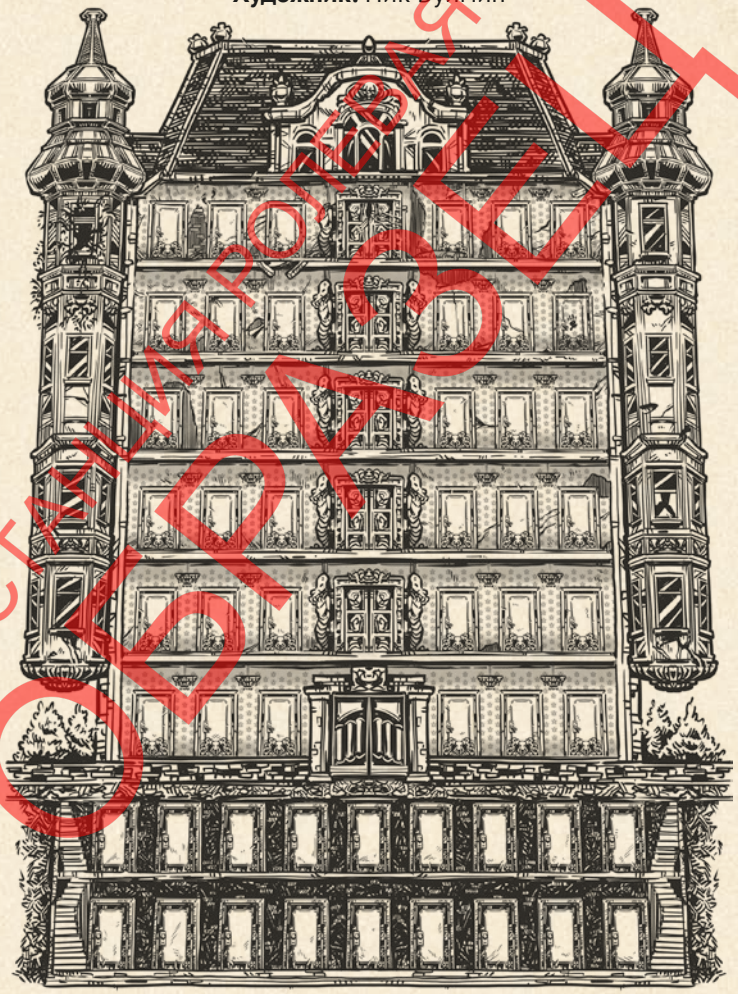
The Storymaster's Tales и Cthulhu Parlour представляют

ОТЕЛЬ «ЛАВКРАФТ»

Автор идеи и текста: Оливер МакНил

www.thestorymasterstales.com

Художник: Ник Вуймин



СТАДИЯ РАЗВЕРТКИ

Переводчик: Александра Горохова
Редактор: Ира Кирик
Корректор: Александра Асланова
Верстальщик: Татьяна Коган
Арт-директор: Ransvind
Главный редактор: Ирина Башкатова

ВСТУПЛЕНИЕ

Вы просыпаетесь в незнакомом месте и ничего не помните ни о том, кто вы, ни о том, как вы оказались в этом странном коридоре с облупленными стенами. Чтобы выбраться отсюда, вам придётся преодолеть сложный, но увлекательный путь по таинственным мирам и историям Г. Ф. Лавкрафта. Успейте прежде, чем вас настигнет смерть или безумие!

Перед вами книга-игра. Внутри ждут 54 комнаты, полные ужасов, вдохновлённых фантастическими произведениями Лавкрафта, этого непревзойдённого певца безумия.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — выбраться из отеля «Лавкрафт» или по крайней мере остаться в живых и продержаться в здравом уме дольше других, путешествуя по закоулкам миров, созданных воображением Г. Ф. Лавкрафта.

Каждое прохождение игры будет отличаться от предыдущего. Игрокам предстоит прокладывать собственный путь по комнатам, чтобы добраться до выхода, расположенного на первом этаже. Открывая двери, игроки всякий раз будут стоять перед выбором: как поступить дальше? Какие действия окажутся наиболее безопасными, а какие — наиболее интересными?

ВАЖНО

Вам понадобится схема отеля, карточки гостей и номера ключей. Всё это можно найти в конце книги. Если же вам не хочется вырывать страницы, просто скачайте и распечатайте материалы по ссылке:
https://rpgbook.ru/hotel_lovecraft

Вам также понадобятся игральные кости — две шестигранные и одна четырёхгранная (если под рукой их нет, можно воспользоваться специальным приложением).

РАССКАЗЧИК

Игра устроена таким образом, что рассказчиком истории может стать каждый. Вы можете исполнять эту роль по очереди или закрепить её за кем-то одним.

Не бойтесь менять текст и даже сами правила по ходу игры — подстраивайте их под стиль и нужды вашей партии. Мы старались выбирать самые простые и понятные слова, чтобы вам было удобно адаптировать их к привычной манере речи.

Иногда мы будем обращаться к рассказчику с просьбой сделать историю более личной для того или иного игрока. При грамотной подаче это позволит обескуражить слушателей и поможет держать их в напряжении.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте **схему отеля**. Распечатайте её. Разрежьте карточки с номерами ключей и сложите в коробочку, из которой будет удобно доставать их по одной. Когда игроки вытянут карточку с номером ключа, отмечайте на схеме соответствующую комнату и учитывайте при этом этаж, где находятся их персонажи.

Вам также понадобятся **карточки гостей**, чтобы делать заметки и записывать параметры персонажей. Если нет возможности их распечатать, подойдёт и обычная бумага.

В начале игры каждый персонаж игрока получает набор параметров: ИНТЕЛЛЕКТ, ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ, ЛОВКОСТЬ и ЧУТЬЁ. Чтобы определить значение параметра, бросьте d4 и прибавьте 4 к результату. Повторите для каждого.

Исходные значения ЗДОРОВЬЯ и РАССУДКА всегда равны 10.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

АТМОСФЕРА

В этой игре, как и в театральной пьесе, обстановка может сильно влиять на впечатление. Постарайтесь организовать соответствующее освещение, звуки, музыку и, может быть, даже реквизит. Зажгите свечи, установите колонки так, чтобы звук окружал вас со всех сторон. Позаботьтесь о том, чтобы вас ничто не отвлекало.

КАК ИГРАТЬ

Путь персонажей игроков начинается на верхнем этаже отеля «Лавкрафт». Прежде чем персонаж зайдёт в ту или иную комнату, рассказчик должен зачитать соответствующий текст.

Акты разыгрываются по порядку — новый акт начинается, когда игроки успешно проходят этаж и спускаются на следующий. Этаж считается пройденным после того, как на нём были открыты **все двери, кроме одной**. В каждой комнате игроки должны выполнить два действия из четырёх возможных, если только в процессе их не выкидывает обратно в коридор отеля.

Если вы рассказчик, стремитесь выжать из текста всё возможное. Нагнетайте напряжение и придумывайте собственные подробности — пусть история обрастает новыми леденящими кровь деталями. Правила довольно пластичны — вы можете спокойно нарушать их и адаптировать к своему стилю игры.

Как только персонажи откроют на этаже все двери, кроме одной, они смогут на лифте спуститься на этаж ниже. При желании они также могут открыть и последнюю дверь. Кроме того, изучая помещения отеля, персонажи вольны возвращаться на предыдущие этажи и посещать открытые комнаты, однако им будут недоступны варианты действий, уже выбранные кем-либо ранее. Также персонажи могут возвращаться к ещё не открытым дверям на предыдущих этажах.

Если все этажи изучены, но персонажи так и не нашли того, что нужно для задания, они могут поискать в **подвале**. Два подземных этажа соединены лестницей, и между ними можно свободно перемещаться.

Два персонажа игроков могут зайти в одну комнату одновременно, только если кто-то третий исполнит роль рассказчика. Именно он будет описывать сцену и определит, в каком порядке игроки будут выбирать действия.

В начале игры у каждого персонажа есть по десять пунктов ЗДОРОВЬЯ и РАССУДКА. Тот, у кого хоть одно из этих значений опустится до нуля, выбывает из игры (если правила не скажут обратное).

Помимо этого, у каждого персонажа есть параметры ИНТЕЛЛЕКТА, ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ, ЛОВКОСТИ и ЧУТЬЯ. Чтобы определить исходное значение каждого из них, игрок должен бросить **четырёхгранник и прибавить 4 к результату**. Для каждого параметра нужен отдельный бросок.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ИНТЕЛЛЕКТ

ИНТЕЛЛЕКТ говорит об уровне знаний персонажа. Этот параметр отвечает за общую эрудицию и помогает справляться с задачами, которые требуют пораскинуть мозгами.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Когда приходится драться или делать что-то иное, требующее силы или выносливости, высокое ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ увеличивает шансы на успех.

ЛОВКОСТЬ

Удастся ли персонажу незаметно запустить руку в чужой карман? А перейти по шаткому верёвочному мосту? Это зависит от ЛОВКОСТИ.

ЧУТЬЁ

Некоторые способны видеть то, что недоступно взору обычного человека. Именно ЧУТЬЁ отвечает за экстрасенсорные способности и во всех смыслах позволяет прикоснуться к паранормальному.

В ходе игры не раз возникнут ситуации, которые потребуют проверок вышеперечисленных параметров. Чтобы пройти проверку, игрок бросает две шестигранных игральных кости (d6). Проверка считается успешной, если сумма выпавших значений оказывается меньше или равна значению соответствующего параметра.

> **Пример:** *Вы собираетесь открыть ящик. Для этого нужно пройти проверку* ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ. *У вашего персонажа значение этого параметра составляет 7. Бросив два кубика, вы видите, что сумма выпавших значений равна 6. Ящик открывается!*

ЗДОРОВЬЕ

Отражает физическое состояние персонажа во время игры. Получая физический урон, тот теряет пункты ЗДОРОВЬЯ. Количество пунктов ЗДОРОВЬЯ не может подниматься выше 10 — исходного значения.

РАССУДОК

Ваши персонажи воспринимают мир таким, каким наблюдали его всю жизнь, с самого детства. В процессе игры вам придётся столкнуться с ситуациями, которые могут пошатнуть ваши представления о привычном порядке вещей. Чем больше пунктов РАССУДКА теряет ваш персонаж, тем ближе он к безумию. Количество пунктов РАССУДКА не может подниматься выше 10 — исходного значения.

СУДЬБА

В процессе игры вы можете получить предложение испытать СУДЬБУ — это означает, что у того или иного события существует четыре возможных исхода. Чтобы определить, какой из них уготован вам, бросьте четырёхгранную игральную кость (d4).

СТАНИСЛАВ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ