

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.

_____ обеспечил вам поддержку стаи, когда ваш зверь-спутник заболел. Опишите, как именно он воплотил ваш идеал, и дайте ему камешек дружбы.

_____ научил вас внимательнее относиться к Тьме. Опишите, как именно он воплотил ваш идеал, и дайте ему камешек дружбы.

Вы спасли _____ от опасного чудовища. Возьмите 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



СОРВИГОЛОВА

В небе для вас нет границ. Когда вы устремляетесь к звёздам, вы творите подвиги, которых сами от себя не ожидали. Порой вы при этом теряете голову, и вам не стоит летать слишком высоко, чтобы не забыть о тех, кто смотрит снизу. Дружба даёт вам повод полетать, помогает вашим крыльям и сердцу найти призвание.

ИМЯ (ОБВЕДИТЕ ОДНО)	
Колоф	Искрист
Воль	Дух
Оникс	Сират

ЦВЕТ

ВНЕШНОСТЬ	
(В КАЖДОЙ СТРОКЕ ОБВЕДИТЕ ЧТО-НИБУДЬ ОДНО)	
<input type="checkbox"/>	Сломанные рога, гребень на голове, острые рожки, бивни
<input type="checkbox"/>	Бутристая кожа, перья, мерцающий, колючки
<input type="checkbox"/>	Клюв, длинная морда, глубокий прикус, короткая морда
<input type="checkbox"/>	Шипастый хвост, цепкий, гибкий, без хвоста
<input type="checkbox"/>	Пальцы с липучками, когти, лапы, перепонки
<input type="checkbox"/>	Угловатое тело, костлявое, мускулистое, извилистое

ХАРАКТЕРИСТИКИ (ПРИБАВЬТЕ +1 К ОДНОЙ)



Начальные значения

Обаяние -1, Храбрость +1, Ум +0

ОБАЯНИЕ ХРАБРОСТЬ УМ

ДОМ И ДЕЛО ДОМА (ВЫБЕРИТЕ ОДИН ВАРИАНТ)



Бринбэк, Стальной Дом

Убедить члена своей стаи пойти на опасное предприятие.



Ротскар, Золотой Дом

Встать между товарищем по стае и опасностью.



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 Драконии.



СТЫД

- обвинить друга в своих собственных ошибках.
- обсмеять или принизить кого-то уязвимого.
- 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 быстры, свирепы и неостановимы. Вам по силам любая опасность, а стая для вас всего лишь обуза. Теперь вы позаботитесь о том, чтобы всё время быть далеко впереди них, ведь вы Сорвиголова. Вы перестаёте быть своим тёмным двойником, как только друг сумеет убедить вас в том, что стая вам нужна.

ХОДЫ СОРВИГОЛОВЫ (ЭТОТ ХОД ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ С САМОГО НАЧАЛА) ✕

ЗВЕРЬ-СПУТНИК: вы чаще попадаете в опасные ситуации, чем прочие драконы, но ваш зверь-спутник готов последовать за вами куда угодно. Как и другие существа в Драконии, ваш зверь-спутник имеет черты нескольких разных животных — выберите от одного до трёх. Если вы обведёте только одно животное, то прочие существа Драконии будут видеть в вашем спутнике чудовище. Но вы вдвоём как-нибудь уживётесь.

- | | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> попугай | <input type="checkbox"/> жук | <input type="checkbox"/> барсук | <input type="checkbox"/> летучая мышь |
| <input type="checkbox"/> носорог | <input type="checkbox"/> волк | <input type="checkbox"/> медведь | <input type="checkbox"/> броненосец |
| <input type="checkbox"/> крыса | <input type="checkbox"/> лошадь | <input type="checkbox"/> лягушка | <input type="checkbox"/> ёж |
| <input type="checkbox"/> лев | <input type="checkbox"/> крокодил | <input type="checkbox"/> баран | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> черепаха | <input type="checkbox"/> саламандра | <input type="checkbox"/> кальмар | |

СПОСОБНОСТИ (ВЫБЕРИТЕ ОДНУ):

- Большой:** ваш зверь достаточно велик, чтобы на нём можно было ездить.
- Ищейка:** ваш зверь умеет вынюхивать след.
- Копатель:** ваш зверь умеет копать твёрдый грунт.
- Посланнык:** ваш зверь умеет относить послания.
- Камуфляж:** ваш зверь умеет маскироваться на местности.
- Актёр:** ваш зверь умеет развлекать драконов и других существ.
- Работник:** ваш зверь способен таскать тяжёлые предметы.

Усиление уникального хода: отметьте у своего зверя-спутника новую способность. Опишите, как он до неё дорос или освоил её.

ВЫБЕРИТЕ ЕЩЁ ОДИН ХОД ИЗ СЛЕДУЮЩИХ:



БЫЛА НЕ БЫЛА: у вас +1, когда вы рискуете, справляясь с физическими препятствиями.



СКОЛЬЗКАЯ ЧЕШУЯ: когда вы пытаетесь избежать чего-то, что вас физически удерживает, прибегните к храбрости. При результате 10+ вам удаётся вывернуться. При результате 7–9 вы выбираетесь, но оставляете позади что-то важное или привлекаете излишнее внимание — драконовод скажет, что именно случилось. При провале вы тоже выбираетесь, но дорогой ценой: поставьте себе метку тени.



ЯСНАЯ ГОЛОВА: когда вы стремительно бросаетесь навстречу опасности, прибегните к храбрости. При успехе задайте драконоводу один вопрос из списка ниже. Вы получите +1 к действиям, напрямую связанным с ответом. При результате 10+ задайте два вопроса. При 7–9 — один:

- Как лучше всего туда пробраться / оттуда выбраться / проскочить?
- Чего здесь надо остерегаться?
- Кто здесь контролирует ситуацию?

При провале кто-то получает против вас мгновенное преимущество, обычно помещая вас в опасное место и отделяя от друзей.



БЕРУ НА СЕБЯ: когда другой дракон должен поставить себе метку тени, вы можете поставить метку тени себе вместо него. Вы при этом не обязаны сразу действовать в соответствии с меткой, но эта метка сохраняется до тех пор, пока не будет убрана обычным способом.