Над игрой работали:

автор — Андрей Zamurmun Музыченко

редактор — Надежда Бутенко

корректор — Александра Асланова

художник — Анастасия Оршанская | Dragon Madness

дизайнер-верстальщик — Елена «Рейн Райдер» Осинникова

арт-директор — Ransvind

главный редактор — Ирина Башкатова

Игра основана на правилах Lasers & Feelings Джона Харпера, распространяющихся по лицензии CC BY 4.0

В оформлении использован шрифт Dicier от Speak the Sky, распространяющийся по лицензии CC BY 4.0.

© Рыжий Библиотекарь, 2024

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Вы — авантюристы, недавно примкнувшие к ***«Звёздному лучу»*** — отряду ***Верии Каэлис***, прославленной охотницы на древних разумных монстров. Проникнув в Пульсирующий замок, принадлежащий ***Ласоро Тоне***, вы пытались уничтожить его жуткого владельца и отыскать таинственную ***Неумирающую***, что хранит в себе знания забытых эпох.
Но большая часть отряда, как и сама ***Верия***, один за другим исчезли в многоуровневом лабиринте сотрясаемого пульсациями замка. Хотя вы надеетесь, что кто-то из них всё ещё жив, сейчас, запершись в небольшой часовне, можете думать только о собственной безопасности.

Настольная ролевая игра

Эта игра рассчитана на 3–6 человек. Кроме буклета, который вы держите в руках, вам понадобятся несколько самых обычных кубиков (три или больше), бумага и карандаши.

Все игроки, кроме одного, создают себе персонажей — альтер эго, с помощью которых они будут исследовать замок. Этих персонажей мы будем называть **героями**. Оставшийся участник станет **ведущим**. Он отвечает за весь Пульсирующий замок с его обитателями, ловушками и загадками.

Когда ведущий описал, что видят, слышат или чувствуют герои, расскажите, что ваш персонаж делает. Можете задавать уточняющие вопросы. Взаимодействуйте со всем, что покажется вам интересным, и особенно с другими героями.

Иногда замок Ласоро Тоне будет пульсировать. Это может вызывать головные боли, тошноту, галлюцинации, навязчивые идеи и другие неприятные вещи у героев. Когда замок пульсирует, ведущий выбирает одного из игроков и просит описать, что именно происходит с его персонажем, а затем задаёт ему вопрос. Ответьте на вопрос так, как считаете нужным, или попросите другого игрока подсказать вам ответ.

СТАНИСЛАВА ОБРАЗЕЦ