

# ШАХТЕР

## ОПИСАНИЕ

Родиться на шахтерской планете, значит жить под землей, есть то, что можно добыть под землей, да и умереть там же, от обвала, прорыва вод или откопав новый вид жизни.

Мы живем, чтобы у вас было все: металл, камень, вода, газ, нефть, что вам еще нужно? Все это есть здесь. Но это учит одному, вместе мы сила, бригада крепче семьи, ибо ей ты доверяешь жизнь. Однако моя судьба сложилась иначе, я решил увидеть небо, плыть по космосу, даже если все мои знания о земле.

Ведь я знаю как копать, где копать, кто может купить нарытое и как выжить в полной темноте на глубине сотен метров под поверхностью, сжимая потертую временем детскую книжку, «О кроте в космосе».

## ПРИНЦИПЫ

Когда играешь за шахтера:

- Смотри в глубь проблемы, у всего есть ядро;
- Считай мнение большинства верным, а индивидуумов – поверхностным;
- Стремись в глубь, в темноту, в духоту, в давление;
- Ищи себе новую бригаду, беги от одиночества;
- Ищи свое место в космосе.

### ОПЫТ



### УРОВЕНЬ



## ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Ты научился ломать камень раньше чем внятно говорить, без лишних сомнений запасавшись в бригаду. Раз в сессию, когда происхождение имеет значение, увеличь бросок на ступень с -6 до 7-9, с 7-9 до 10+. Выбери 1 вариант, ответь на вопросы:

- **Разведчиков**  
Ты постоянно хотел найти нечто важное во вселенной. Что именно? Что толкает тебя? Кто боится твоего успеха?
- **Бурильщиков**  
Обслуживание машин и аппаратов, быть в самом пекле добычи, по уши в щебне и золе. Кто вел вас за собой? Что тебе нравилось в этой слаженной работе? С каким ужасом ты столкнулся?
- **Разгрузчиков**  
Низшие из низших, таскать камень много ума не надо, но ты вырвался в люди. В каких условиях ты жил? Кто тебе помог? Стремление к чему тебя поддерживало?
- **Преступную бригаду**  
Ты всегда понимал, что честно тебе на хорошую жизнь не накопить. Чем вы занимались? Кто из твоих поделльников стал действительно профи в этом? Что произошло, что ты сбежал?

## В СВОБОДНОМ КЛАСТЕРЕ

Если играешь по миру Грани Вселенной, выбери, откуда ты родом:

- **Империя:** аристократия, традиции, забота
- **Федерация:** корпорации, рейтинг граждан, свобода
- **Независимые миры:** разнообразные, самобытные, недоверие
- **Пограничье:** война с Машиной, всё на фронт, дисциплина
- **Иное:** независимое поселение, станция, флот, корабль и т.д.

## ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери 1 в каждой строчке или придумай:

- Хмурый, задумчивый взгляд или не снимает защитные очки
- Густая борода, бледная кожа лица или фильтрующая маска
- Коренастый, худощавый или в мешковатой спец.одежде
- Глаза цвета звезд, содранная кожа или тату с номером бригады



## ТЕМА

Если хочешь сложных вопросов, играй в эту тему. Ищи ответ на этот вопрос или придумай свой. Найдя ответ, придумай новый вопрос и впиши его в нижнюю строчку:

Что ценнее, я или бригада?

## СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея кредитный чип, ID, коммуникатор, набор инструментов и разводной ключ (в упор, бесшумное, нелетальный режим, штатское). А также:

- **Гипс-пушка.** Стреляет быстрозастывающим гелем. Потрать 1 Припас, чтобы укрепить или герметизировать поверхность. Когда Идешь в атаку, можешь обездвигить противника.
- **Универсальный защитный костюм.** Яркий и броский, но потрать 1 Припас, и он может подстроиться практически под любую агрессивную окружающую среду. После чего, до смены режима она не будет представлять угрозы.
- **Бур.** Потрать 1 Припас, и можешь медленно передвигаться под землей, в течении сцены, преодолевая бетон, камень и строя небольшой туннель за собой. Можно использовать когда идешь в атаку против стационарных целей – в упор, противотанковое.
- **Ручной принтер.** Потрать 1 Припас, чтобы получить необходимый не большой, предмет из металла и пластика. Он сделан как положено шахтёрским традициям, с экономией материалов, а как итог «быстро выйдет из строя».

## СВЯЗИ

Заполни, когда узнаешь спутников:

Я бы пошел за таким командиром бригады

Эгоист - это про него, и это плохо

Он знает как подойти к буру, достойно уважения

## СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

У тебя есть все:

- **Сплав.** Ты можешь добыть сплавы из любой микросхемки. Если рядом с вами что-то ломается, оборудование или снаряжение, обрати на это внимание, прихватив что-то с собой. Получи 1 Сплав, максимум 5.  
Тебе не обязательно оказываться в месте подходящем для пополнения припасов. Когда у тебя есть возможность **провести время**, спиши столько сплава, сколько хочешь, распределив между всеми, кого ты считаешь частью бригады, такое же количество припасов.
- **Агорафобия.** Небо над головой все еще непривычно для тебя, солнце спит, не фильтрованный воздух полон спор и т.д. Оказавшись в подобном месте, это считается некомфортной средой 1 уровня для тебя. Во время сессии за каждый уровень некомфортной среды, пока она на тебя влияет, Навигатор может снизить результат на ступень с 7-9 в 6-.
- **Рабочее оборудование.** Ты получаешь +1, когда управляешь техническими средствами: погрузчиками, буровыми установками, укладчиками и т.д.
- **Мы бригада.** **Оказываясь рядом**, когда пытаешься помочь кому-то, кого считаешь частью бригады, ты выбираешь на один пункт больше. Однако при провале, ты тоже влипаешь, получи то, что написано в скобках выбранного пункта, или иное подходящее последствие.
- **И немного изоленды.** Потрать 1 Припас, чтобы добавить до конца боя или сцены любые из тэгов, одному из оружий, к которому у тебя есть доступ: кровавое, мощное, очередь. Если это логично для данного оружия.

Снаряжение и примечания

Полное имя

ЯРОСТЬ

ТРАВМИРОВАН  
НЕ УВЕРЕН

КРИТИЧЕСКОЕ  
СОСТОЯНИЕ

ЛОГИКА

ШОКИРОВАН  
РАСТЕРЯН

НАУКА

КОНТУЖЕН  
РАЗОЗЛЁН

СТАТУС

ОКРОВАВЛЕН  
ИСПУГАН

ПРИПАСЫ

ФИНАНСЫ

ПРИБЫЛЬ

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

Выбери 1 / сколько Навигатор скажет:

- **Повальная экономия.** Тебе надо тратить Припасы, но ты с этим в корне не согласен, действуй *Научно*. На 10+, ты сохранил свои припасы не тронутыми. На 7-9 выбери, что больше подходит ситуации:
  - Сохрани припас, создав что-то, оно очень «хрупкое»;
  - Сохрани припас, потратив много времени, пока все скрепил из подручных средств;
  - Ты потратил Припас, но смог увести и 1 Сплав, для себя из лишних деталей.
- **Могу делать все. Ища работу,** ты соглашаешься даже на самую грязную и неприглядную с довольным выражением лица, найди себе занятие, на 6- всё равно выбери 1.
- **Он же совсем новый.** Когда **Чинишь или Разбираешь**, потрать 1 Припас и увеличь результат на ступень, с -6 до 7-9, с 7-9 до 10+.
- **Старое не значит дешёвое.** Ты знаешь кому могут понадобиться материалы, сплавы, или просто редкое, устаревшее оборудование ибо на нем построен весь процесс. Ты можешь потратить 3 Сплава, заменив ими прибыль, в **трать кредиты**.
- **Выглядит не надежно. Ориентируясь в ситуации** ты можешь получить один ответ и *возможность*, даже в случае провала, если он связан с разрушением какой-то структуры. Как обвалить потолок, как провалиться сквозь пол, как это взорвать и т.д. А когда все вокруг рушиться, можешь потратить 1 Припас, чтобы остановить процесс хотя бы до конца сцены, найдя необходимую точку для опоры.
- **Всего лишь чернорабочий.** Никто не запоминает лица обсуживающего персонала, каска и оранжевая форма лучше амнезина. Когда важно, чтобы тебя не заметили или не запомнили, веди себя профессионально, действуя *Научно*, **смотри в лицо этой опасности**.
- **Такой же как я.** Нанимая специалиста из сферы услуг и чернорабочих, на 7-9, у тебя нет последствий, не выбирай пунктов. На 10+, твой специалист совсем недавно работал в интересующем тебя месте или у определенного человека.
- **Барахольщик.** Если персонаж мастера показывал при тебе некий не большой предмет или ты подметил что-то подобное в его окружении, в любой момент можешь потратить 2 Сплава, заявив, что у тебя есть эта штука, пусть и более старой модели. Она проработает до конца сцены.