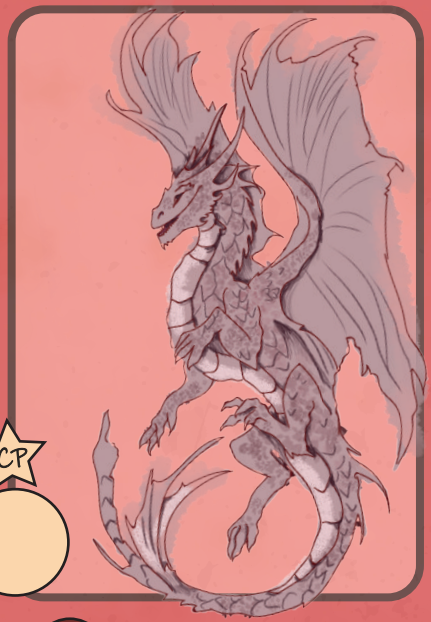
Лудоанае



СР

8 телесно-кинестетична

6 междуличностна

6 музикална

История

Дълбоко във черна мрачна обител
живее създание - самотен лечител.
Само най-смелите могат да го доближат,
предизвиквайки куража си за сетен път.
Наградата за смелостта си заслужава,
драконът-лечител трайно изцелява.

Способности

1. Поява: Всеки играч изтегля задача в цвят, съответстващ на цвета на дракона и я изпълнява на нивото, избрано от зара.

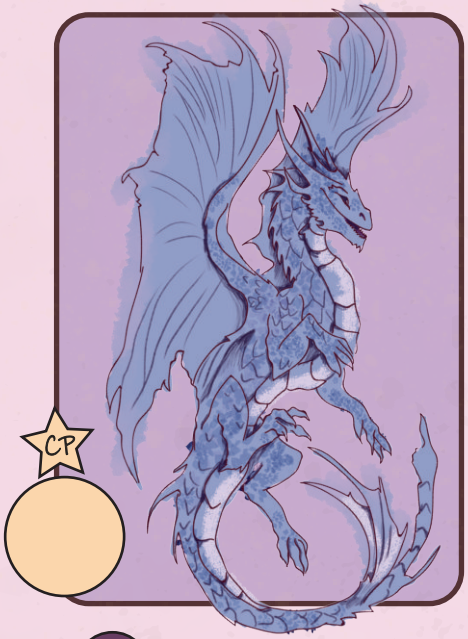
Успех: Увеличи майсторството на съответната интелигентност в картата на героя си с число, равно на нивото на решената задача.

Неуспех: Премести МРАКА с брой стъпки (по часовниковата стрелка) равни на нивото на неуспешната задача.

2. Предизвикателство: Изпълни каквото и да е повтарящо се упражнение (клякания, коремни преси, лицеви опори и т.н.), брой пъти равни на стъпките между **ПОРТАЛА** и **МРАКА.**

Мото: Всяко усилие съдържа в себе си болка.
Всяка болка се лекува с усилия.

Мелодюкс



8 музикална

6 визуално-пространствена

6 телесно-кинестетична

История

Размътвам дълбоките тъмни води,
наяве излизам - страх в теб се внедри.
Но моята слабост е знайна от всеки,
песента на Марта ме пленява навеки.
Нежният тон, силният зов,
все достигаш до мен, моя първа любов.

Способности

1. **Поява:** Всеки играч изтегля задача в цвят, съответстващ на цвета на дракона и я изпълнява на нивото, избрано от зара.

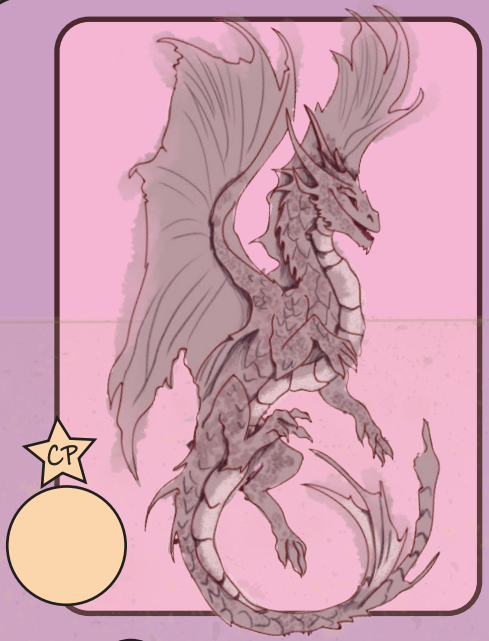
Успех: Увеличи майсторството на съответната интелигентност в картата на героя си с число, равно на нивото на решената задача.

Неуспех: Премести МРАКА с брой стъпки (по часовниковата стрелка) равни на нивото на неуспешната задача.

2. **Предизвикателство:** Използвай зара, за да избереш стил о Вселена Музика - изпей, изтанцувай или изтактувай песен за 10 секунди в избрания стил.

Мото: Музиката е универсален език - танцувай или пей и ще бъдеш разбран!

Ракавaала



8 вътреличностна

6 визуално-пространствена

6 натуралистична

История

Кой знае колко е тежък светът?
Този, чийто рамене го крепят.
Гледам как съдбите се въртят, изменят,
помагам им баланса да намерят.
Дали задачата е лесна? Помисли...
Ако ти стиска, място с мене размени!

Способности

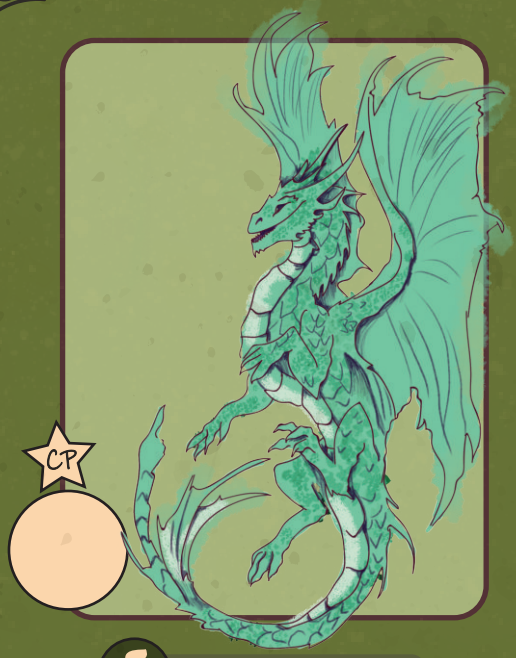
1. **Поява:** Всеки играч изтегля задача в цвят, съответстващ на цвета на дракона и я изпълнява на нивото, избрано от зара.
Успех: Увеличи майсторството на съответната интелигентност в картата на героя си с число, равно на нивото на решената задача.
Неуспех: Премести МРАКА с брой стъпки (по часовниковата стрелка) равни на нивото на неуспешната задача.

2. **Пасивно умение:** Този дракон може да бъде предизвикан само соло. Всеки път, когато МРАКА се движи напред, излекувай един дракон с (най-много взети СР) 1 СР за всяка стъпка, която МРАКА прави. Този дракон не може да се слее със Зипактонал.

3. **Предизвикателство:** Кажи X неща, за които си благодарен (броя на нещата зависи от броя на активните дракони).

Мото: За да разбереш, трябва да останеш неподвижен.
Намери тишината в себе си и се слей с нея.

Зипактонал



8 междуличностна

6 телесно-кинестетична

6 лингвистична

История

Спи, мое мило скъпо дете,
аз бдя над теб и усмихвам ти се.
Изглеждаш изгубено - по-близо ела.
Преспивната песен ти дава крила.
Но знай - мъдростта има своя цена.
Готов ли си да чуеш моите слова?

Способности

1. **Поява:** Всеки играч изтегля задача в цвят, съответстващ на цвета на дракона и я изпълнява на нивото, избрано от зара.

Успех: Увеличи майсторството на съответната интелигентност в картата на героя си с число, равно на нивото на решената задача.

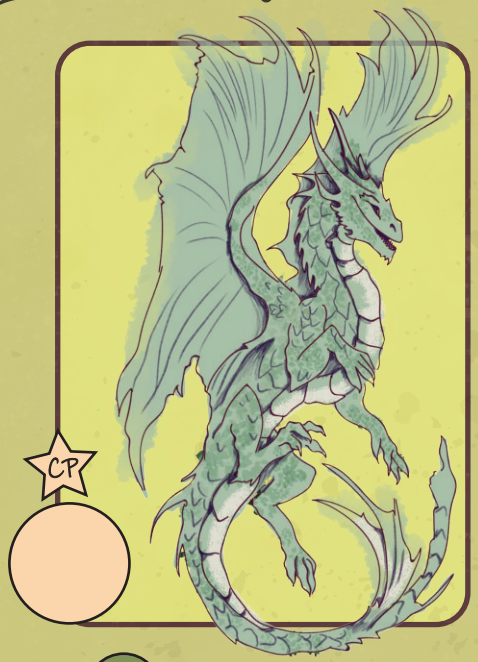
Неуспех: Премести МРАКА с брой стъпки (по часовниковата стрелка) равни на нивото на неуспешната задача.

2. **Пасивно умение:** Този дракон може да бъде предизвикан единствено отборно и ако има поне два вече победени дракона. Изберете два от победените дракони (освен Ракаваала) - този дракон се обединява с тях, образувайки химера. Химерата съдържа комбинираните интелигентности, умения и СР (точки предизвикателство) на трите дракона. Играчите също могат да комбинират своите интелигентности, за да покрият минималните изисквания на предизвикателството.

3. **Предизвикателство:** Направи предизвикателствата и на двата избрани дракона.

Мото: В човека съществуват две велики сили: съзидателство и разруха. Негов избор е коя от двете ще позволи да оформят живота му.

Водин



8 натуралистична

6 логико-математическа

6 вътреличностна

История

От какво нуждаем се, за да живеем?
Вода, храна и светлината денем.
Колко ли без тях би оцелял,
ако аз командвам ги без жал?
Просто с поглед, призовавам буря или слънчев ден,
съдбата ти е моя. Как е да си в плен?

Способности

1. Поява: Всеки играч изтегля задача в цвят, съответстващ на цвета на дракона и я изпълнява на нивото, избрано от зара.

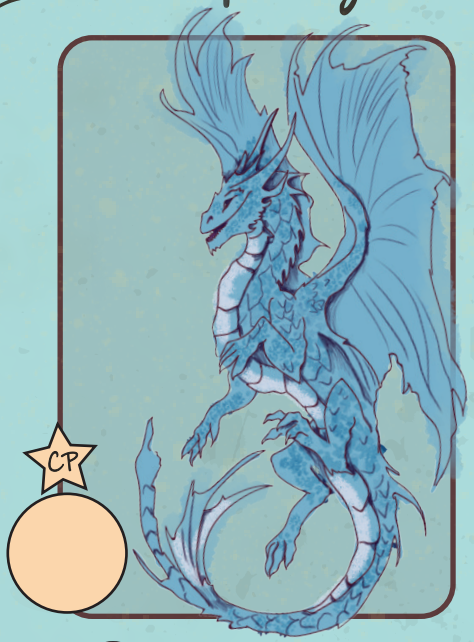
Успех: Увеличи майсторството на съответната интелигентност в картата на героя си с число, равно на нивото на решената задача.

Неуспех: Премести МРАКА с брой стъпки (по часовниковата стрелка) равни на нивото на неуспешната задача.

2. Предизвикателство: Хвърли зара, за да избереш цвят от Вселена. Кажи едно животно или растение с цвета, който си получил, за всеки активен дракон в играта (не бива да повтаряш вече казаните).

Мото: Потта от твоите усилия подхранва семената на новите ти идеи.

Инфинитум



8 логико-математическа

6 лингвистична

6 натуралистична

История

Не познавам края - моят взор е отвъд,
безкрайността чрез мене си прокарва път.
Жонглирам с бъдеще, сегашно и минало,
блуждае умът ми. Дали те е имало?
Времето като игра за развлечение намирам.
Вълнуващо ли е какво ще ти сервирам?

Способности

1. **Поява:** Всеки играч изтегля задача в цвят, съответстващ на цвета на дракона и я изпълнява на нивото, избрано от зара.

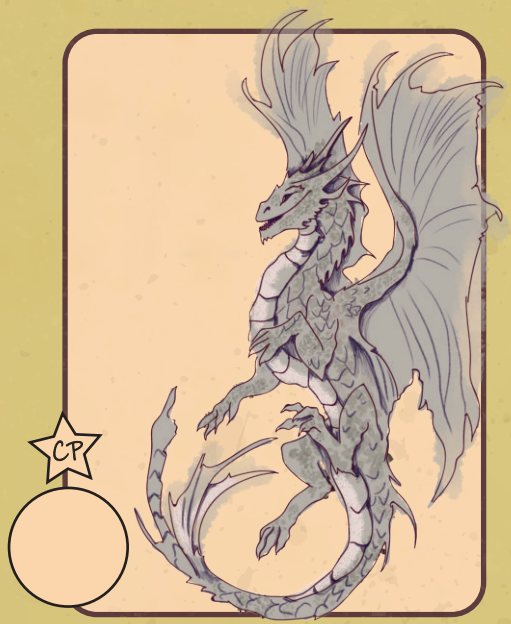
Успех: Увеличи майсторството на съответната интелигентност в картата на героя си с число, равно на нивото на решената задача.

Неуспех: Премести МРАКА с брой стъпки (по часовниковата стрелка) равни на нивото на неуспешната задача.

2. **Предизвикателство:** Хвърли зара и умножи хвърленото число по броя на активните дракони. Намери най-малкото трицифрено число, което можеш точно да разделиш на полученото число.

Мото: Най-ценният ресурс е времето. Използвай го разумно.

Яша



8 Визуално-пространствена

6 Вътреличностна

6 Музикална

История

Не вярвай на това, което виждаш:
истината може и да е лъжа.
Желая свободата, но откривам:
за вечната промяна ще тъжа.
Всяка истина е скрита в нея,
да задам въпроса си не смея.

Способности

1. **Поява:** Всеки играч изтегля задача в цвят, съответстващ на цвета на дракона и я изпълнява на нивото, избрано от зара.

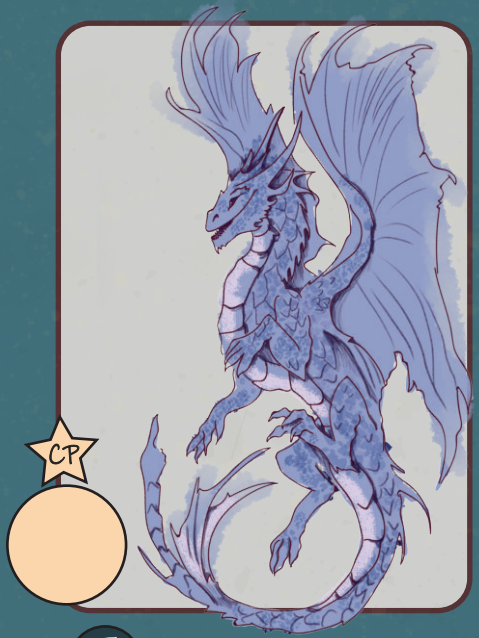
Успех: Увеличи майсторството на съответната интелигентност в картата на героя си с число, равно на нивото на решената задача.

Неуспех: Премести МРАКА с брой стъпки (по часовниковата стрелка) равни на нивото на неуспешната задача.

2. **Предизвикателство:** Затвори очи и опиши един обект от обкръжението си - неговия цвят, формата му и мястото, където се намира (без да повтаряш обект, казан вече от друг играч).

Мото: Там, където зрението ти изменя, довери се на другите си сетива.

Градикет



8 лингвистична

6 логико-математическа

6 междуличностна

История

Сърцето ми е златно – поне така твърдя,
съмнения прокрадват се, усещаш май игра.
Внимавай с думите – истина ли са?
Световни тайни аз във тях държа.
Виждам, стъпваш леко и от мен страниш,
дорде словото от плена ми не освободиш.

Способности

1. **Поява:** Всеки играч изтегля задача в цвят, съответстващ на цвета на дракона и я изпълнява на нивото, избрано от зара.
Успех: Увеличи майсторството на съответната интелигентност в картата на героя си с число, равно на нивото на решената задача.
Неуспех: Премести МРАКА с брой стъпки (по часовниковата стрелка) равни на нивото на неуспешната задача.

2. **Предизвикателство:** Кажи 4-, 5- или 6-буквени думи, равни на броя на активните дракони в игра (без да повтаряш някоя от думите, казани досега от друг играч).

Мото: Думите се подчиняват на волята на този, който умее да ги използва.

