

СТАЯ

Каждый представляет своего дракончика, называя его имя и цвет камешков, а также описывая внешность. Отмечайте имена своих товарищей по стае на бланке ниже, после чего ещё раз по кругу прочитайте, какие именно связи уже есть между вашими дракончиками.

_____ самый знающий в стае, но он не может предвидеть будущие опасности. Возьми у него камешек дружбы.

_____ помог тебе и спас от Тьмы.
Расскажи, как он воплотил твой идеал. Дай ему камешек дружбы.

_____ тебе приснился задолго до вашей встречи.
Расскажи, о чём был этот сон, и возьми у него камешек дружбы.

РОСТ

Жизнь дракона делится на пять возрастов. Каждый раз, когда у вас строчка опыта заполняется метками, выберите усиление и сотрите все пометки пунктов опыта. Получив все три усиления текущего возраста, вы переходите в следующий.

По мере роста ваша связь с лунами меняется. При достижении каждого следующего возраста вычёркивайте одну луну. К ней вы больше не сможете звать.

1. ДРАКОНЧИК-СЛЁТОК Луны +0

Опыт:

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

- Выберите в своём листе персонажа ещё один ход
- Увеличьте одну характеристику на +1 (максимум +3)
- Улучшите свой уникальный ход

2. КРЫЛАТЫЙ ДРАКОНЧИК Луны +0

Опыт:

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

- Выберите в своём листе персонажа ещё один ход
- Увеличьте одну характеристику на +1 (максимум +3)
- Улучшите свой уникальный ход

3. ДЛИННОЗУБЫЙ ДРАКОН Луны +1

Опыт:

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

- Выберите один ход из листа любого другого персонажа
- Увеличьте одну характеристику на +1 (максимум +3)
- Улучшите свой уникальный ход

4. БОРОДАТЫЙ ДРАКОН Луны +2

Опыт:

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

- Вы можете использовать ритуал своего Дома
- Улучшите свой уникальный ход

5. СТАРЫЙ ДРАКОН Луны +3

Опыт:

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

- Ваш Дом посвящает вам твердьню
- Ваш персонаж заканчивает свои приключения и превращается в Древнего или Мистика

ПУСТОТЫ



СВОБОДЫ



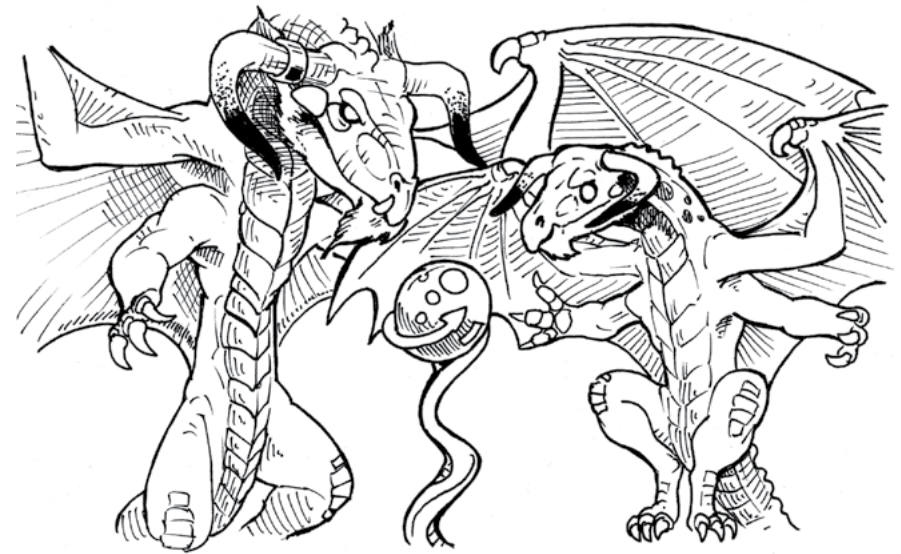
КАМНЯ



ДУХА



БУРИ



ПРОВИДЕЦ

Тьма с ранних лет говорит с вами. Вы видите надвигающийся ужас и боретесь с ним, однако окружающие не всего вам верят. Вы подступаете к Тьме близко-близко, чтобы выведать её секреты, но не забываете своих истинных союзников. Дружба – это свет, что ограждает вас от Тьмы.

ИМЯ (ОБВЕДИТЕ ОДНО)

| | |
|------|----------|
| Рен | Лунет |
| Воль | Дрэйвен |
| Рёко | Хамундил |

ЦВЕТ

ВНЕШНОСТЬ

(В КАЖДОЙ СТРОКЕ ОБВЕДИТЕ ЧТО-НИБУДЬ ОДНО)

- Бараньи рога, гребень на голове, множество рожек, бивни
- Костлявое тело, изящное, плоское, худое
- Крупные чешуйки, радужный, мелкие чешуйки, гладкая кожа
- Хвост с кисточкой, гибкий, с жалом, без хвоста
- Клюв, утолщённый череп, глубокий прикус, острый нос
- Копыта, растопыренные пальцы, когти, перепонки

ХАРАКТЕРИСТИКИ (ПРИБАВЬТЕ +1 К ОДНОЙ)



Начальные значения

Обаяние +1, Храбрость +0, Ум -1

ОБАЯНИЕ ХРАБРОСТЬ УМ

ДОМ И ДЕЛО ДОМА (ВЫБЕРИТЕ ОДИН ВАРИАНТ)



КЕБРОС, Рубиновый Дом

Получить метку тени, борясь с Тьмой.



СЕМСКЭЙЛ, Нейфритовый Дом

Применить тайное знание о Тьме для помощи другому.



МЕТКИ ТЕНИ

Эти метки показывают, насколько Тьма владеет вами. Борясь с Тьмой, вы можете сами стать подобным своему врагу.



ГНЕВ

- Накричать на друга.
- Сломать что-то ценное.
- Устроить скандал в ситуации, требующей тонкого подхода.



СОМНЕНИЕ

- Выказать сомнения в лояльности друга.
- Украсть нечто ценное.
- Пренебречь важной традицией Дракони.



СТЫД

- обвинить друга в своих собственных ошибках.
- обсмеять или принизить кого-то уязвимо.
- сбежать от общества.



СТРАХ

- Скрыть что-то от друзей
- Избежать опасного дела.
- Громко преувеличить опасность ситуации.

Проставлять метки тени можно в любом порядке. Проставляя метку, надо совершить действие, связанное с этой меткой. Когда в бланке проставлены все метки, вы превращаетесь в своего **тёмного двойника** и вас поглощает Тьма. Пока вы являетесь своим тёмным двойником, новых меток вы не получаете, даже когда это сказано в описании хода.

ТЁМНЫЙ ДВОЙНИК

Вы притягательны и убедительны. Вы знаете, что драконам можно доверять не больше, чем Тьме: только ложью и тайными заговорами можно чего-то добиться.

Стая скоро убедится, что вы легко пожертвуете их чувствами, дабы добиться результата — ведь вы же Провидец. Вы перестаёте быть своим тёмным двойником, когда друг убедит вас довериться незнакомому дракону.

ХОДЫ ПРОВИДЦА (ЭТОТ ХОД ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ С САМОГО НАЧАЛА) ♪

МРАЧНЫЕ ВИДЕНИЯ: вас преследуют видения Тьмы. В начале встречи бросьте кубики и прибавьте значение обаяния. При успехе вы получаете видение, которое поможет вашей стае в её приключениях, сообщив что-то важное и интересное о ближайших задачах. При результате 10+ вы видите истинное лицо Тьмы: кроме видения, вы получаете возможность задать драконоводу один вопрос. При провале, видение слишком неясное, чтобы помочь вам: будущее мрачно и ужасно.

Усиление уникального хода: выберите для своих видений новое свойство из перечисленных ниже. В момент, когда к вам приходят мрачные видения, вы можете:

- Поделиться с товарищем по стае своим видением.
Вы получаете +1 к результату броска кубиков для этого хода.
- Подготовить свой разум. Вы сможете задать один дополнительный вопрос (даже при провале).
- Направить своё видение. Сообщите драконоводу, чего именно в Дракони будет касаться ваше видение.
- Побороться с будущим: вы сможете один раз добавить +1 к результату броска кубиков своего товарища, если тот пытается изменить ход событий, который был представлен в видении.

Выбирая усиление, расскажите драконоводу, кто из драконов помог вам освоить эту новую способность

ВЫБЕРИТЕ ЕЩЁ ОДИН ХОД ИЗ СЛЕДУЮЩИХ:



ОДИН ИЗ НИХ: пытайтесь обмануть дракона, охваченного Тьмой, применяйте обаяние, а не ум.



ДОГОВОР: верните камешек дружбы и попросите у Тьмы что-то, что вы хотите. Драконовод назовёт вам цену. Если вы её заплатите, Тьма даст вам желаемое.



ОХОТНИК ЗА ТАЙНАМИ: если вы изучаете другого дракона, который вас ещё не видел, вы можете также задавать один из следующих вопросов:

- Каковы его секреты?
- Что предлагала ему Тьма в момент слабости?
- Чем мы с ним похожи?



ВСТРЕЧА С ТЬМОЙ: вы можете поглотить частицу Тьмы — тогда всё зависит от вашего обаяния. При успехе, тьма посылает вам видение и отвечает на ваши вопросы. Выберите один эффект из приведённых ниже при результате 7–9, два — при результате 10+. Видения ...

- ... ясны и детальны: вы стираете одну метку тени.
- ... показывают вам, что нужно сделать: у вас +1 к соответствующему действию.
- ... раскрывают роль, которую кто-то сыграет в грядущих событиях: вы даёте товарищу по стае +1 к какому-то ближайшему действию.

При результате 7–9 выберите также что-то одно из приведённого ниже списка. Ваши видения ...

- ... очерняют вашу душу. Поставьте себе метку тени.
- ... отдаляют вас от других: верните один камешек дружбы.
- ... подкашивают ваше ослабшее тело. Получите -1 к ближайшему действию.

При провале вы привлекаете внимание самой Тьмы.