



## Ходы ведущего

### Ходы природы

- ☞ Подвергните кого-либо опасности.
- ☞ Познакомьте стаю с новым фантастическим существом.
- ☞ Разбудите спящую опасность.
- ☞ Отберите у стаи что-то ценное.
- ☞ Помешайте героям дойти до цели.
- ☞ Устройте разрушительную бурю, невообразимый хаос.
- ☞ Подманите дракона руинами и таинственными местами.
- ☞ Предоставьте для исследования место или маршрут.
- ☞ Покажите, как Тьма пускает корни.

### Ходы общества

- ☞ Упоминайте конфликты и сложности, происходящие за пределами видимого стае.
- ☞ Втяните героев в идеологический конфликт.
- ☞ Обратите действия героев против них самих.
- ☞ Раскройте неприятную правду.
- ☞ Дайте героям поручение или поставьте перед ними задачу.
- ☞ Предоставьте героям интересную возможность — просто так или за особую цену.
- ☞ Предупредите о последствиях, потом задавайте вопросы.
- ☞ Лишите доступа в важное место.
- ☞ Покажите, как Тьма питается болью дракона.

### Ходы Тьмы

- ☞ Поставьте метку тени
- ☞ Объявите о приближении Тьмы
- ☞ Столкните героев с влиянием Тьмы
- ☞ Покажите, как Тьма охватывает Драконию
- ☞ Потребуйте значимой жертвы
- ☞ Привяжите кого-то или что-то к предмету
- ☞ Подвергните кого-либо серьёзной опасности
- ☞ Сыграйте на слабостях стаи
- ☞ Искушайте героев могуществом и перспективами

## Задачи

- ☞ Делайте Драконию драконоцентричной.
- ☞ Ставьте стаю перед осмысленным выбором.
- ☞ Позволяйте событиям формировать будущее.

## Принципы

- ☞ Наполняйте Драконию приключениями, загадками и чудесами.
- ☞ Обращайтесь к драконам, а не к игрокам.
- ☞ Делая свой ход, привязывайте его к уже происходящим событиям.
- ☞ Используйте историю и традиции Дракони.
- ☞ Представляйте Дома как динамичные и развивающиеся, но с твёрдой опорой на прошлое.
- ☞ Задавайте наводящие вопросы и пользуйтесь ответами для придумывания продолжения.
- ☞ Подчёркивайте размерно-возрастную иерархию, свойственную Дракони.
- ☞ Каждому дракону давайте имя, описание и мотивацию.
- ☞ Обыгрывайте предрассудки и предубеждения стаи.
- ☞ Любуйтесь главными героями.
- ☞ Напоминайте о наступающей Тьме.

## Проблемы

### 1) Выбери проблему и суть

#### СЕМЬЯ

**Суть:** отделение, отчуждение, горе, контроль.

#### ДРУЖБА

**Суть:** зависть, соперничество, дефицит, неуверенность.

#### ТРАДИЦИЯ

**Суть:** иерархия, норма, ограничения, ритуалы.

#### ПРИРОДА

**Суть:** расширение, хаос, тайна, убежище.

### 2) Создай участника с мотивацией

### 3) Распиши фазы проблемы (опционально)

### 4) Придумай особые ходы (опционально)

