

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

Всю ночь за дверью слышался скрепящаяся звуки.
Остаться в убежище дольше нельзя,
я собираюсь рискнуть тем, что
раскрою своё местоположение.
С другой стороны, прятаться может быть даже опаснее.
Трипаси контактируют, а полиция не спешит появиться.

Дорогой дневник

Отлично! Я вижу эти строки уже из машинного отсека!
У меня появился шанс погнать 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 обрэг. Макс решил, что это не считается.
В следующий раз придеи сюда с его великом.

Ролевая соло-игра

Дорогой
дневник

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 должен 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 завершённой, когда твой герой добьётся **ВЕЛИКОГО БЛАГА** ИЛИ когда угодно. Это твоя игра и твоя история.

Дорогой дневник

ДЕНЬ

СЛОЖНОСТЬ



Чему я благодарен сегодня:

РЕЗУЛЬТАТ



ДЕНЬ

СЛОЖНОСТЬ



Чему я благодарен сегодня:

РЕЗУЛЬТАТ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ