

Неоновые черепа.

Ключевые слова: Ученый. Театр. Война. Утро. Море.

Для игры нужно от 3 до 6 человек.

Генерация персонажа.

Игроки, вы играете за наемников.

1. Придумайте вашему персонажу имя.

2. Дайте ему предысторию.

3. Выбери один навык, в котором ты преуспел:

В общении. У вас 4 пунктов здоровья.

В бою. У вас 4 пунктов здоровья.

В хакерстве. У вас 5 пунктов здоровья.

Каждый навык дает тебе +1 на соответствующую проверку.

Проверки.

Используются кубы d6. Проверки осуществляются броском 6 кубов.

Провал, если на кубе выпало от 1 до 3.

Успех, если выпало от 4 до 6.

Мастер кидает так же кубы, их количество зависит от уровня сложности проверки.

Если у тебя количество успехов больше чем у мастера, ты прошел проверку. Если меньше, провалил. После проверки мастер описывает, что с тобой произошло.

Если ты можешь описать, как твой навык помогает тебе при проверке, и мастер сурово глядя на тебя решает, что это звучит убедительно, ты получаешь +1 к проверке.

Если Игрок выполняет какое-то действие отвлекаясь на что-то. Например, стреляет в противника, при этом отталкивает напарника с линии огня. В такой ситуации мастер может перекинуть один успех игрока.

Игрок может перекинуть успех мастера, если персонаж за которого кидал мастер, отвлечен на что-то еще кроме атаки.

Так же, если игрок не ожидал атаки, мастер может перекинуть один успех игрока. И наоборот игрок может перекинуть один успех мастера. если персонаж мастера не ожидал атаки.

Социальные и хакерские проверки проходят так же.

Враги и препятствия.

Мастер, начни с врагов и препятствий сложность. 4 куба пусть их будет достаточно много, что бы игроки почувствовали свою крутость. Постепенно поднимай сложность: 5 кубов, 6 кубов, 7 кубов, 8 кубов. Чем сложнее враги, тем меньше их должно быть.

Комбинируй. Например Один враг со сложность 8 кубов и пять врагов со сложностью 4 кубов.

Ищи баланс! Постепенно ты сможешь понять какой уровень сложности выставлять в той или иной ситуации. Если игрокам слишком легко добавь еще врагов. Если игрокам тяжело убери несколько врагов, главное красиво опеши, почему ты их убрал, впиши это в историю.

Все это относится и к препятствиям, ловушкам и т.д.

Покупки.

Между выполнения заданий, игроки могут прикупить импланты, одежду, снаряжение, транспорт, жилье и прочей, что им только захочется.. Как это происходит. Игрок описывает, что он хочет купить и какие плюсы и минусы это дает. Мастер корректирует заявку, назначает сложность от 1 до 10.

Примерная градация сложности в начале игры.

1 - эту вещь игрок может приобрести без проблем. Что из простой одежды.

5 - эту вещь игрок может себе позволить. Автомат, имплант.

10 - очень мало шансов, что персонаж игрока может себе позволить себе данную вещь. Квартиру с панорамным видом на город.

Чем больше заданий будет выполнять персонаж игрока, тем больше он сможет себе позволить.

Как проходит покупка. Игрок бросает 10 кубов, если проходит проверку, он записывает себе данную покупку в инвентарь.

Количество покупок назначает мастер в зависимости от того, как успешно было выполнено задание. От 1 до 3 покупок.

В зависимости от того, что предложит игрок и на что согласится мастер, покупка может дать "переброс 1 своего провала" или "плюс один куб к броску"

Не забывайте дать персонажам отдохнуть в баре, между выполнением заданий. Просто посидеть, узнать новости.

Мир игры.

2245 год. Вы живете мегаполисе. Здесь проживает 78 миллионов человек. Здания возвышаются на сотни этажей. Высокие технологии и низкий уровень жизни.

Абсолютное большинство сводит концы с концами. Большинство что бы выжить начинает заниматься незаконной деятельностью. К таким относятся **Морские Волки**. Некогда работники порта, устроившие бунт, после очередного урезания зарплаты и увеличения нагрузки. Теперь они имеют существенное влияние в городе. Сила, с которой стоит считаться.

Элита жителей города понимают, в каком мире они живут. Они готовы выжить все из жителей города. Опасаясь гнева жителей, они готовы платить большие деньги за свою безопасность. Они нанимают элитных бойцов из бывших Военных для охраны себя и своей собственности. Так же они могут направить их для уничтожения угрозы. Это настоящая армия, набранная из прошедших **войну**.

Так же в городе полно других банд, которые разрывают город на части. Кого тут только нет. **Ученый**, помешанный на имплантах, но не имеющий денег, сколотил банду, что бы получить все, что хочет. Убийца из страны **восходящего солнца**, которому надоело выполнять грязную работу и теперь у него есть целая армия тех, кто будет выполнять это за него. Бывший владелец **театра**, сводил концы с концами, пока не занялся криминальной деятельностью. И это только часть банд осуществляющих деятельность в городе. Так же тут полно хакеров, воров, убийц, маньяков и многие других милейших люди, среди которых ты будешь жить. Или выживать.

Но главную проблему для всех жителей города сейчас представляют террористы "**Возрождения**". Сейчас каждый человек имеет импланты. Невозможно представить жизнь без них. Но есть те, кто хочет возродить жизнь без имплантов. Они готовы на все, что бы проснуться однажды утром в мире, чистом от имплантов. Они устраивают террористические акты, громко заявляя о себе и тщательно скрывая свои следы. Они нападают и на бедных и на элиту. Ни кто не может их найти.

Чью сторону принять, решать только вам.

Развитие истории.

Мастер, только от тебя зависит с какими врагами и какими проблемами столкнутся игроки. Это может быть история мести. Путь к криминальному Олимпу. Попытка пробиться в Элиту. Детективный поиск убийцы. И многое другое. Но всегда слушай, что интересно игрокам.