

# 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, Тайнственный, Обеспокоенный, Добрый, Мудрый,**

**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, помочь 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     | 4. Родственник семьи   |
| 2. Замаскированный дракон | 5. Другой дракон очага |
| 3. Злобный сосед          | 6. Опасное существо    |

### ХОЧЕТ...

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

### ЦЕЛЬ...

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

### ЧТОБЫ...

- |                             |                         |
|-----------------------------|-------------------------|
| 1. Испортить завтрак        | 4. Принести вред дому   |
| 2. Покончить с вашей магией | 5. Разоблачить всех вас |
| 3. Испортить отношения      | 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.