

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.

_____ руководил вашей стаей, когда вы потерялись в Столице. Опишите, как он воплотил ваш идеал, и дайте ему камешек дружбы.

_____ не понимает важность драконьей истории и традиций; вы сделаете всё, чтобы он её осознал. Возьмите камешек дружбы.

_____ продемонстрировал вам, как опасна Тьма, и вы в результате высунули нос из книги. 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



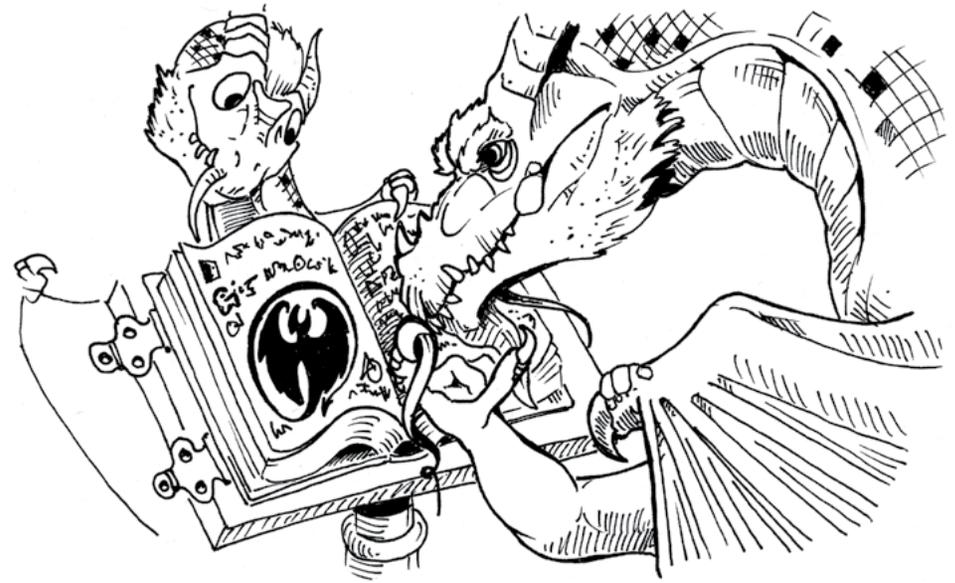
КАМНЯ



ДУХА



БУРИ



УЧЁНЫЙ

Вы усердно работаете, чтобы узнать как можно больше. Знание — сила, и вы собираете и оберегаете знания. Иногда трудно найти равновесие между интересом к прошлому и жизнью в настоящем, но вы же не собираетесь пропускать приключения или отказываться от дружбы. В конце концов, всем героям, про которых вы читали, приходилось в конце концов отложить пергамент и отправиться пачкать свою чешую.

ИМЯ (ОБВЕДИТЕ ОДНО)

Звёздный	Венет
Людвик	Зандил
Хатиро	Стеварат

ЦВЕТ

ВНЕШНОСТЬ
(В КАЖДОЙ СТРОКЕ ОБВЕДИТЕ ЧТО-НИБУДЬ ОДНО)

- Антенны, олени рога, бараньи рога, множество рожек
- Складчатая шкура, с перьями, с мехом, с чешуёй
- Длинный нос, глубокий прикус, острый череп, короткая морда
- Хвост-метёлка, без хвоста, гибкий хвост, жало
- Пальцы с липучками, костистые суставы, растопыренные пальцы, когти
- Толстое туловище, худое, пропорциональное, бескрылое

ХАРАКТЕРИСТИКИ (ПРИБАВЬТЕ +1 К ОДНОЙ)



Начальные значения

Обаяние +0, Храбрость -1, Ум +1

ОБАЯНИЕ ХРАБРОСТЬ УМ

ДОМ И ДЕЛО ДОМА (ВЫБЕРИТЕ ОДИН ВАРИАНТ)



Миндоф, Дубовый Дом

Раскрыть значимую часть древней тайны.



Семскэйл, Нефритовый Дом

Смягчить конфликт между драконами из разных Домов



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 слишком долго молчали и сдерживали себя. Вы лучше всех знаете, что стае теперь нужно делать, вы лучше всех разбираетесь в истории. Пора уже всей стае признать – Учёный тут только вы. Вы перестаёте быть своим тёмным двойником, как только друг убедит вас признать, что у вас не на все вопросы есть ответы.

ХОДЫ УЧЁНОГО (ЭТОТ ХОД ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ С САМОГО НАЧАЛА) ☞

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: вы носите при себе одну из Великих Книг Драконьего Знания.

Отметьте, что это за книга:

- Дагон, «История войны с Тьмой»
- Лунь-Кван, «Знаменитые драконы и их деяния»
- Фафир фон Гримтуф, «Славные моменты в драконьей истории»
- Дьюлаш де Гольдерин, «Энциклопедия существ Драконии»
- Амелия Дракович, «Географический атлас рек, гор и крупных островов Драконии»

Когда вы ищете какую-то информацию в своих книгах, скажите драконоводу, что именно вы нашли, бросьте кубики и прибавьте к результату количество задействованных книг. При результате 10+ информация точна и полна; у вас далее будет +1 ко всем действиям, связанным с ответами. При 7–9 она неполна или загадочна; у вас +1 только на одно ближайшее действие, связанное с ответами. При провале вы допускаете какую-то ошибку; драконовод скажет, какую именно и когда.

Усиление уникального хода: Отметьте ещё одну книгу. Расскажите драконоводу, от кого вы её получили.

ВЫБЕРИТЕ ЕЩЁ ОДИН ХОД ИЗ СЛЕДУЮЩИХ:



СТАРЫЕ ДОЛГИ: обращаясь к старшему и напоминая ему о его долге, вы опираетесь на свой ум, а не на храбрость.



МАГИЧЕСКИЙ СЛУХ: прислушиваясь вблизи к магическому ритуалу, вы можете задействовать свой ум. При результате 10+ задайте два вопроса из списка. При результате 7–9, задайте один вопрос. У вас будет +1 к ближайшему действию, которое опирается на ответы. При провале ритуал обретает над вами власть: драконовод скажет, какую.

- Какие магические эффекты производит такой ритуал?
- На кого ритуал направлен?
- Как я могу этот ритуал прервать?
- Как я могу этот ритуал повторить?



МНЕНИЕ ДРУЗЕЙ: вы можете пойти к своим друзьям за советом. Дайте им один камешек дружбы и выслушайте, что они скажут. Если вы последуете совету, то они отметят пункт опыта, а вы получите +1 к действиям, пока следуете совету. Если вы проигнорируете совет, поставьте себе метку тени.



ЗНАНИЕ ПРОШЛОГО: изучая бородастого или старого дракона, вы также можете задавать и следующие вопросы:

- Что о нём поговаривают в его Доме?
- Какова его уязвимость для Тьмы?
- Кто в Драконии противостоит его целям и планам?