

# ДРАКОН ГОВОРИТ!

СТАЛИЦА РОЛЕВЫХ  
ОБРАЗЦОВ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

# ПРАВИЛА

## ОСНОВЫ

Для игры нужен **ведущий** и до четырех **игроков**. Ведущий будет рассказывать историю, давая игрокам повлиять на нее от лица героев, чью роль они берут на себя. Они говорят, что они хотят сделать, и ведущий скажет, что тогда случится.

Игра делится на сцены. Они могут быть **простыми**, когда игроки действуют в любом порядке и от них не требуются броски, или **опасными**, когда действия связаны с риском, и тогда игрокам понадобятся кости, чтобы их совершить.

Также есть **боевые** сцены, считающиеся **опасными**, но в них игроки ходят по очереди и могут атаковать. Игроки могут совершить в свой **ход** одно действие. Сцена вновь становится **обычной**, как только опасность миновала.

## БРОСКИ

Для решения рискованных задач игрок совершает **бросок** шестигранной кости. Если результат равен или же больше порога сложности, то его ждет успех. В ином случае его ждут некие последствия, которые определяет ведущий.

Ведущий также может менять сложность **бонусами** и **штрафами**, когда герои в выгодном или же уязвимом положении. Они позволяют **добавить** к броску еще одну кость и выбрать наибольший или наименьший результат соответственно.

Бонусы и штрафы могут быть получены только один раз для каждого броска. Бонус сводит на нет штраф и наоборот. Также игрок может пожертвовать своим ходом, чтобы помочь другу и тем самым дать бонус к его следующему броску.

■ **Упорство**. Провалив бросок, отметьте упорство. Сделав это три раза, вы можете сделать один бросок успешным.

Герои имеют два качества, отражающих их умение справляться с ситуациями: **дерзость**, если они делают все грубо и решительно, и **хитрость**, если действуют вдумчиво и аккуратно. Они определяют порог сложности бросков.

■ **Атака**. Успешный бросок **дерзости** даст герою нанести вред. При провале вред или другие проблемы получит он.

■ **Изучение**. Успешный бросок **хитрости** позволит герою заметить что-то полезное или получить ответ на вопрос.

## ОПАСНОСТИ

В **опасной** или **боевой** сцене ведущий может потребовать бросок, чтобы избежать угрозы и связанного вреда. Так, например в бою, когда все игроки сделали ход, а враги могут дать им отпор.

■ **Вред**. Провалив бросок, связанный с риском для жизни, вы получите вред и испытаете **страх** (штраф к **дерзости**) или **злость** (штраф к **хитрости**) на ваш выбор. Получив вред в третий раз, вы выбываете из игры до конца сцены.

В конце сцены герой избавляется от **страха**, если сбегает от опасности, или от **злости**, если идет на безрассудство. Раз в игру вы можете устроить привал и загладить весь вред а также дать упорство одному герою, похвалив его.

## ГЕРОИ

Выберите, какой из кобольдов будет вам ближе, а также придумайте вашему герою имя, внешность и характер.

### Болтун Дерзость ● ③ ④ Хитрость ● ③ ④

■ Знакомства. Выберите друга, что вам поможет, и врага, что будет вам мешать.

*"Давно не виделись!"*

- Аристократ  Великан  Демон  Зверь  
 Колдун  Призрак  Рыцарь  Фея

■ Остроумие. Раз в сцену вы можете спросить ведущего, как задеть за живое.

*"Знаешь, что скажу?"*

■ Провокация. Вы можете совершить бросок дерзости или же хитрости, чтобы заставить других сделать, что захотите. Если вы провоцируете игрока, он получает упорство, если поддается.

*"Как же! У тебя духа на это не хватит!"*

### Силач Дерзость ④ ③ ⑥ Хитрость ● ③ ④

■ Героизм. Выберите три подвига. Для их совершения вы получаете бонус к броску.

*"Глядите, что могу!"*

- Выдать дерзкий трюк  
 Добыть ценный трофей  
 Заслужить уважение  
 Миновать верную гибель  
 Одолеть грозного врага  
 Сорвать хитрые планы  
 Принять командование  
 Уберечь жизнь другу

■ Защита. Раз до следующего хода вы можете сделать бросок от угрозы за друга.

*"Держись за мной!"*

■ Удаль. Совершив атаку со штрафом, вы можете при успехе оглушить цель на ход.

*"Ну, будешь знать..."*

### Умник Дерзость ● ③ ④ Хитрость ● ③ ④

■ Магия. Выберите три заклятия, которые можете наложить раз в сцену, бросив 5-6.

*"Узри силу дракона!"*

Внушение. Цель выполняет не вредящий ей приказ в течение следующего хода.

*"Брось свой меч, злодей!"*

Иллюзия. Вы создаете образ ростом с вас, умеренный звук или запах на сцену.

*"Прямо как настоящая, да?"*

Огонь. Цель мгновенно загорается. Вы также можете создать вспышку или завесу.

*"Сейчас будет жарко!"*

Покой. Цель мгновенно избавляется от страха или злости, как и связанного вреда.

*"Все хорошо, я рядом..."*

Сглаз. Цель притягивает к себе неудачи на ход. Все получают бонус против нее.

*"Думал, тебе повезет?"*

Телекинез. Цель, что весит не больше чем вы, летит в указанном направлении.

*"Поймай, если сможешь!"*

■ Знания. Вы получаете бонус к изучению, чтобы узнать нечто из выбранной области.

*"Это по моей части"*