

Правила

Когда упырь сталкивается с серьёзным противодействием или неприятностями, ему необходимо предпринять **действие**: обратиться к **силам**, чтобы определить **возможности** героя.

Чтобы определить возможности:

1. Расскажи о силах, которые ему помогут, и сложи их ступени развития.
2. Вычти имеющиеся **помехи** и добавь **преимущества**.
3. Воспользуйся своим **голодом**, если хочешь.

Преимущества и помехи

Разнообразные обстоятельства могут как помогать героям, так и мешать им. Все они выражены через **преимущества** и **помехи**. Часто **преимуществом** может оказаться наличие у упыря того или иного предмета, а **помехой** — какое-то его состояние. Хотя, в некоторых случаях, всё случается наоборот.

Преимуществом или **помехой** также может обернуться помощь товарищей. Пусть каждый, кто хочет помочь, опишет, как он это делает, и совершит подходящее действие. Каждая полученная им **мера успеха** увеличит **возможности** основной проверки на +1. **Фиаско** же принесёт **помеху** на −3. Также можно пытаться мешать кому-то, но с обратными знаками.

Голод

Голод можно добавлять в качестве преимущества к любым подходящим действиям. И он же помогает развиваться: преодолевая голод, упырь растёт над собой. Если в какой-то ситуации ты считаешь, что голод помешает упырю, добавь его в качестве **помехи** и запиши себе **пункт опыта**. За каждые 5 **пунктов опыта** ты можешь повысить ступень одной из **сил** на 1 (не выше 3), записать новую **силу** первой ступени или переформулировать одну из своих **сил**.

А каков результат?

Возможности — количество кубиков, которые тебе нужно бросить. Каждая выпавшая 5 или 6 — **мера успеха** действия. Обычно для успеха действия нужно набрать 3 **меры успеха**, однако ведущий может посчитать, что некоторые действия слишком сложны или слишком просты, и изменить это число.

Если ты не набрал достаточно **мер успеха** — это **фиаско**. Обычно при этом упырь получает какое-то состояние: это может вывихнутая лапа, подавленность или любое другое физическое или ментальное повреждение. Кроме этого, ведущий решает, чем обернулось дело и каким образом всё стало хуже прежнего.

Некоторые продолжительные или сложные действия, могут потребовать нескольких проверок, результаты которых складываются. Возможно ли это, и сколько мер успеха нужно набрать, решает ведущий, однако их вряд ли будет меньше 6 или больше 12.

Помни: сначала ты описываешь своё действие и лишь затем бросаешь кубики! Вы вместе рассказываете историю от лица героев, а правила — лишь инструменты, которые призваны вам помогать.

Особое усилие

Если результат действия упыря не удовлетворяет, он может подключить внутренние резервы организма, повысить на 1 свой голод и перебросить любое число своих кубиков. Так можно делать только один раз за одну проверку.

Противостояние упырей

Иногда может возникнуть ситуация, в которой герои истории противостоят друг другу (например, в драке за лучшую еду). В этом случае пусть каждый из них совершит подходящее действие. Кто получит больше **мер успеха** — тот и побеждает. При равенстве наступает ничья. Проигравший не только не достигает своей цели, но и испытывает все последствия **фиаско**.

Одержимость

Упырь — существо живучее, потому никакие раны или состояния не способны причинить ему долговременный вред (ну если кто-то не стремиться его убить, но это действие выходит за рамки нашей игры). Однако любой упырь рискует потерять контроль над собой из-за голода.

Если сумма числа полученных состояний и голода превышает 6, упыря окутывает **одержимость едой**: ему срочно необходимо удовлетворить свой голод. В этом состоянии ступени развития всех естественных сил удваиваются, а у остальных уменьшаются на 1 (вплоть до 0). Кроме того, при использовании остальных сил ты не можешь использовать голод как преимущество.

Одержимость проходит, как только сумма числа состояний и голода опускается ниже 6.

Удовлетворение голода

Каждый раз, когда упырь поглощает достаточно пищи (сравнимо с примерно тремя обедами обыкновенного человека), он на единицу снижает свой голод (но никогда не меньше 1) и излечивает одно состояние.

Подлунный мир

Это раздел в первую очередь предназначен для ведущего игры, однако игрокам в него подсматривать не возбраняется. Всё равно ситуация в городе будет зависеть от случайности и воли ведущего, так что предсказать её никак не удастся.

Для пущего погружения в мир вы можете воспользоваться описанием Аркхема из игр «По ту сторону Врат» и «Зов Аркхема» или полагаться на свою фантазию. Знакомство с текстами Лавкрафта может как пригодиться вам, так и помешать.

Знания героев

Проводя эту игру, стоит помнить, что упыри мало что знают о мире людей. Их общество похоже на людское, но строится на стайном образе жизни, так что многие моменты человеческого быта будут им непонятны. Строй на этом комедийные ситуации и проблемы. Не стесняйся напоминать игрокам, что поведение людей кажется им странным, а технологии им не знакомы.

События в городе

Конечно, приключение не было бы приключением, если бы всё прошло как по маслу: герои пришли в город, заработали денег и купили еды. Им должно что-то помешать. Ниже приведены варианты общегородских событий и того, как же они могут мешать упырям.

Куда податься героям?

Пусть герои сами решают, куда им податься и как добывать еду. Но скорее всего им нужно заработать денег и найти место где еду купить. Это можно совмещать, можно не работать, а кланчить еду. Или заниматься рекетом и запугиванием. Или обратиться к своим сородичам. Ты, как ведущий, можешь опираться на таблицы ниже, придумывая сюжет или сцену. Но помни: они вряд ли за один раз заработают больше мешка еды.

Что может помешать?

Конечно, никто никогда не ожидает, что дело пройдёт гладко. И в музее и «У Мордехая» обязательно должно случиться что-то вносящее разнообразие в мирное путешествие героев.

Куда всё это приведёт?

Когда герои набирают по мешку еды на каждого, им предстоит устроить пир. Примеры подобных мест приведены в таблице. Она же поможет определить, что там происходит в этот самый момент. Впрочем, второе опционально. Герои так знатно поработали, чтобы просто насладиться своей трапезой и отправиться спокойно восвояси.

ОБЩЕГОРОДСКИЕ СОБЫТИЯ

1. «Мискатоникон». Фестиваль комиксов и прочей гик-культуры. Кругом много людей и странной еды, но всё стоит непомерно дорого. Кроме того, все заняты, куда-то бегут, легко все перепутать из-за косплея.
2. Лихорадка Мэлисона. Международная эпидемия. Все сидят по домам, заведения закрыты. Кроме того, упырей считают разносчиками и им не доверяют. А ещё и заразиться можно!
3. День памяти жертв охоты на ведьм. Большие тихие шествия культов, все говорят шёпотом и странно смотрят на тех, кто балагурит. Упырей все привечают, но по мелочи, работу найти сложно.
4. Слёт упырей. В Аркхеме собралось множество упырей со всех концов света. Еды нет, работы нет, но можно пообщаться со своими.
5. Розыск. Предыдущую шайку «туристов» объявили в розыск. Теперь героев все принимают за них — для людей все упыри на одну морду.
6. Эфирная катастрофа. В очередной раз в университете что-то набедакурили и теперь по всему городу происходят самые невероятные вещи, открываются порталы в самые загадочные места и идут банальные дожди из жаб. Попробуй тут устрой пикник на обочине.

ГДЕ ПОВЕСТЬ

1. «ДОБРЫЙ ЗНАК». Ресторан для эзотерической элиты Аркхема. По ночам проводят собрания тайных обществ — можно как найти что-то необычайно вкусное, так и самим попасть под нож
2. «Здесь можно!». Клуб с кухней для студентов и преподавателей Университета. Если ты не студент, тебя здесь не любят. Но им нужно ещё понять, что ты не студент.
3. «ЗОЛОТОЙ ЗАКАТ». Кофейня на набережной реки Мискатоник. Вкусные булочки и баки с палками. Кажется в этом туристическом месте не очень любят упырей, даже если они туристы. Говорят у них не тот вайб.
4. СТАРОЕ КЛАДБИЩЕ. Кроме зрителя, на кладбище обитает стая упыря Терентия. Он, конечно, прижмится, но голодным туристам, наверное, поможет. Правда и отработать заставит.
5. «У МОРДЕХАЯ». Питейный дом Эноха Уотли. Чужакам здесь не рады, могут и в морду дать. Зато для своих всегда лучшие напитки!
6. ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЛЕКС ГЕНРИ АРМИТАЖА. Это ненадёжное место, но во время конференций часто работает кухня. А если удалось попасть на какой-нибудь гастрофестиваль — можно вообще больше никуда не ходить.

ГДЕ ЗАРАБОТАТЬ

1. ГОРОДСКОЙ МУЗЕЙ. Тут всегда можно таскать экспонаты и пересчитывать старые монеты. Главное ничего не повредить. Спрашивать Клодию — она из своих, из сородичей.
2. СТАРОЕ КЛАДБИЩЕ. Кладбищенские упыри во главе Терентием могут подсобить с работой: там поносить, тут подвыть. А где-то может и наглядным пособием поработать ил в сценке с участием упыря сыграть.
3. ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЛЕКС ГЕНРИ АРМИТАЖА. Во время фестивалей тут часто требуются разнорабочие, те, кто готов ходить живым маскотом, и нужны охранники. Впрочем, последние могут понадобиться и в обычное время.
4. «АРКХЕМ ВО МГЛЕ». Скандальная газета. Покупают новости за деньги. Устраивают новости бесплатно. Им нужны как слухи и сплетни, так и те, кто поможет сделать жизнь интересней.
5. ГОРОДСКАЯ АДМИНИСТРАЦИЯ. А вдруг в этом городе срочно не хватает помощи группы на всё готовых законопослушных упырей?
6. СТАРАЯ БИБЛИОТЕКА. Раньше тут базировалась Лига Неравнодушных — команда супергероев. И, по слухам, здание снова не пустует. Может новым обитателям нужна помощь? (Если вы понимаете, о чём я)

Что может помешать?

	КТО	ЧТО ДЕЛАЕТ
1.	Полиция	Устраивают проверку
2.	Местные упыри	Ищут что-то
3.	Культисты (любые)	Проводят ритуал
4.	Студенты	Дебоширят
5.	Эфирноположительные граждане	Требуют прав и свобод
6.	Супергерои или суперзлодеи	Преследуют кого-то

Куда всё это приведёт?

	ГДЕ	ЧТО
1.	Лес Аркхема. Тут полно культистов, но зато и полянок достаточно.	Ритуал. Они уже начали воззвания и не хотят прерываться.
2.	Старое кладбище. Тут туристы и упыри, зато как дома.	Митинг. Их много, и они ратуют за свои права.
3.	Дом на Медоу-хилл. Зброшен и никто не побеспокоит, но опасно.	Место преступления. Оцеплено полицией или будет оцеплено в скором времени.
4.	Какое-то из заведений. Главное, чтобы не выгнали.	НЕНАЗЫВАЕМОЕ. Тут произошло что-то эдакое, описанию не поддаётся, но очень страшно.
5.	Прямо здесь и сейчас. И что, что посреди улицы, зато еда!	Туристы. Они смотрят на закат/рассвет/цветочки/древности или всё вместе.
6.	Кампус Университета. Впитываем еду вместо со знаниями!	Кто-то из Долины Костей. Говорит, что пора домой.

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.