



## Базовые ходы

### Риск

Когда вы рискуете, действуя в опасных обстоятельствах, значение имеет ваша храбрость. Если при броске кубиков в сумме получилось 10+, вы добиваетесь успеха.

Если получилось 7–9, вы делаете какую-то ошибку, попадаете в неловкое положение или сбиваетесь. Драконовод также может в этой ситуации назначить ещё более неприятные последствия или непростой выбор.

### Обращение к старшему

Когда вы обращаетесь с каким-то своим делом к старшему дракону (под управлением драконовода), вам понадобится храбрость. В случае успеха старший дракон признаёт вашу значимость и учитывает ваши интересы. Выберите один вариант из списка:

- ☞ Вы понравились старшему; он даёт вам полезный предмет или приятный подарок.
- ☞ Вы произвели сильное впечатление на старшего; он помогает вам каким-то делом или предоставляет ценную возможность.
- ☞ Вы заинтриговали старшего; он рассказывает вам что-то полезное и интересное.

При результате 7–9 выберите также один пункт из следующего списка:

- ☞ Вас одолело тщеславие. Поставьте в своём бланке метку тени.
- ☞ Вы расстроили своего друга. Верните один камешек дружбы.
- ☞ Вы зашли слишком далеко. Вы теперь что-то должны.

### Убеждение дракона

Когда вы пытаетесь в чём-то убедить другого дракона (обычно — что-то сделать), вы применяете своё обаяние.

Если речь идёт о персонажах драконовода: при успехе, они делают то, что вы желаете, если вы им что-то дарите, делитесь ценной информацией или оказываете услугу. При 7–9 они делают что-то не совсем то или сообщают неполную информацию.

Если речь идёт о товарищах по стае: при 10+ вы получаете оба эффекта. При 7–9 вы выбираете только один:

- ☞ Если дракончик делает то, о чём вы его попросили, он получает опыт.
- ☞ Если он не делает то, о чём вы его попросили, он получает метку тени.

### Обман

Когда вы пытаетесь обмануть другого дракона, вам требуется применить ум. При успехе вы одурачиваете жертву и узнаете важный секрет или получаете ценную возможность что-то сделать.

При 10+ вы получаете и то, и то, или же обман остаётся нераскрытым в течение некоторого времени.

### Исследование древнего или волшебного места

Когда вы исследуете древнее или волшебное место, вы применяете свой ум. При результате 10+ вы задаёте драконоводу два вопроса из приведённого ниже списка. При результате 7–9 — один вопрос.

- ☞ Какие полезные ресурсы здесь есть?
- ☞ Как я могу раскрыть тайны этого места?
- ☞ Где здесь присутствует Тьма?
- ☞ Кто ещё знает об этом месте?
- ☞ Мы здесь одни?





## Базовые ходы

### Лунная магия

Когда вы обращаетесь к магии лун, бросьте кубики и прибавьте к ним количество камешков дружбы, которые вы при этом возвращаете.

При результате 10+ примените оба описанных ниже эффекта.

При результате 7–9 — только один.

☞ Магия получилась особенно сильной.

☞ Вы контролируете эту магию.

При неудаче луны делают, что хотят, не учитывая ваше мнение.

### Изучение другого дракона

Когда вы изучаете другого дракона, вы применяете своё обаяние.

При 10+ вы получаете ответы на два вопроса по вашему выбору из списка ниже. При 7–9 — на один.

☞ Что этот дракон хранит в сокровищнице?

☞ На кого этот дракон имеет зуб?

☞ Что я могу у него узнать?

☞ Чего этот дракон от меня хотел бы?

☞ Как я могу убедить или заставить его сделать что-то?

### Тёмная магия

Когда вы обращаетесь к Тьме, выберите метку тени и бросьте кубики, добавив имеющееся у вас количество меток тени. При 10+ вы временно обретаете власть над Тьмой и творите с её помощью могущественное заклинание. При 7–9 вы также творите заклинание, но оно получается слишком могущественное. При неудаче Тьма сама выбирает, что происходит, не спрашивая вашего мнения.

Тьма может дать дракону огромную силу: мощностью и разнообразием эта сила ничем не уступает лунной. Полагаться на подарки товарищей при этом дракону не нужно: эта магия работает без всяких камешков дружбы. Просто бросьте кубики и добавьте количество ваших меток тени.

### Помощь / помеха

Когда вы помогаете или мешаете товарищу по стае, только что бросившему кубики, вы сами кидаете кубики и добавляете к ним имеющиеся у вас камешки дружбы (до максимума +3).

При успехе (10+) вы добавляете к результату товарища +1 или вычитаете –2. При частичном успехе (7–9) вы при этом также платите какую-то цену, сталкиваетесь со сложностями или же вам что-то причиняет вред. Вы не можете помогать или мешать своим товарищам, когда они зывают к лунам.

