

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.

_____ стал голосом разума в вашей стае, когда надо было иметь дело со старшими драконами. Опишите, как он воплотил ваш идеал, и дайте ему камешек дружбы.

_____ помог вам защитить от Тьмы священное место. Опишите, как он воплотил ваш идеал, и дайте ему камешек дружбы.

_____ вы научили слушать дикого зверя. Расскажите, какого. Получите от 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



ДРУГ ПРИРОДЫ

Вы способны увидеть великолепие дикой природы. Именно песни лесов и холмов напоминают вам о Доме, а в вашем рыке дикие существа узнают знакомые ноты.

Но чем для вас при этом является Дракония? Может ли она быть вашим домом? Только через дружбу вы способны увидеть ценность драконьей культуры и понять преимущества жизни в двух мирах.

ИМЯ (ОБВЕДИТЕ ОДНО)	
Лайонель	Коготь
Охотник	Кемоф
Товаринн	Ахна

ЦВЕТ

ВНЕШНОСТЬ (В КАЖДОЙ СТРОКЕ ОБВЕДИТЕ ЧТО-НИБУДЬ ОДНО)	
<input type="checkbox"/>	Оленьи рога, костистый гребень, бараньи рога, бивни
<input type="checkbox"/>	Бутристая кожа, перья, мех, колючки
<input type="checkbox"/>	Клюв, широкая морда, круглая голова, короткая морда
<input type="checkbox"/>	Булавовидный хвост, с кисточкой, цепкий хвост, жало
<input type="checkbox"/>	Слоновьи ноги, копыта, когти, перепонки
<input type="checkbox"/>	Плоское тело, пропорциональное, узловатое, мелкое

ХАРАКТЕРИСТИКИ (ПРИБАВЬТЕ +1 К ОДНОЙ)



Начальные значения

Обаяние +1, Храбрость -1, Ум +1

ОБАЯНИЕ ХРАБРОСТЬ УМ

ДОМ И ДЕЛО ДОМА (ВЫБЕРИТЕ ОДИН ВАРИАНТ)



МИНДОФ, Дубовый Дом

Избежать обнаружения или тайно пробраться куда-либо.



ТЕССИФ, Алмазный Дом

Восстановить чудо природы или заповедное место.



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 чисты и едины с природой. Драконию вы помните смутно, как фальшивую конструкцию, мешающую земле жить своей естественной жизнью. Теперь заставьте стаю понять, что вы цените природу куда выше Драконии — ведь вы друг природы. Вы перестаёте быть своим тёмным двойником, как только кто-то из друзей убедит вас, что драконья культура тоже представляет ценность.

ХОДЫ ДРУГА ПРИРОДЫ (ЭТОТ ХОД ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ С САМОГО НАЧАЛА)

ЗВЕРИНЫЙ ЯЗЫК: Вы живёте в одном мире с диким существами, их рычание и чириканье — ваш второй язык. Вы способны понимать животных и общаться с ними на общем для них всех языке. При этом вы можете применять к ним такие ходы как изучение, убеждение и обман, как если бы они были драконами.

Усиление уникального хода: выберите ещё один язык из списка: камня, воды, земли, огня, ветра, льда, дерева или металла. Расскажите драконоводу, как вы освоили этот новый язык стихий.

ВЫБЕРИТЕ ЕЩЁ ОДИН ХОД ИЗ СЛЕДУЮЩИХ:



В ДВУХ МИРАХ: когда вы идёте на риск во время путешествия по дикой местности, вы можете применять своё обаяние, а не храбрость.



МАСКИРОВКА: вы можете замереть и слиться с окружающей природой, став почти невидимым. Враги не могут вас заметить, пока вы не шевельнётесь или не заговорите.



ДУХ-ПРОВОДНИК: сама природа заботится о вас: за вами всюду следует дух, дающий советы и помогающий вам. Обращаясь к своему духу-проводнику, примените своё обаяние. При результате 10+ вы получаете пункт опыта и +1 к ближайшему действию, если следуете его совету. При результате 7–9 вы получаете +1 к ближайшему действию, если следуете совету, и метку тени, если не следуете. При провале дух особенно настойчив: если вы не следуете его совету, он от вас уходит, пока вы каким-то образом не исправитесь.



СВЯЗЬ С ЗЕМЛЁЙ: когда вы общаетесь с духами местности, примените своё обаяние. При 10+ они делятся с вами своей мудростью: вы можете задать два вопроса из перечисленных ниже. При 7–9 — только один вопрос. При провале духи сами в трудном положении и нуждаются в помощи в виде участия в ритуале.

- Как я могу позаботиться об этом месте?
- Что это место от нас хочет?
- Кто посещал это место последним?
- Что за духи танцуют здесь?