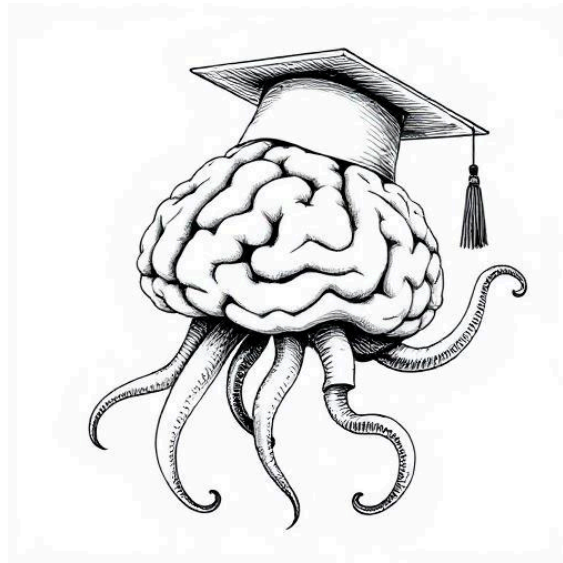


Незнание — благо!



Добро пожаловать в Мискатоникский университет,
дорогие студенты!

Здесь вас ждет уникальная возможность получить
наивысшее образование и завести полезные знакомства с
потусторонними существами. Рассудок — малая плата за
гарантированное трудоустройство! Нужно лишь сдать
эту сессию...

Автор игры: Алекс Прохорова

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.

Для создания иллюстраций использовался инструмент deera1.org.



Мы обитаем на спокойном островке невежества посреди темного моря бескрайних знаний. К сожалению, иногда нам приходится брать весло, удочку и отправляться на пахнувший илом берег, где под толстым слоем ила прозябает наша лодочка. Но зачем мы это делаем? Конечно, чтобы из темного моря выловить ответы на все наши вопросы.

Экзаменационные вопросы, конечно же. Потому что к завтрашнему утру нужно выучить 40 билетов по методам безопасного призыва Древних. А ещё сдать лабораторную по "Способами использования шогготской слизи при лечении тревожных расстройств" и курсовую о "Проблемах культурной интеграции жаболюдов в 21 веке".

Ты, конечно, мог все это сделать заранее, но сейчас слишком поздно об этом жалеть. Сессия так же неотвратима, как и пробуждение одного известного древнего, который дремлет на дне океана... Кстати, какого океана?.. Ты ведь точно это учил...

В "Незнание — благо!" изроки берут на себя роль студентов Мискатоникского университета, которые за 2 недели до сессии должны закрыть все свои хвосты, сохранить рассудок (хотя бы частично) и добраться до следующего семестра в относительно целом состоянии, при этом не вылетев из университета. Все таки диплом Мискатоника открывает многие двери (и Врата), так что ради его получения можно и в бездну заглянуть.

Один из вас должен будет стать сценаристом, который будет описывать окружающий мир и поможет решить, что у вас тут вообще происходит.

Учеба, таланты и слабости

Чтобы сдать сессию — придется учиться! Ну, или по крайней мере успешно притворяться, что учишься.

В учебе тебе помогут таланты и помешают слабости. У каждого студента есть зачетная книжка (см. в приложении), где указаны его таланты, а справа от названия каждого из них стоит цифра от 1 до 3. Это ступени развития таланта — количество кубиков, которые надо бросить, когда его используешь.

Врожденные таланты — те, которыми студент наделен в начале сессии. Они иллюстрируют его жизненный опыт, и потерять их исключительно сложно, хоть и возможно (не сомневайся в себе).

Количество талантов ограничено числом строк в зачетной книжке студента. Конечно, ты можешь раскрыть в себе новый талант, а если у тебя закончились пустые строчки, то можешь записать его вместо любого из имеющихся, не изменяя ступень развития. Ты также вправе переформулировать талант, чтобы он отражал слияние нового и старого таланта.

Как определить начальные таланты студента?

Ты можешь сам придумать таланты своего студента или выбрать их из готового списка.

Если ты хочешь сам придумать таланты, помни, что твоему студенту пригодятся физические, ментальные и социальные навыки. Чтобы тебе было проще, можешь

сначала посмотреть этот список и придумать что-то свое на его основании.

Список талантов:

- "Абстрактное мышление": ты с легкостью можешь воспринимать сложные идеи и представлять шарообразного коня в вакууме.
- "Шепот бездны": ты очень хорошо слышишь, особенно то, что говорят тихо.
- "Самая быстрая рука на Западе": ты можешь быстро записывать лекции или раздавать затрещины.
- "Я не ел шесть дней": усилием воли ты можешь отказываться от жизненно-необходимых вещей.
- "Гиперфокус": ты можешь сосредоточиться на чем-то и делать это не переставая, но только если тебе это очень интересно.
- "Увидеть Аркхем и не умереть": ты обладаешь фотографической памятью, но, к сожалению, запоминаешь только картинки.
- "Топографическая гениальность": ты хорошо ориентируешься на местности и можешь нарисовать карту.
- "Пес Тиндала съел мое дз": ты на лету придумываешь отмазки, которые срабатывают, но только в экстренный момент. И у тебя есть собака.
- "Швец, жнец, на гуде игрец": ты умеешь шить, жать 120 кг и играть на флейте.
- "Проныра": ты знаешь, как использовать труд других в свою пользу.
- "Взгляд кошки": ты часто замечаешь детали, укрывающиеся от других.

- "Грация картошки": ты можешь очень долго лежать и не двигаться. Никто не замечает тебя.
- "Рациональное мышление": ты можешь найти объяснение чему-угодно и даже поверить в него.
- "Я там был, 3000 лет назад": ты отлично запоминаешь даты и можешь вспомнить, что именно происходило в какой-то конкретный день.
- "Паучье чутье": ты почувствуешь, если вот-вот случится что-то плохое. А ещё ты можешь ловить мух.
- "Ноги сами несут": ты перемещаешься со скоростью в два раза быстрее обычного студента.
- "Форма друга": ты можешь погладить любое существо, которое считаешь другом.
- "Природное обаяние": к тебе буквально притягиваются как люди, так и другие существа.
- "Первое впечатление": ты легко заводишь знакомства и создаешь тот образ, который хочешь.
- "Тяжелый взгляд": ты можешь как хорошенько напугать, так и убедить кого-то в серьёзности своих слов.

Академические (и не очень) задачи

Студенты все время сталкиваются с учебными **задачам**, которые повышают их **академическую успеваемость**. Например, нужно быстро выучить спряжение глагола "фхтагн" на акло.

Чтобы решить такую задачу, иногда достаточно объяснить сценаристу, как именно и какой талант помогает тебе в этом деле. Например, чтоб выучить глагол, ты можешь использовать усидчивость или детские воспоминания о лете, проведенном у бабушки в Данвиче. Если задача простая, кидать кубики не нужно!

Но если есть риск **провала**, то тебе нужно:

1. Рассказать сценаристу, какие таланты тебе помогут в решении задачи.
2. Взять кубики согласно ступени развития таланта.

Сумма всех ступеней задействованных талантов — это твой шанс на успех! На твой шанс также влияют другие факторы:

- Если тебе мешает твоя **слабость**, шанс уменьшается на соответствующее число (от 1 до 5).
- Если тебе мешают какие-то трудности шанс уменьшается на сумму актуальных трудностей.
- Если у тебя есть преимущества, в том числе от **помощи** других персонажей, шанс увеличивается на сумму преимуществ.
- Если ты чувствуешь, что ситуация требует от тебя отчаянных мер, добавь кубики **удачи**. Шанс возрастает на 1 за каждый из них. Но помни, что кубики удачи одноразовые, и после использования не возвращаются независимо от результата действия.

Определив свой шанс, брось равное ему количество кубиков. Каждая пятерка и шестерка, выпавшая на костях, означает одну меру успеха. Для преодоления испытания обычно достаточно всего 1 меры успеха, если сценарист игры не скажет иначе.

Бывает и такое, что шанс успеха равен нулю или даже отрицателен. Тогда ты не можешь предпринять это действие, и тебе придётся искать другой способ решения проблемы. Помни, что ты всегда можешь попросить

помощь друзей или добавить к броску кубик удачи и повысить свой шанс.

Возможно, кто-то активно захочет помешать твоему действию или доказать, что он в чем-то лучше тебя. Тогда вы начинаете **состязание**: оба кидаете кубы и сравниваете меры успеха. В этом случае **выигрышем** будет называться **разница** между количеством мер успеха победителя и побеждённого.

Если ты не получаешь ни одной мер успеха, тебя ждёт провал или **фиаско**! Фиаско — это не всегда полный провал самого действия, но это какое-то неприятное осложнение. Если тебе обязательно надо преуспеть, ты можешь получить второй шанс выполнить задачу, обратившись к воспоминаниям и найти ответ в своем жизненном опыте.

Слабости и удача

Не бывает идеальных студентов, у каждого из них есть недостатки, **слабости**, порой даже несколько. Они тоже прописаны в зачетной книжке и в начале сессии ты сам выбираешь, какая у тебя слабость. Например, вот этот студент — прокрастинатор. Когда его просят написать текст на конкурс, он думает две недели, но пишет его за три дня. Возможно, ему стоит перебороть себя, ведь попытки преодолеть собственные слабости привлекают внимание Фортуны.

Когда ты понимаешь, что твоя личная слабость мешает тебе осуществить задуманное, то шанс твоего успеха уменьшается на количество отметок на шкале слабости (минимум 1) в зачетной книжке.

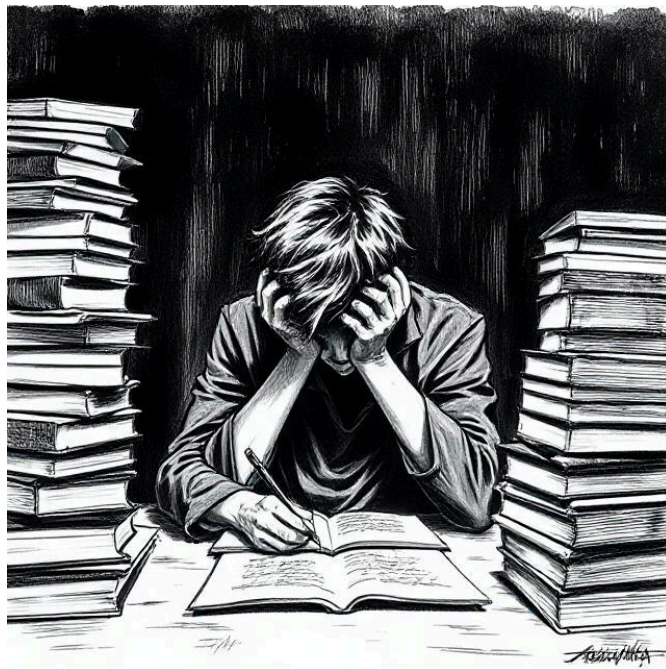
Если несмотря на слабость ты добился успеха, сделай отметку на ее шкале, это поможет тебе в будущем. Потому что когда ты потерпишь фиаско из-за своей слабости, то ты уже не будешь рисовать новую отметку, а получишь по одному кубичку удачи за каждую уже имеющуюся и сотрешь все, кроме первой. В начале сессии у студента уже есть три кубика удачи, но они одноразовые, поэтому использовать слабости — отличный способ получить кубы удачи.

Список возможных слабостей:

Стеснительность, насморк, чешуя на руках, инсмуцкий говор, тяга к сладкому, бессонница, педантизм, меланхолия, нарушение восприятия времени, грубость, торчащие клыки, боязнь длинных слов, сонливость, потливость, влюбчивость, забывчивость, неуклюжесть, нездоровые отношения с деньгами и так далее...

Рассудок и Академическая успеваемость

Помимо талантов и слабостей у каждого студента есть два показателя: рассудок и академическая успеваемость. В начале сессии у тебя есть три пункта рассудка и ноль пунктов академической успеваемости. Но это только в начале...



В ходе сессии с тобой будут происходить события, напрямую влияющие на эти два показателя. 24 часа написания курсовой без перерыва и сна понизят твой рассудок на пару пунктов и, конечно, повысят твою успеваемость, но какой ценой?!?

При снижении рассудка до нуля, студент больше не может учиться и вынужден будет тратить время на кутеж и расслабляться любыми доступным ему способами.

В задачу студента входит закончить сессию с показателем академической успеваемости 10 и показателем рассудка не ниже 1. Ну, или нет. Кто знает, зачем этот студент сюда поступил, может, ну его, это образование? Уехать обратно в Инсмут, поработать на маяке... Каждый студент решает сам, что для него успех!

Ход сессии

Сессия длится две недели. Каждый день учёбы начинается со случайного события, которое выбирается из списка событий броском 3d6 кубика. Сценарист сам решает, какие события принесут или уберут очки успеваемости или рассудка, а также их количество. По умолчанию одно событие изменяет показатели рассудка или успеваемости на один пункт. По желанию сценариста события также могут приносить кубики удачи или полезные предметы.

Список событий:

3. **Страж врат:** на входе в университет сидит вахтер. Верит он лишь своим часам, но часы всегда показывают неправильное время. Поэтому теперь тебе придётся объяснить, почему ты пришёл в университет в 3 часа ночи. Или тебя не пропустят!

4. **Наводнение:** мост, по которому ты попадаешь из общежития в университет, опять подтопило, автобусы едут медленно, сплошные пробки и лужи, сверху льет дождь, а на берегу, кажется, опять видели человека-краба... Постарайся не опоздать на занятия!

5. **День открытых дверей:** сегодня в университете не протолкнуться, в коридорах с раскрытым ртом ходят абитуриенты и задают дурацкие вопросы, а тебя попросили сделать для них презентацию новой учебной программы и провести экскурсию.

6. **Угадай мелодию:** сегодня репетиция университетского хора. Когда ты заходишь на репетицию, ты видишь, что ваш хормейстер Эрих Цанн играет новую мелодию на

скрипке и просит вас ее повторить. К сожалению, в его скрипке нет струн, поэтому ты ничего не слышишь. А может и слышишь?..

7. **Куда по помытому:** сегодня день генеральной уборки, поэтому ваш уборщик активно намывает паркет в коридорах второго этажа. 100 лет влажной уборки сделали этот пол весьма неустойчивым, почти как и психику самого уборщика. А тебе очень нужно пройти в деканат в конце коридора.

8. **Социальная мимикрия:** преподаватель по социальной мимикрии и правда хорош — никто понятия не имеет, как он выглядит! Сегодня тебе нужно получить от него зачет автоматом, но для этого его нужно поймать, ведь в аудитории, где проходит зачет, никого нет.

9. **Неевклидова геометрия:** тот, кто проектировал этот университет, не пользовался линейками. Возможно, он не пользовался даже рациональным мышлением. Лестницы петляют и ведут не туда, куда шли вчера. Экзамен по методам призыва Древних проходит в аудитории номер "КТЛХ", но все кабинеты, которые ты видишь рядом пронумерованы арабскими цифрами. Куда идти?

10. **Экзамен по философии:** твой профессор по философии настоящий милаха, всегда поможет и выслушает. Проблема в том, что профессор слышит много голосов сразу: твой голос и еще как минимум три других внутри своей головы. Твой голос, кажется, легко теряется среди них, поэтому он не всегда понимает, кто и на что именно ему отвечает. С внутренними голосами профессора, конечно, можно договориться, но вот как, решай сам.

11. **Свет газовой лампы:** преподаватель по этике считает, что ты никогда не ходил на его пары, он тебя там никогда не видел, ведь тебя там никогда не было, поэтому он не хочет ставить тебе зачёт. Ты ведь ходил на его пары, да?..

12. **Папарацци:** профессор литературы и фольклористики Альберт Уилмарт задал вам подготовить презентацию к семинару. Тебе нужно найти и взять интервью у любого из персонажей аркхемского фольклора. Но вряд ли кто-то из них будет рад такому вторжению в частную жизнь.

13. **День рождения Герберта:** у легендарного студента Мискатоника сегодня день рождения. По этому поводу в общежитии настоящий кутеж. Возможно, тебе тоже стоит присоединиться, ведь сегодня в подарок Герберту студенты собираются "позаимствовать" статую Дагона из Болотного сквера. Ничего, что статуя весит 220 фунтов, она будет круто смотреться в вашей общаге!

14. **Халява приди:** сегодня в общежитии будут проводить ритуал призыва Древнего божества, покровителя студентов — Халявы Приходящего. К сожалению, студенты никак не могут договориться о том, как именно призывать его правильно: кто-то предлагает есть пятилистники, а кто-то кричать заветные слова в окно. Вариантов много, но нужно действовать вместе, иначе Халява вас не услышит.

15. **Слизкая лабораторная:** сегодня вы выполняете лабораторную по свойствам шогготской слизи. Ваш преподаватель, кажется, и сам не знает методов ее применения, не смотря на ее нынешнюю популярность как "экологичного" и "биоразлагаемого" продукта. Поэтому он

ушел из кабинета, оставив вас наедине с зеленоватой, вонючей жижей. Возможно, настало время экспериментов?

16. **Темная сделка:** сегодня ты хотел вернуть книгу в библиотеку и обнаружил в своём читательском билете странную запись. Кажется, библиотекарь тот еще проныра: он хочет пополнить библиотечный фонд за твой счёт. Ведь когда ты взял почитать "Энциклопедию козодоев с картинками", на твоё имя он записал "Некрономикон" и сейчас требует вернуть его, да еще поскорее.

17. **Тайное общество таинственных взглядов:** говорят, у тайного общества есть ответы на все тесты и билеты. Но чтобы вступить в него, нужно пройти проверку: таинственно посмотреть на одного из участников, как бы говоря: "Я все знаю". Столовая — лучшее место для таинственных гляделок поверх чашек кофе. Возьми себе что-нибудь и отправляйся на разведку

18. **Раньше было лучше:** профессор по истории новой Англии любит истории, но в основном про себя. И, конечно, он хочет рассказать вам, что теперь уже не то отношение к древним и культисты измельчали. Вот раньше были культы, вот раньше и студенты лучше были. А как-то раз поехал он, значит, в экспедицию в Южную Америку.. Историю Новой Англии ты, понятное дело, не знаешь, но если у тебя получится потянуть время и задать ему еще пару вопросов, возможно, экзамен закончится до того, как истечет время.

Свободное время и выходные

После события, у студентов наступает свободное вечернее время. Его можно потратить либо на **отдых**, либо на **учёбу**. Также у студентов есть один **выходной** в неделю: в этот день можно и поучиться, и отдохнуть.

Студенты могут потратить свое свободное время на **учёбу**, придумав, какой **проект** они хотят выполнять. Сценарист и игрок сами решают, какой это будет проект и какие у него будут результаты. Для осуществления проектов также надо использовать таланты.

Примеры возможных проектов: курсовые, дипломы, дополнительные кружки, сбор информации.

В случае, когда рассудок студента снижается или совсем падает до нуля, ему может понадобиться **отдых** или **кутеж** для его восстановления. Для кутежа не нужно использовать таланты, но восстановить можно максимум один пункт рассудка в день.

Примеры кутежа: просмотр картинок с милыми котами, пиво, 12-ти часовой сон, прогулка по болоту, гадание на костях.

Окончание сессии

После 14-ти дней сессии, студенты идут отдыхать на каникулы. Как там ваш рассудок, ребята?

Не забудьте отпраздновать окончание сессии 12-ти часовым сном и вкусными напитками в хорошей компании, даже если вам не удалось заработать 10 баллов академической успеваемости.

Если же у вас есть 10 баллов успеваемости, но рассудок упал до 0 или ниже, то вы тоже успешно закончили сессию, но, возможно, заплатили за это слишком большую цену.. Вы можете сами решить дальнейшую судьбу своего студента.

