Дорогой дневник,
Сегодня у меня множество планов и пусть под угрозу моя безопасность, это шанс наконец-то

Всю ночь за дверью слышались скребущиеся звуки. Оставаться в убежище больше нельзя, я собираюсь рискнуть тем, что раскрою своё местоположение. С другой стороны, прятаться может быть даже опаснее. Припасы кончаются, а помощь не спешит появиться.

Отлично! Я пишу эти строки уже из машинного отсека! У меня появился шанс починить корабль. Если я восстановлю генератор, то смогу активировать систему защиты

Сегодня я планирую отправиться за деталями. Мне нужно построить маршрут так, чтобы как можно меньше оставаться вне убежища. Я потрачу время и припасы, но получу

мы поспорили с Максом на желание, что я смогу заехать на велосипеде в горку за один заход

Я РИСКНУ

В итоге на велосипеде лопнула цепь, и я свалился в овраг. Макс решил, что это не считается. В следующий раз придём сюда с его великом.

Ролевая соло-игра

Дорогой дневник

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Рискуя малым, мы получаем шанс добиться невиданных доселе высот. Главное, никогда не останавливаться и идти к своей цели не смотря ни на что.

ОДНАЖДЫ МНЕ ПОВЕЗЁТ

«Дорогой дневник»

Дорогой дневник

Очень простая ролевая соло-игра

Понадобится: дневник, ручка, кубик.

СУТЬ ИГРЫ. Ты пишешь историю от имени главного героя истории. История может быть в любом жанре. Герой может быть кем угодно. Описывай день за днём от лица персонажа.

Центральный элемент игры – это блага. Это как аспекты из FATE. Благо может быть предметом, знанием, знакомством с кем-то, иное. Блага бывают **МАЛЫЕ**, **БОЛЬШИЕ** и **ВЕЛИКИЕ**. **ВЕЛИКОЕ БЛАГО** – это то, чего герой хочет добиться больше всего. Ты сам решаешь, что можно считать благом, и сам решаешь, какие из них считать **МАЛЫМИ**, а какие – **БОЛЬШИМИ**.

Герой начинает историю с одним **МАЛЫМ БЛАГОМ**. Чтобы получить новое благо, герой доложен рискнуть теми благами, что уже имеет. Опиши, чего он хочет добиться, и как он использует то, чем рискует. Затем брось кубик.

- Если выпадет больше Сложности, опиши, как герой получает новое благо.
- Если выпадет **НЕ** больше сложности, герой не смог получить желаемое. Он также теряет те блага, которыми рискнул, но взамен получает одно **МАЛОЕ БЛАГО** – не то, чего он добивался, но то, что может пригодиться в будущем.

Если хочешь получить **МАЛОЕ БЛАГО**, нужно рискнуть одним благом. **СЛОЖНОСТЬ 1**

Если хочешь получить **БОЛЬШОЕ БЛАГО**, нужно рискнуть двумя благами. **СЛОЖНОСТЬ 3**

Если хочешь получить **ВЕЛИКОЕ БЛАГО**, нужно рискнуть тремя благами. **СЛОЖНОСТЬ 5**

Сложность уменьшается на 1 за каждое **БОЛЬШОЕ БЛАГО**, которым ты рискуешь. Сложность не может быть меньше 1.

Ты можешь считать игру завершенной, когда твой герой добьётся **ВЕЛИКОГО БЛАГА** ИЛИ когда угодно. Это твоя игра и твоя история.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

Дорогой дневник

ДЕНЬ

СЛОЖНОСТЬ

Чему я благодарен сегодня:

РЕЗУЛЬТАТ

ДЕНЬ

СЛОЖНОСТЬ

Чему я благодарен сегодня:

РЕЗУЛЬТАТ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ