

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.

_____ попросил вас создать что-то полезное для вашей Стаи. Опишите, что это, и получите от этого дракончика камешек дружбы.

_____ побудил вас оставить мастерскую и отправиться сражаться с Тьмой. Опишите, как он воплотил ваш идеал, и дайте ему камешек дружбы.

_____ вытаскил вас из неприятностей, в которые вы влезли из-за своего творчества. Опишите, как он воплотил ваш идеал и дайте ему 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



ТВОРЕЦ

Вы знаете, что для того, чтобы сделать красиво, мало ярких красок, и прекрасно представляете, сколько работы и упорства требуется, чтобы создать произведение искусства. Но всем творцам стоит помнить: их занятие - опасное дело, многие вроде вас стали им одержимы. Дружба – это то, что держит вас на земле, пока вы находитесь в поисках совершенства.

ИМЯ (ОБВЕДИТЕ ОДНО)

Глубокоглазый	Нео
Азраэль	Болограт
Ангус	Самсмильт

ЦВЕТ

ВНЕШНОСТЬ
(В КАЖДОЙ СТРОКЕ ОБВЕДИТЕ ЧТО-НИБУДЬ ОДНО)

- Антенны, обгорелые рога, витые рога, бивни
- Складчатая шкура, крошенная чешуя, бугристая кожа, панцирь
- Костистая голова, обожжённый нос, короткая морда, выдающаяся нижняя челюсть
- Шипастый хвост, булавовидный, цепкий, без хвоста
- Костистые пальцы, когти, растопыренные пальцы, перепонки на лапах
- Угловатое тело, толстое, худое, извилистое

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

Подвергнуться опасности, доставая редкие материалы или сокровища.



РОТСКАР, Золотой Дом

Создать что-то, что поможет другу справиться со сложной задачей.



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 не просто художник — всё на свете является вашим инструментом. Драконы нуждаются в твёрдой руке, которая раскроет их истинный потенциал. Стая должна принять ваши планы будущего Драконии — ведь это вы Творец. Вы перестаёте быть своим тёмным двойником, как только друг найдёт способ убедить вас, что драконы вам важнее вещей.

ХОДЫ ТВОРЦА (ЭТОТ ХОД ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ С САМОГО НАЧАЛА) ✨

ТВОРЕНИЕ: вы умеете создавать. Выберите два материала, с которыми вы хорошо работаете, или таланта, к которому у вас лежит душа, из приведённого ниже списка.

- | | | | |
|---|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> Краски | <input type="checkbox"/> Пирсинг | <input type="checkbox"/> Резьба | <input type="checkbox"/> Песок |
| <input type="checkbox"/> Дерево | <input type="checkbox"/> Актёрство | <input type="checkbox"/> Драгоценные камни | <input type="checkbox"/> Бусины |
| <input type="checkbox"/> Камень | <input type="checkbox"/> Дирижирование | <input type="checkbox"/> Драгоценные металлы | <input type="checkbox"/> Проволока |
| <input type="checkbox"/> Перо и чернила | <input type="checkbox"/> Письмо | <input type="checkbox"/> Садоводство | <input type="checkbox"/> Звук |
| <input type="checkbox"/> Цемент | <input type="checkbox"/> Садоводство | <input type="checkbox"/> Ткань | <input type="checkbox"/> Музыкальные инструменты |
| <input type="checkbox"/> Стекло | <input type="checkbox"/> Ткань | <input type="checkbox"/> Бумага | <input type="checkbox"/> Лёд |
| <input type="checkbox"/> Металл | <input type="checkbox"/> Бумага | <input type="checkbox"/> Пластик | <input type="checkbox"/> Воск |
| <input type="checkbox"/> Татуировки | <input type="checkbox"/> Пластик | <input type="checkbox"/> Глина | |

Создавая что-либо из выбранных материалов или с помощью выбранных талантов, вы пользуетесь своим умом.

При результате 10+ выберите два эффекта. При 7–9 — один.

- Созданное вами долговечно
- Созданное вами практично
- Созданное вами красиво

При провале творение содержит серьёзный изъян. Драконовод скажет позже, какой именно.

Усиление уникального хода: Усиление уникального хода: выберите два новых средства или материала. Расскажите драконоводу, какой дракон помог вам их освоить.

ВЫБЕРИТЕ ЕЩЁ ОДИН ХОД ИЗ СЛЕДУЮЩИХ:



ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ: когда вы сперва делаете другому дракону комплимент относительно его уникальной черты или вещи, а потом изучаете его, вы можете применять свой ум вместо обаяния.



ЗОЛОТЫЕ ЛАПКИ: когда вы чините сломанные вещи или устройства, вы применяете свой ум. При результате 10+ у вас всё получается. При результате 7–9 вещь снова будет функционировать, но придётся приложить особые усилия или использовать специальные материалы. Драконовод скажет вам, что именно потребуется. При провале вещь оказывается безнадежно сломана или для её починки не хватает чего-то важного и сложно добываемого.



ЛУННЫЙ СОСУД: когда вы создаёте произведение искусства, вы можете применить лунную магию и сохранить в предмете её эффекты. Объявите, какое событие активирует предмет, и магия высвободится, как только это случится.



СУМКА С ПОЛЕЗНОСТЯМИ: вы собираете всякие странные штуки, вроде кусочков оружия и древних артефактов — вдруг придёт вдохновение и они пригодятся? Если вы ищете в своей сумке что-то достаточно мелкое, чтобы в неё поместиться, примените свой ум. При результате 10+ вы находите то, что нужно, или что-то, чем можно заменить искомую вещь. При 7–9 у вас есть что-то подходящее, но с дефектами. При провале оказывается, что вы уже недавно использовали нужную вещь и вам придётся доставать похожую заново.