Драконы Очага

Вы — **Дракон очага**. Вас создали при помощи любви, заботы и дара вдыхать жизнь в глину через обжиг или иные материалы другими техниками. Вы глубоко привязались к человеку, который дал вам имя. С тех пор вы помогаете по хозяйству, используя особый дар, данный при рождении, и делаете всё возможное, чтобы обезопасить дом и его обитателей вместе с такими же драконами очага.

ИГРОКИ: Создайте своего персонажа

1 Выберите черту характера своего дракона:
Смелый, Спокойный, Остроумный, Добрый, Таинственный, Оптимистичный, Мудрый, Обеспокоенный.

2 Выберите особый навык:
Рост, Ремонт и лечение, Невидимость, Умение слушать, Готовка зелий, USB-хвост, Трансформация, Письмо.

3 Выберите **цифру** между 2 и 5. Чем выше значение, тем лучше вы разбираетесь в **Драконах** (полеты, знание мира драконов, понимание магии, общение с настоящими драконами и т.п.). Чем оно ниже, тем лучше вы разбираетесь в **Очаге** (домашний уход, донесение мыслей до людей, использование людских устройств, знание мира людей и т.п.).

4 Дайте своему дракону причудливое имя; желательно, чтобы оно начиналось с “Г”.

У вас есть: задача по дому (уход за питомцами или растениями, охрана, починка вещей, творческое вдохновение и т.п.), снаряжение для применения особого навыка (с учётом вашего размера), человек, к которому вы привязаны.

Цель игрока: Участвовать в уходе за домом и следить, чтобы всем было безопасно и комфортно!

Цель персонажа (придумайте или выберите одну):
Впечатлить своего человека, открыть новый вид магии, найти новую блестящую побрякушку, помогать нуждающимся или просто быть собой!

ИГРОКИ: Создайте свой дом

Вместе выберите или определите броском два преимущества:
1. Библиотека со множеством книг
2. Много теплых уголков, где можно отдохнуть
3. Цветочный сад с кучей еды
4. Новейшие технологии
5. Отзывчивый сосед
6. Дома всегда кто-то есть

Вместе выберите или определите броском одну трудность:
1. Домашний питомец ненавидит драконов
2. В доме всё скрипит от старости
3. Очень много домашних хлопот
4. Кто-то в доме не знает, что вы живые
5. Вокруг полно хрупких вещей
6. В доме плохое освещение

ВЕДУЩИЙ: Создание приключения

Выберите или определите броском детали приключения по таблицам.

УГРОЗА…

1. Самовлюбленный маг
2. Замаскированный дракон
3. Злобный сосед
4. Родственник семьи
5. Другой дракон очага
6. Опасное существо

ХОЧЕТ…

1. Контролировать
2. Поменять
3. Уничтожить
4. Изучить
5. Украсть / захватить
6. Защитить / наделить властью

ЦЕЛЬ…

1. Дом
2. Домашний питомец
3. Домовладелец
4. Остановившийся у вас гость
5. Любимая белка
6. Член семьи

ЧТОБЫ…

1. Испортить завтрак
2. Покончить с вашей магией
3. Испортить отношения
4. Принести вред дому
5. Разоблачить всех вас
6. Обидеть друга

Броски кубиков

Если ваше действие рискованное или требует некое умение, бросьте 1d6, чтобы узнать, удалось ли задуманное. Добавьте +1d6, если вы подготовлены или вам помогает другой дракон; и ещё +1d6, если пригодится ваш особый навык. Сравните результат на каждом кубике с таблицей.

Если вы используете **Драконов**, нужно получить значение ниже вашей цифры.
Если вы используете **Очаг**, нужно получить значение выше вашей цифры.

0 Если успехов нет вообще, всё идёт наперекосяк. Ведущий описывает негативные последствия, а на вашем теле появляется скол.

1 Если успех на одном кубике, вы справились! Однако Ведущий описывает возникшие осложнения.

2 Если успех на двух кубиках, вы хорошо справились! Никаких дополнительных трудностей.

3 Если успех на трёх кубиках, то это критический успех. Ведущий расскажет, какую выгоду или преимущество вы получили.

! Если выпало значение, равное вашей цифре, внутри вас вспыхивает искра магии! Вы преуспеваете и лучше понимаете происходящее. Задайте Ведущему один вопрос и получите честный ответ.

ВЕДУЩИЙ: Игровой процесс

Познакомьте персонажей с окружающей обстановкой. Затем убедитесь, что они осознают серьезность угрозы, показав её в действии. Прежде чем что-то произойдет с персонажем, спросите игрока, что он предпримет.

Просите бросить кубики, только когда исход не ясен, а ситуация опасна! Не планируйте заранее. Пусть кубики решат, что произойдет дальше, чтобы двигать историю, опираясь на результаты бросков.

Задавайте игрокам вопросы и стройте сюжет на основе их ответов. Они знают таинственного человека, который стоит на пороге? Дружит ли он с раненой белкой?

Права и благодарности

Эта игра — хак на НРИ “Лазеры и Чувства” Джона Харпера, onesevendesign.com. Под лицензией CC-BY 4.0.
“Драконы Очага” вдохновлена серией книг The Last Dragon Chronicles за авторством Криса Д'Лейси.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ