зло примет иные, ещё более причудливые формы.

кб	кб	Завязки для приключений
1-3	1	Отвадить ведьм на чертях летать
	2	Заставить помещика все земли крестьянам отдать
	3	Обучить чертей русских новые механизмы портить
	4	Нашептать цензорам, чтоб они всю запрещенную литературу одобрили
	5	Справочник составить, как местного беса от заморского отличить
	6	Построить двигатель на чертовой тяге, который не хуже английского работать будет
4-6	1	Добиться свободы и независимости для чертей от колдунов
	2	Наведаться в городок под видом ревизоров и выяснить все проблемы местных градоначальников
	3	Научить наконец чертей и пользу людям приносить
	4	Научить чертей по проводам электрическим бегать
	5	Отучить дворян в азартные игры играть
	6	Проверить правдивость первой всероссийской переписи населения

кб	кб	Локации
1-3	1	Монастырь с могучими каменными стенами и многочисленными тайнствами

	2	Шахта вдали от цивилизации, в которой возобновили работу. А зря...
	3	Тайный зал Кунсткамеры, где нечисть со всего света закупорена в спиртовых банках
	4	Здание масонской ложи
	5	Веселый, разгульный и никогда неспящий цыганский табор
	6	Темный кабинет клуба, в котором каждый желающий может пообщаться с духами по заморской табличке
	4-6	1
2		Сельская школа, где крестьянские дети учат азбуку
3		Первый российский фотосалон
4		Училище для женщин. Раз даже им уже можно образование получать, может, и чертям пора?
5		Далекий от городов уезд какого-то дворянина. Что он только там не вытворяет вдали от людей...
6		Кладбище с ажурной решёткой и готическими плитами, в глубине которого всё так же стоят мрачные кресты

кб	кб	Персонажи-люди
1-3	1	Шулер, что любого черта в карты обыгрывает

	2	Полицейский надзиратель, что желает всеми правдами и неправдами выслужиться перед начальством
	3	Статский советник, что потом и кровью дослужился до личного или потомственного дворянства
	4	Вечно спящий, но все видящий сторож
	5	Вдова-крестьянка, в одиночку обрабатывающая надел
	6	Заморский корабельный мастер, обожающий местную брагу и ругающийся на трех языках сразу
	4-6	1
2		Придворный карлик, злословием и шутками добившийся большего влияния, чем многие бояре
3		Честный немецкий аптекарь, делающий все лекарства четко по инструкции
4		Седой потешный солдат, так и не дождавшийся окончания игр
5		Дезертир Нарвской конфузии, что до сих пор боится и своих, и чужих
6		Колдунья, что лечит не хуже всякого немца

кб	кб	Персонажи-черти
1-3	1	Черт-адвокат. Является на суды и шепчет свидетелям противоречивые показания. Особенно любит споры о земле

	2	Приехавший издалека католический демон
	3	Адский столоначальник, чувствующий себя в сенате, как в раю
	4	Курчавый черт в роскошном мундире, вечно напрашивающийся на дуэль
	5	Бес-картограф, рисующий ложные карты сокровищ для поисков скифских богатств
	6	Ученый черт, борющийся за права адовых граждан
4-6	1	Бес-механик, искусно ломающий любую заморскую технику. Ломать - не строить. Тут навык нужен!
	2	Грамотный черт, занимающийся цензурой всего и вся
	3	Бес-банкир, активно следящий за стоимостью крестьян. Нынче лошадь дороже мужика...
	4	Спереди - чистый немец с пяточком, со спины - стряпчий в мундире. Ну, настоящий черт!
	5	Всегда выигрывающий в играх бес-шулер, не знающий правил ни одной игры
	6	Черт, скупающий мертвые крестьянские души. "Я тоже своего рода некромант!"

кб	кб	Персонажи-нечисть
1-3	1	Благородный упырь, пьющий кровь только определенной группы людей
	2	Пытающийся залечь в спячку после очередного поражения Змей Горыныч

	3	Драугр, так и не принявший поражение в Северной войне
	4	Привезенный каменный тролль, из которого памятник хотели сделать
	5	Призрак затонувшего военного корабля
	6	Домовой, идущий в ногу со временем: оделся во фрак, открывает двери и грузит багаж, но требует справедливую зарплату
4-6	1	Банник, открывший цирюльню для чертей
	2	Кикимора-модистка, создающая невероятные образы для подружек-русалок
	3	Бывший декабрист, ставший волком после проклятия. Теперь скитается по Сибири, помогая ссыльным
	4	Леший, путающий межевые знаки и сводит с ума чиновников, делящих крестьянские наделы
	5	Заморский вурдалак, варящий лекарство на крови
	6	Оживший труп дворянина, погибшего на дуэли

СОВРЕМЕННОСТЬ

1991 г. - НАШИ ДНИ

После столь долгого перерыва бесам придется освоить совершенно новые правила и технологии, чтобы выжить в каменных джунглях. Но как так вышло?

После революции и свержения царя Россия потеряла и старые устои. Советская власть, активно борющаяся с религией, не только превратила соборы в продовольственные склады, но и активно боролась со всем, что не поддается науке - нечисть, ведьмы, колдуны и черти. Да, в дальнейших событиях, случившихся в двадцатом столетии, черти не виноваты: люди сделали все сами. А в это время черти спали, копили силы для возвращения, надеясь, что когда-нибудь это кончится.

И вот режим сменился. Для чертей все случилось довольно быстро: удобно быть бессмертным существом. Набравшись сил в своем отпуске, вдоволь нагулявшись в Аду, бесы с великой радостью вернулись в еще не забытые земли. Сложно будет описать их удивление от изменившихся порядков. Хотя не поменялось самое важное - черти как были прислугой чернокнижников, так ею и остались. Поэтому их вновь ждут удивительные приключения и глупые приказы их владык, однако теперь люди общаются через маленькие коробочки со стеклом; автомобили стали изящнее и быстрее, совсем вытеснив лошадей; дома строятся почти до неба; а свечку в храме можно и онлайн поставить. Может, хотя бы теперь чертово семейство сможет добиться свободы, прав и справедливости?

кб	кб	Завязки для приключений
1-3	1	Починить дороги в России (хотя бы часть)
	2	Заместить всё импортное. Даже интернет!
	3	Посчитать все страницы и сайты в интернете
	4	Расквитаться со злыми корпорациями, забирающими души у самого Старшего Дедушки
	5	Усмирить новую нечисть - оживший мем
	6	Забуллить обидчика хозяина
4-6	1	Устроить бумажный Армагеддон в офисе
	2	Удалить какую-то информацию из Сети
	3	Получить нужную справку из поликлиники
	4	Придумать новый и популярный мем
	5	Житья не давать “любимым” соседям
	6	Спасти кого-то из Всемирной Паутины

кб	кб	Локации
1-3	1	Переполненный развлечениями и распадом ТРЦ
	2	Интернет-клуб, здесь слишком много “молодой нечисти”, тут царят свои порядки
	3	Подземка, где пересекаются существа из разных миров
	4	Помпезный храм с золотыми куполами, в него теперь, почему-то, можно войти

	5	Заброшка, похожая на клыкастый череп
	6	Проклятая школа, тут даже чертям не по себе
4-6	1	Старая хрущёвка, практически живой организм со своим характером и особенностями
	2	Офисные помещения, заполненные планктоном; атмосфера, как дома
	3	Модная новостройка, отравленная миазмами “ню-евро-фэншуй-веган-эко-смарт-лайв-стайл”
	4	Бесконечный, искажающий пространство и время МФЦ
	5	Шумная и безудержная тусовка с отвратительной музыкой и мерзкими поступками участников; люди сами справляются с собственным развращением, вы тут лишние
	6	Старое кладбище, такое родное

кб	кб	Персонажи-люди
1-3	1	Настолько нормальный и “серый” человек, что на него даже магия не действует
	2	Одержимая духами интернета молодежь
	3	Эмо чернокнижник
	4	Продавший душу корпорации раб
	5	Нео-ведьма, которую путают с девочкой-готом
	6	Бабка (уровень опасности: максимальный)
4-6	1	Некрокриптомант

	2	Старая ведьма, помнящая традиции
	3	Уфолог, принимающий нечисть за пришельцев
	4	Навязчивый и очень настойчивый продавец (даже нечистые его боятся)
	5	Пожилой водопроводчик, видевший под землёй НЕЧТО
	6	Фанат Мира Тьмы

кб	кб	Персонажи-черти
1-3	1	Настолько жалкий черт, что его даже школьники в интернете унижают
	2	Чёртик, снимающий богомерзкие короткие видео для разжижения мозгов
	3	Люди сами отдают этой бесовке души, потому что она готова послушать их нытьё и обнять
	4	Черт, возглавляющий свою ОПГ - отморозенно придурковатую группу
	5	Эта уважаемая бабушка-чертовка проснулась от долгого сна, ох... удивилась, и теперь пытается заснуть обратно, но из-за шума не получается
	6	Бес, постоянно изобретающий новые отчёты и справки для отчётов и справок
4-6	1	Дьяволица, собирающая тысячи душ ежедневно благодаря какому-то заморскому сайту
	2	Чёрт, просто задротящий целыми днями в игры и не желающий никого видеть

	3	Её не видит никто, но её голос из телефона, предлагающий самые выгодные сделки, узнают миллионы
	4	Эта чертовка ходит меж людей не скрываясь - мир настолько странный, что в нужной одежде и макияже её внешность никого не удивляет
	5	Бес-писарь сменил сюртук на пиджак и теперь торгует воздухом, давая ему смешные названия - акции, облигации, крипта и прочая ерунда
	6	Он отчаялся и молится Богу, чтобы Судный День скорее настал - этот мир потерян

кб	кб	Персонажи-нечисть
1-3	1	Интернет тролль
	2	Древний вампир с деменцией
	3	Домовой из хрущёвки
	4	Леший из парка
	5	Канализационная кикимора
	6	Одна из голов Змея-Горыныча, заправляющая бизнесом и мечтающая поглотить остальные
4-6	1	Жигулёвский греmlin
	2	Пожирающий мозги мимик, маскирующихся под телефон
	3	Властный оборотень в погонах
	4	Упырь-затворник

	5	Неуспокоенный мертвец, смерть которого никто не заметил (как и он сам)
	6	Исполняющий любые желания джин-инфоциган