

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.

_____ недавно присоединился к вашей стае, и вы объясняете ему особенности столичной политики. Возьмите у него камешек дружбы.

_____ дрался бок о бок с вами против чудовища Тьмы. Опишите, как он воплотил ваши идеалы. Дайте ему камешек дружбы.

_____ был рядом с вами, когда вы оказались особенно уязвимы. 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

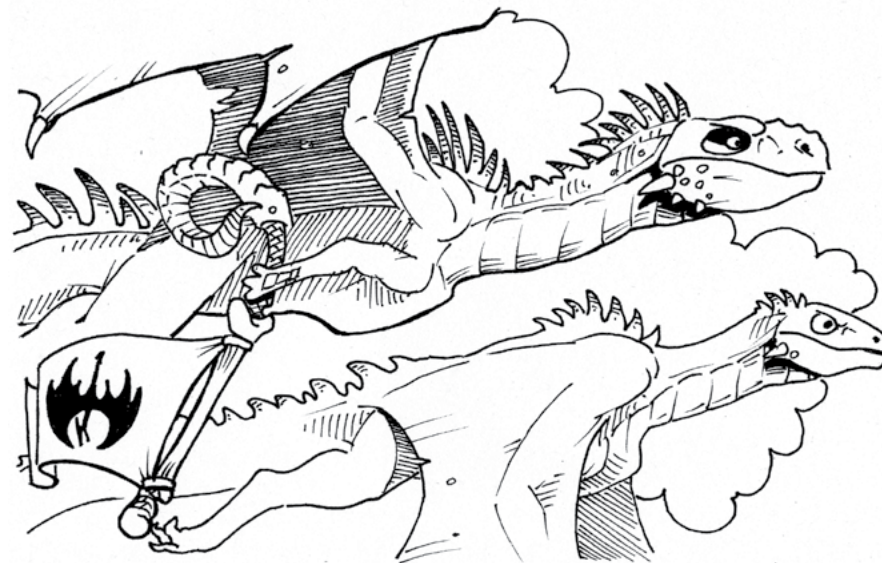
ПУСТОТЫ

СВОБОДЫ

КАМНЯ

ДУХА

БУРИ



ВОИТЕЛЬ

Вы благородны и сильны. Дракония — дом, который вы защищаете. Вы вдохновляете других драконов, но стараетесь не брать на себя слишком много. Ваши друзья сильны и умелы: дайте им шанс, и они удивят вас.

| | |
|----------------------------|--------|
| ИМЯ (ОБВЕДИТЕ ОДНО) | |
| Рассвет | Кимрат |
| Смельчак | Акс |
| Вер | Гракс |

| |
|-------------|
| ЦВЕТ |
|-------------|

| |
|---|
| ВНЕШНОСТЬ |
| (В КАЖДОЙ СТРОКЕ ОБВЕДИТЕ ЧТО-НИБУДЬ ОДНО) |
| <input type="checkbox"/> Бараньи рога, плюмаж из перьев, множество рожек, бивни |
| <input type="checkbox"/> Крупная чешуя, панцирь, колючки, толстая шкура |
| <input type="checkbox"/> Широкая голова, длинный нос, морда в шрамах, выдающаяся нижняя челюсть |
| <input type="checkbox"/> Когти, слоновьи ноги, копыта, мягкие лапы |
| <input type="checkbox"/> Широкогрудый, изящный, огромный, мускулистый |
| <input type="checkbox"/> Шипастый хвост, булавовидный, короткий, гибкий |

ХАРАКТЕРИСТИКИ (ПРИБАВЬТЕ +1 К ОДНОЙ)



Начальные значения

Обаяние –0, Храбрость +1, Ум –1

ОБАЯНИЕ ХРАБРОСТЬ УМ

ДОМ И ДЕЛО ДОМА (ВЫБЕРИТЕ ОДИН ВАРИАНТ)



Бринбэк, Стальной Дом

Уничтожить противоестественную угрозу, порождённую Тьмой.



Тессиф, Алмазный Дом

Защитить от Тьмы кого-то слабее вас.



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 неостановимы: вы ураган, который единолично может сокрушить Тьму. Никто в Драконии не силен настолько, чтобы помогать вам. Пусть вся стая теперь признает, что только вы лично способны спасти Драконию — ведь вы Воитель. Вы перестаёте быть своим тёмным двойником, когда друг убедит вас позвать стаю на помощь.

ХОДЫ ВОИТЕЛЯ (ЭТОТ ХОД ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ С САМОГО НАЧАЛА) ♪

ЧЕШУЯ ЧЕСТИ: вы посвятили свою жизнь тому, чтобы сделать Драконию лучше.

Выберите одно свойство:

- Луны отметили вас. У вас всегда +1 к результату бросков кубиков, когда вы творите магию лун.
- Ваш голос пронзает Тьму. Если вы столкнулись с Тьмой и пошли на риск, у вас +1 к результату броска кубиков.
- Ваша родословная вызывает уважение. У вас +1 к обаянию (до максимума +3).
- Вам досталось наследство из времён Войны Тени. У вас всегда +1 к результату броска кубиков, когда вы обращаетесь к старшему дракону.
- У вас много дорогих сокровищ. При обращении к Тьме у вас +1 к результату броска кубиков.

Вы можете скрыть одно или более свойств своей чешуи, поставив себе метку тени.

Усиление уникального хода: выберите ещё одно свойство для вашей чешуи чести. Расскажите драконоводу, в каком из своих приключений вы заработали такую честь.

ВЫБЕРИТЕ ЕЩЁ ОДИН ХОД ИЗ СЛЕДУЮЩИХ:



ПЛАН БИТВЫ: сходясь в бою с противником, примените свою храбрость, чтобы получить шанс задать драконоводу вопросы: два при результате 10+, один — при 7–9. Если вы потом действуете, опираясь на ответ, то у вас +1 к результату броска кубиков для этого действия. Возможные вопросы:

- Кто из врагов сейчас особенно уязвим для моего нападения?
- В каком на самом деле положении мой противник?
- Кто из врагов представляет наибольшую угрозу?
- Какова цель или боевая задача моих противников?

При провале врасплох застают, наоборот, вас. У вас –1 ко всем действиям, пока вам не удастся отбиться или собрать союзников.



БОЛЬШОЕ СЕРДЦЕ: вы настоящий друг для своих товарищей по стае. Вы можете давать камешки дружбы, когда кто-то воплощает любой из ваших идеалов — смелость или чувство юмора.



ПОЛНЫЙ ВПЕРЁД: один раз за игровую встречу вы можете вернуть камешек дружбы, чтобы, рискуя, получить результат 10+.



ЧЕСТНОСТЬ — ЛУЧШАЯ ПОЛИТИКА: ведя откровенный разговор с другим героем, вы можете задать играющему его один вопрос из приведённых ниже. Если он отвечает честно, то получает право задать вам один вопрос из списка. Вы тоже должны ответить честно

- На кого ты на самом деле работаешь?
- Чего ты больше всего хочешь?
- О чём ты больше всего сожалешь?
- С кем ты поступил по-настоящему нехорошо?