

**НАСТОЛЬНАЯ
РОЛЕВАЯ
ИГРА**

СТАРРАТЕЛИ



**ШЕСТЕРНЯ
2025**

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	4
Глоссарий.....	5
Основы.....	6
Создание персонажа.....	8
Предыстория.....	8
Карьеры.....	14
Бонусы.....	17
Навыки.....	18
Черты.....	22
Боевые черты.....	22
Профессиональные черты.....	22
Экипировка.....	24
Нагрузка.....	24
Деньги и расходы на жизнь.....	24
Техуровни.....	24
Припасы.....	24
Современные технологии.....	24
Технологии будущего.....	26
Технологии Утопии.....	27
Химия.....	27
Современные технологии.....	27
Технологии будущего.....	28
Броня.....	28
Аугментации.....	29
Повседневные аугментации.....	29
Специализированные аугментации.....	30
Протезирующие аугментации.....	31
Полная аугментация тела.....	32
Оружие.....	33
Теги оружия.....	33
Оружие ближнего боя.....	34
Дальнобойное оружие.....	34
Тяжелое вооружение.....	36
Взрывчатка.....	38
Станковые орудия.....	39
Техника.....	41

Наземная техника.....	41
Плавсредства	43
Авиация.....	44
Антигравы.....	45
Исследование	47
Угрозы.....	47
Бой.....	49
Последовательность боя.....	49
Внезапность	49
Инициатива.....	49
Боевой раунд.....	49
Дальний бой	50
Ближний бой.....	51
Урон и лечение.....	52
Бой с участием техники.....	53
Техника в обычном бою	53
Повреждения техники.....	53
Бой техники.....	54
Ведение игры	56
Искажения	57
Примеры Искажений.....	57
Работа с Искажениями	59
Фауна.....	59
Наполнение мира	61
Хаб.....	61
Ресурсные локации.....	62
Опасные локации	62
Филлерные локации	62
Лицензирование.....	64

ВВЕДЕНИЕ

Старатели – настольная ролевая игра про авантюристов, отправляющихся в неизведанные земли, полные опасных существ, ценных ресурсов и конкурентов. Основная книга предоставляет правила игры, кроме неё вам понадобится сеттинговое дополнение для выбранного вами жанра. Его можно получить там же, где вы нашли этот документ.

Настольная ролевая игра – это хобби, представляющее собой регламентированный правилами разговор о выдуманных событиях. В ходе игры её участники берут на себя роль персонажей, действующих в мире, а один из них становится Ведущим (Мастер, Судья, ГМ или иное прозвище), который будет определять реакцию мира и играть за всех остальных персонажей в нем. Игроки совершают различные действия, чтобы добиться своих целей (установленных игрой или их воображением), а Ведущий при помощи правил определяет успешность и последствия этих действий.

Персонажи игры, как и их прямые соперники на почве добычи, называются **Старателями**.

Местность, куда они отправляются, называется **Клондайком**, её неразумные обитатели – **фауной**, опасные явления – **искажениями**, а то, ради чего всё затевается – **хабаром**.

По всем вопросам, связанным с игрой и её книгой правил, обращаться в Telegram @fritcher или на электронную почту gleb.fritcher@gmail.com

СТАНЦИЯ РОЛЕВЫХ ИГР
ОБРАЗО

ГЛОССАРИЙ

Старатель – человек, занимающийся опасной для жизни охотой за Хабаром. Персонажи игроков – Старатели.

Клондаик – игровой регион, представляющий собой опасное, но плодородное место.

Хабар – ценности, уникальные для Клондайка, предмет деятельности Старателей.

Искажения – неопознанные эффекты окружения, которые могут нести угрозу Старателям.

Фауна – неразумные существа на Клондайке.

Эффект – разница между итоговым результатом броска после всех модификаторов и целевым значением. Используется для оценки успешности броска.

Техуровень – условное понятие, разграничивающее технологии для различных видов сеттингов.

Усталость – состояние, штрафующее все основные броски персонажа на -1.

Ранен – состояние персонажа, когда его Выносливость опустилась до нуля в результате получения урона. Такой персонаж получает -1 на все броски.

Тяжело ранен – состояние персонажа, когда его Выносливость и любая другая физическая характеристика опустилась до нуля в результате получения урона. Такой персонаж получает -2 на все броски.

ОСНОВЫ

Базовая механика: игра использует обычные шестигранные кубы. Бросок такого куба в тексте отображается как d6. Цифра перед d означает, что нужно кинуть несколько кубов и сложить результаты (2d6 – бросьте два куба и сложите их), а восклицательный знак в конце формулы (3d6!) означает, что за каждую шестерку к сумме добавляется еще один брошенный куб – это называется «взрывом» куба.

Основной её бросок – это бросок 2d6 по заданной сложности. Если сложность в книге не указана, и вы не можете её оценить, она равна 8+

К броску добавляется модификатор соответствующей характеристики и навыка. Если навыка у вас нет, бросок совершается со штрафом -3.

Сложность	#	Примеры
Легко	6+	Запугать гопников, залезть на скорость по канату
Средне	8+	Обезвредить мину, вывести яд из раны
Тяжело	10+	Прыжок между машинами, скрыться от погони в степи
Подвиг	12+	Собрать передатчик из мотка проволоки, взобраться по отвесной стене, попасть в монету из пистолета

Основной бросок может получать (+d6) или терять (-d6) кости – в таких случаях вы кидаете на одну кость больше, и убираете большую (в случае потери) или меньшую (в случае получения) из них. Несколько таких модификаторов могут отменять друг друга, но в любом случае кидается не более 3 костей и из них выбирается 2.

Разность между броском и сложностью называется **Эффектом** (если при броске 8+ вам выпало 3, то ваш Эффект равен -5)

Если на кубах выпадает натуральное 12 – это автоматический успех. Натуральное 2 – это автоматический провал.

В случае соперничества двух персонажей можно кинуть встречный бросок – у такого броска нет сложности, кто бросит выше, тот и победил. В случае ничьей побеждает инициатор проверки, если такого нельзя определить однозначно – то персонаж игрока.

Рутинные задачи не требуют броска – даже 1 уровень навыка позволяет водить машину в спокойных условиях, перебрать разбившийся радиоприемник или оказать первую помощь.

Групповые проверки

Комбинации

Если персонажам предстоит выполнить проверку высокой сложности, то один из них может предварительно пройти проверку другого навыка сложностью на один шаг ниже основного броска, чтобы создать более выгодные условия для другого. В таком случае Эффект первой проверки будет добавлен как модификатор ко второй.

Пример: Стрелок Хаим хочет запрыгнуть на вражеский катер в ходе погони, чтобы взять его на абордаж. Скачок между движущимися катерами – очень сложная задача и потребует броска Атлетики 12+. Моряк Дмитрий, находящийся за штурвалом катера игроков, хочет помочь ему маневром, чтобы сократить дистанцию между катерами. В таком случае ему нужно будет совершить бросок Моряк 10+, и весь Эффект этого броска станет модификатором для

броска Хаима. Если у обеих персонажей достаточно высокие навыки, у них есть все шансы пройти итоговую проверку 12+ и позволить Хаиму воспользоваться своими "Узи" на борту вражеского катера.

Совместная работа

Если какое-то однотипное действие могут совершать сразу несколько персонажей, можно применить групповую проверку. В таком случае выбирается основной бросок (как правило, он совершается персонажем с лучшими шансами на успех). Все остальные персонажи могут совершить бросок по той же сложности, в случае успеха к основному броску добавляется модификатор +1, в случае провала штрафов нет. Для помощи необходимо иметь тот же навык хотя бы на 1 уровне.

Пример: опытный полевой врач Борис (Медицина-3) пытается залезть своего товарища Франца, которого изрешетило пулями. Ему вызываются помочь военные Сергей и Алик, у которых есть Медицина-1. Они оба совершают проверки по той же сложности, и в случае успеха дают бонусы +1 к броску Бориса. Снайперша Дарина, не владеющая навыком Медицина, не может помочь и прикрывает их, пока они заняты полевой операцией.

Риск

Иногда успех броска кажется настолько важным, что игрок готов пойти на большой риск, чтобы увеличить свои шансы. При провале любой проверки игрок может заявить, что он **Рискует** – в таком случае проверка совершается повторно, давая еще один шанс на успех. Вне зависимости от результата этой повторной проверки игрок заплатит за это какую-то цену, определяемую ведущим. Примером последствий такого риска может быть потеря или повреждение ценных предметов, урон, полученный персонажем, либо же какие-то другие последствия, подходящие к текущей ситуации. Цена должна быть значимой – повторная попытка Медицины для спасения раненого товарища может быть допущена, если она потратит единственную аптечку в распоряжении партии, но, если операция проводится на базе, заваленной медикаментами, ведущему нужно будет назначить другую цену или, если ситуация не предполагает таковой, запретить использование данной механики.

*Пример: Саше нужно пройти бросок Атлетики 8+, чтобы успеть добежать до вражеского автомобиля прежде, чем тот успеет завестись и уехать. Он проваливает бросок и заявляет **Риск**. Повторная проверка оказывается успешной, и Ведущий говорит, что персонаж Саши Кейт в последний момент успевает изогнуться в прыжке и зацепиться ножом за тонкую сталь багажника. К сожалению, в ходе такого прыжка плохо закрепленная на поясе кобура отстегивается и падает в пыль – теперь Кейт уносится вдаль вместе с машиной, полной головорезов, вооруженный лишь тем ножом, за который держится.*

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Ваш **Старатель**, как правило - опытный и компетентный человек. Его создание - несколько простых этапов.

1. Определите характеристики. Каждая из них определяется броском 2d6. Седьмой бросок - "свободный" - вы совершаете его последним и можете заменить им любую из характеристик.

Сила влияет на переносимый персонажем вес, повышает урон в ближнем бою и является одной из 3 характеристик, определяющих его живучесть.

Ловкость очень важна - она влияет на стрельбу, попытки увернуться от опасности и, точно так же, на живучесть.

Выносливость - самый важный компонент живучести персонажа

Интеллект - определяет умственные способности персонажа

Образование - определяет способность персонажа к обучению и накопленный багаж знаний

Влияние - определяет способность персонажа влиять на других разумных, также может означать его социальный статус

Характеристики от 6 до 8 считаются средними. Любое значение ниже даёт штраф -1, 9 даёт бонус +1, 12 - бонус +2.

Характеристика	Модификатор
1-5	-1
6-8	0
9-11	+1
12	+2

2. Прошлое. Определите, какую жизнь вёл **Старатель** до попадания на **Клондайк**.

См. раздел [«Предыстория»](#) ниже.

3. Выберите одну Черту из [списка](#).

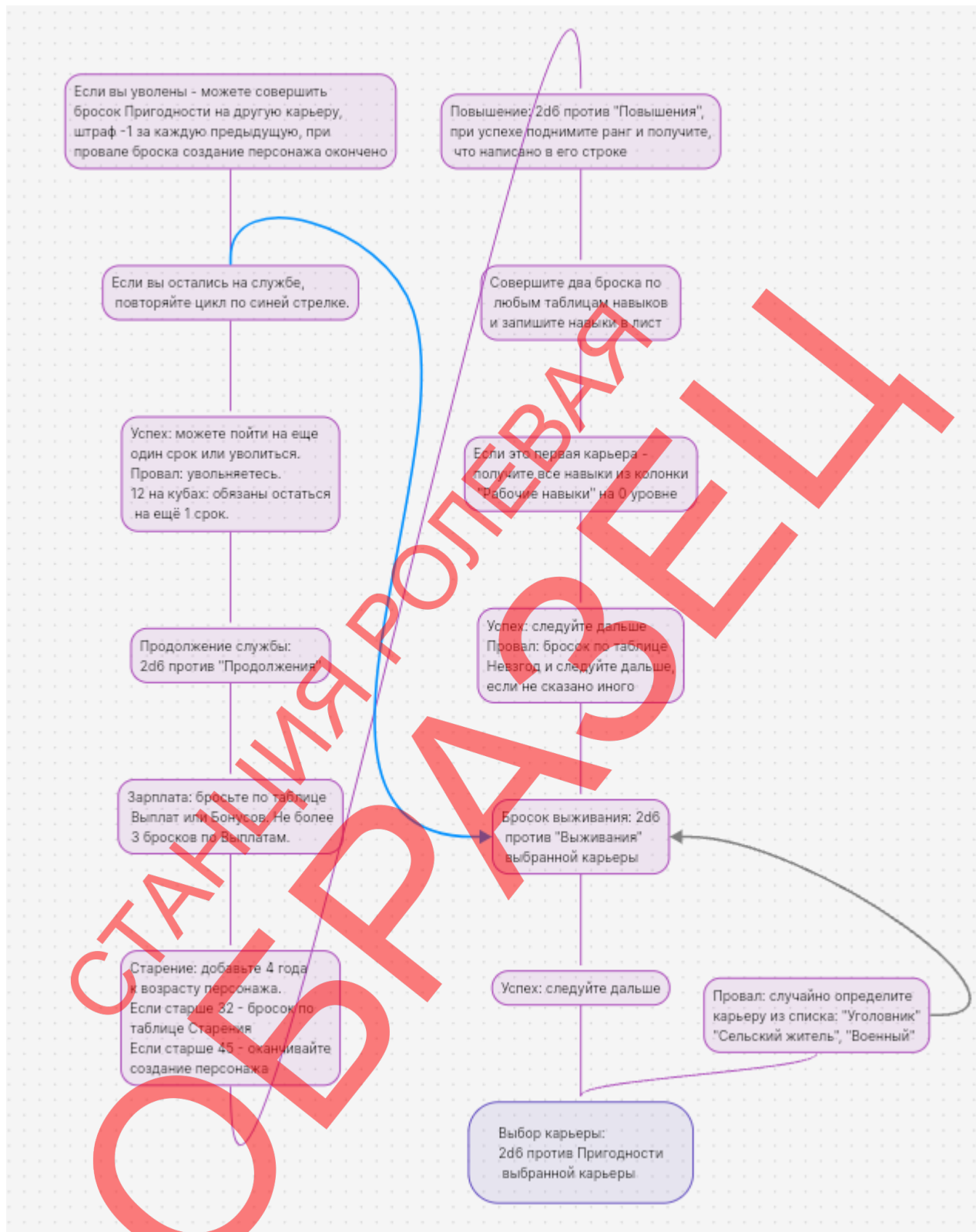
4. Купите Старателю [снаряжение](#), используя средства, полученные в ходе предыстории.

Предыстория

Этот раздел поможет вам создать персонажа определенного рода деятельности путём небольшой мини-игры в его предысторию. В начале вашему персонажу 18 лет, и он пытается попасть в свою первую карьеру. Для этого ему надо пройти Бросок Пригодности, указанный в её верхней части. Каждые 4 года он будет продолжать развитие в своей карьере или менять её, рано или поздно сформировав свою предысторию и, таким образом, будет готов к игре. **Внимание** - сумма всех уровней навыка, полученных от карьер, не может превышать ОБР персонажа. Новые навыки выдаются на 1 уровне, если навык выпадает или выдается повторно - повысьте его уровень на 1. После формирования предыстории выберите, какие «лишние» навыки убрать. По итогам создания персонажа навыки Стрельбы, Ближнего Боя и Атлетики не могут быть ниже нуля.

1. Выберите первую карьеру. Попробуйте выбросить на 2d6 значение, указанное в графе «Пригодность». При успехе вы зачислены в эту карьеру на 0 ранге, при провале вы зачислены в случайную карьеру из списка «Уголовник», «Сельский житель», «Военный» на 0 ранге.
2. Отыграйте 4-летний срок службы.
 - 2.1. Бросок Выживания. Попробуйте выбросить на 2d6 значение, указанное в графе «Выживание» вашей карьеры. При провале этого броска сделайте один бросок по таблице Невзгод и, если в результате броска не сказано иного, продолжайте действия по списку.

- 2.2. Получение навыков. Если это первая карьера персонажа, получите все навыки из столбца «Рабочие навыки» («Служба» для военных) на уровне 0. После этого (и во всех последующих случаях) сделайте два броска по любым таблицам вашей карьеры. Запишите результаты в лист персонажа. Навык получается на 1 уровне, если у вас его не было, или на 1 уровень выше, если он выпадает повторно. Максимальный уровень навыка равен 5 – в случае, если вам выпадает навык, уже равный этому значению, перебросьте кость. Некоторые столбцы могут требовать определенных значений характеристик для броска по ним.
- 2.3. Бросок Повышения. Попытайтесь выбросить на 2d6 значение, указанное в графе «Повышение» вашей карьеры. При успехе вы поднимаетесь на 1 ранг в своей карьере (и, если напротив ранга указаны навыки или иные бонусы, получаете их)
- 2.4. Старение. Повысьте возраст персонажа на 4 года. Если ваш возраст больше 32, бросьте по таблице Старения и примените результат. Если итоговый возраст равен 46 годам (или иному значению на усмотрение вашего Ведущего), это ваш последний срок службы вне зависимости от других правил.
- 2.5. Накопления. По итогам срока службы бросьте по таблице Выплат или Бонусов. Запишите полученный результат в лист персонажа. Персонажи 5-6 рангов получают +1 к броскам Бонусов, а персонажи с навыком Кутежа получают +1 к броскам Выплат. За время создания персонажа по таблице Выплат можно бросать не более 3 раз.
- 2.6. Бросок Продолжения службы. Попытайтесь выбросить на 2d6 значение, указанное в графе «Продолжение» вашей карьеры. При успехе вы можете либо пойти на следующий срок этой же карьеры, либо уйти со службы. При провале вы обязаны уйти со службы. При натуральных 12 вы обязаны остаться на ещё один срок.
- 2.7. Уход со службы. Если вы решили (или обязаны) уйти со службы, вы можете закончить создание персонажа, приступив к игре, либо попытаться начать другую карьеру. Действуйте согласно пункту 1, но к броску применяется штраф -1 за каждую предыдущую вашу карьеру, и в случае провала броска вы не выбираете другую карьеру, а заканчиваете создание персонажа.
3. Окончание создания предыстории. Добавьте d3 к возрасту персонажа. Просуммируйте полученные деньги, обсудите с Ведущим Бонусы, выпавшие вам по таблицам, и внесите другие правки в лист персонажа, если их предполагает кампания. Переходите к следующему разделу создания персонажа.



Черновая блок-схема процесса создания, пока я не нарисую окончательную. Добавлена по просьбам тестеров.

Примеры особых правок в зависимости от концепции кампании

Космостерн: все персонажи получают навыки Фермерство, Электроника, Выживание на 0 уровне

Пиратство на архипелаге: все персонажи получают навыки Моряк, Наводчик на 1 уровне

Охотники на чудовищ: все персонажи получают навык Охотник на 1 уровне, а также навыки Скрытность и Наука (Естественные науки) на 0 уровне.

Развитие

Система создания персонажа позволяет определить рост его компетенций до начала игры, но, конечно, хочется развивать персонажа в ходе кампании. В «Старателях» есть два параллельных трека развития персонажа – это внутриигровое **обучение** и метаигровая **прокачка**.

Обучение

В промежутках между приключениями персонажи могут заняться развитием своих характеристик и навыков. Это долгий и ресурсоемкий процесс, который призван не столько позволить персонажам становиться сильнее, сколько дать возможность кастомизации и закрытия слабых мест персонажа.

Сила, Выносливость, Ловкость: если у вашего персонажа высокое значение этих характеристик – значит, они были важны для него, и он старался развить их до предела. Если же характеристики ниже среднего – это может означать как врожденное качество, так и просто отсутствие интереса к ним. Упорные физические тренировки способны поднять каждую из этих характеристик до минимального порога отсутствия штрафов – 6 для персонажей из базовой книги. Каждый пункт роста отдельной характеристики будет стоить персонажу количества месяцев, равного новому значению характеристики, и траты \$1000 в месяц на здоровое питание и постоянные тренировки. Таким образом, персонаж с Ловкостью 2 может поднять её до 3, потратив 3 месяца и \$3000.

Интеллект: это врожденная характеристика, и развить её тренировками не представляется возможным. Тем не менее, в особых случаях взаимодействия с Искажениями и Хабаром она может измениться, а при игре на технологических уровнях выше Современности обратите внимание на возможность установки аугментаций.

Образование: это наиболее пригодная к обучению характеристика, которую персонажи, скорее всего, будут вынуждены развить, прежде чем развивать навыки (см. ниже). Для развития ОБР вам необходимо отучиться в соответствующем учебном заведении (3-5 по учебникам самостоятельно 1 месяц, 6-7 занимаясь с учителем или в общеобразовательном заведении 6 месяцев, 8+ в университете 1 год), после чего совершить бросок 2d6 без модификаторов. Если он превышает текущее значение ОБР, повысьте ОБР на 1 пункт. Стоимость обучения сильно зависит от обстоятельств и сеттинга, но, как правило, общее образование уместается в расходы на жизнь, а университет без стипендии обойдется в 2500\$ за семестр.

Влияние: если в вашей игре эта характеристика означает сугубо личную харизму персонажа, то её развитие аналогично физическим характеристикам – аутотренинги и пикап-коучи могут лишь немного помочь персонажу, но не сделать из него гипнотизера. Если же вы играете в сеттинге с значимым классовым сознанием и характеристика включает в себя положение персонажа в обществе – её можно повышать согласно следующей таблице. Время и деньги уходят на общественную жизнь, создание репутации, оформление титулов и регалий, а также на содержание множества знакомств и подхалимов.

Значение	Срок	Стоимость
3	1 неделя	500\$

4	2 недели	1000\$
5	1 месяц	5 000\$
6	1 квартал (3 месяца)	15 000\$
7	1 полугодие (6 месяцев)	50 000\$
8	1 год	100 000\$
9	3 года	500 000\$
10	5 лет	1 000 000\$
11	Требуют знакомств, приключения и индивидуального подхода	
12		

Навыки: обучение навыкам подчиняется общему ограничению на их количество от ОБР. При этом при достижении ограничения можно заменять одни навыки на другие. Так, солдат с ОБР 5, навыками Стрельба-2, Атлетика-2 и Охотник-1 может провести время в тире и поднять навык Стрельбы до 3 уровня – но от отсутствия практики ему придётся потерять 1 уровень Атлетики или Охотника. Стоимость и срок обучения навыку растёт в геометрической прогрессии кратно уровню навыка:

Уровень	Срок	Стоимость
0	1 неделя	200\$
1	1 месяц	1000\$
2	1 квартал (3 месяца)	5 000\$
3	1 полугодие (6 месяцев)	15 000\$
4	1 год	50 000\$
5	3 года	100 000\$

Стоит учесть, что персонаж не может обучиться высокому уровню навыка с нуля: в ходе кампании обучиться можно максимум 3 уровню каждого навыка. Исключением является случай, когда на момент начала игры навык уже равен 3 или более – в таком случае персонаж может повысить его на 1 шаг обучения, но не более того.

Прокачка

Второй путь развития – метаигровой. Вы вольны не использовать его, если хотите использовать «Старателей» для абсолютно реалистичной игры, но, если вы, как и я, предпочитаете «киношную» игру, позволяющую больше драйва, но не отходящую от правдоподобности – читайте дальше.

Опыт: система прокачки строится на метаигровой валюте опыта. Это чистая абстракция, не имеющая прямого отношения к миру игры. Вам необходимо определить пути получения опыта – рекомендуется выбрать 3-5 способов его получения в начале кампании и закрепить их как часть правил игры. Например, для кампании про пиратов-контрабандистов на охваченном войной архипелаге:

- 1 очко всей партии за взятое на бордаж и ограбленное судно.
- 3 очка всей партии за поселение или остров, взятое под контроль
- 5 очков всей партии за важный актив противника, уничтоженный игроками

Другие примеры «общего» опыта вы можете найти в сеттинговых дополнениях.

Помимо этого, каждый игрок может записать цель своего персонажа. Её нужно согласовать с ведущим и определить её ценность – от 1 до 5 опыта, в зависимости от сложности (рекомендуется сравнить с общими целями, но учесть, что опыт получит только один персонаж, а, значит, и цель

должна быть кратно проще). При достижении своей цели или в случае разочарования в ней персонаж может отметить новую цель в начале игровой сессии.

Трата опыта

В зависимости от вашего стиля игры вы можете разрешить не все опции из этого раздела. Так, опции развития за опыт хорошо подойдут для коротких игр, где персонажам некогда заниматься обучением, но в долгой кампании, где трата времени является значимой частью игры, они могут испортить темп. Рекомендуется в любом случае, если вы в принципе используете механику опыта, разрешить опции «Фарт» и «Второй шанс»

Око Фортуны: игрок может потратить 1 очко опыта, чтобы взять одну из костей основного броска и поставить её «шестёркой» вверх до броска. Таким образом, бросок, по сути, становится $d6+d6$ вместо $2d6$. При этом все остальные модификаторы всё ещё применяются, так, если у вас есть $+d6$ или $-d6$, вы все ещё кидаете две кости, выбираете нужную, и прибавляете гарантированную «шестёрку» к ней. Эта опция может использоваться ТОЛЬКО на один куб в броске.

Фарт: опыт делает персонажей более живучими – чтобы отразить это, персонажи получают дополнительную характеристику Фарта, аналогичную «хит-пойнтам» в других играх. В начале кампании она равна 0, и повышение её на 1 пункт стоит количества очков опыта, равного новому значению. Максимальное значение характеристики не ограничено. Когда персонаж получает урон, он может в первую очередь вычитать его из текущего значения этой характеристики, а уже потом из ВИН. Фарт полностью восстанавливается в тот момент, когда персонаж оказывается в абсолютной безопасности (относительно сеттинга, естественно) – в убежище, вне зоны боёв и так далее – либо в случае, если персонаж совершает рискованный и абсолютно безвозмездный акт помощи кому-то, кроме других ПИ. Фарт не может защитить персонажа от урона, которого абсолютно невозможно избежать – например, если связанному персонажу приставили пистолет к виску и нажали на спусковой крючок, – но в остальном он применим в большинстве ситуаций, начиная от банальных перестрелок и заканчивая падением со скалы или крушением транспорта.

Второй шанс: итак, ваш персонаж всё же погиб. В обычной игре по «Старателям» это означает спешные похороны и быстрое создание нового, который вскоре присоединится к группе – но, если персонажи западают вам в душу, рекомендуется применять эту опцию. Когда персонаж должен погибнуть, немедленно потратьте 3 очка опыта. Ведущий скажет, как ему удалось выжить – даже если остальной группы нет рядом, возможно, пулю из его головы выковырял старый врач, а может быть, его обгоревшее тело подобрали торговцы рабами и снабдили дешевыми протезами. В любом случае, у персонажа появляется шанс вернуться в игру. При этом нарисуйте на листе персонажа череп, крест или иную отметку, явно указывающую на использование этой опции. При повторном её использовании за каждую такую отметку заплатите на 3 очка опыта больше. Уйти «в минус» нельзя – Смерть кредиты не выдаёт.

Покупка характеристик и навыков: эта опция может серьезно повлиять на игру, но достаточно хорошо подходит для коротких игр на 3-5 сессий, занимающих непродолжительное время в мире игры, когда у персонажей нет времени на обучение. Новый уровень характеристики стоит удвоенное новое значение характеристики в опыте, а уровень навыка – новое значение навыка $+1$ очко опыта.

Карьеры

Делец

Вы посвящали время своему делу или работе на зарплату	Пригодность	ИНТ 5+		
	Выживание	ИНТ 4+	Повышение	ОБР 8+
	Продолжение	5+	Броски Накоплений	

Ранг	Звание	Награда	D6	Выплаты	Бонусы
0	Стажер	Администрирование-1	1	1000	Контакт
1	Новичок		2	2000	+1 ИНТ
2	Менеджер	Обман-1	3	2000	Контакт
3	Компаньон	Налаживание связей-1	4	5000	Контакт
4	Руководитель		5	10 000	+1 ОБР
5	Директор		6	20 000	Союзник
6	Учредитель	ВЛИ +1	7	50 000	+1 ВЛИ

Навыки и тренировка

D6	Развитие	Рабочие навыки	Специальность	Академия (ОБР 8+)
1	+1 СИЛ	Администрирование	Командование	Наука
2	+1 ЛОВ	Налаживание связей	Администрирование	Электроника
3	+1 ИНТ	Вождение	Обман	Наука
4	+1 ВЫН	Атлетика	Налаживание связей	Налаживание связей
5	Атлетика	Кутёж	Электроника	Командование
6	Кутёж	Обман	Расследование	Администрирование

Техник

Вы работали по технической специальности	Пригодность	ОБР 6+		
	Выживание	ИНТ 4+	Повышение	ОБР 9+
	Продолжение	5+	Броски Накоплений	

Ранг	Звание	Награда	D6	Выплаты	Бонусы
0	Студент	Ремонт-1	1	1000	Контакт
1	Стажер		2	2000	+1 ИНТ
2	Техник		3	2000	Контакт
3	Разрядник	Налаживание связей-1	4	10 000	+1 ВЛИ
4	Мастер	Командование-1	5	10 000	+1 ОБР
5	Инженер		6	20 000	Союзник
6	Аудитор	ВЛИ +1	7	50 000	+1 ОБР

Навыки и тренировка

D6	Развитие	Рабочие навыки	Специальность	Академия (ОБР 8+)
1	+1 ИНТ	Администрирование	Электроника	Наука
2	+1 ЛОВ	Электроника	Администрирование	Электроника
3	+1 ОБР	Расследование	Наука	Наука
4	+1 ВЫН	Механика	Налаживание связей	Пилот
5	Атлетика	Ремонт	Ремонт	Командование
6	Кутёж	Вождение	Механика	Наука

Уголовник

Вы пошли по скользкой дорожке	Пригодность	ЛОВ 5+		
	Выживание	ЛОВ 5+	Повышение	ИНТ 8+
	Продолжение	4+	Броски Накоплений	

Ранг	Звание	Награда	D6	Выплаты	Бонусы
0	Ливер	Обман-1	1	1000	Контакт
1	Шестерка		2	1000	+1 ИНТ
2	Бык	Стрельба-1	3	2000	Оружие
3	Старшой		4	5 000	Контакт
4	Пахан	Налаживание связей-1	5	10 000	Оружие
5	В законе		6	10 000	Союзник
6	Смотрящий	ВЛИ +1	7	20 000	+1 ВЛИ

Навыки и тренировка

D6	Развитие	Рабочие навыки	Специальность	Блат (ВЛИ 8+)
1	+1 СИЛ	Обман	Разведка	Электроника
2	+1 ЛОВ	Скрытность	Саперное дело	Администрирование
3	+1 ВЫН	Ближний бой	Вождение	Налаживание связей
4	Ближний бой	Стрельба	Налаживание связей	Расследование
5	Атлетика	Кутёж	Ремонт	Командование
6	Кутёж	Вождение	Кутеж	Наука

Ученый

Вы занимались научной деятельностью	Пригодность	ОБР 6+		
	Выживание	ИНТ 4+	Повышение	ИНТ 9+
	Продолжение	5+	Броски Накоплений	

Ранг	Звание	Награда	D6	Выплаты	Бонусы
0	Студент	Наука-1	1	1000	Контакт
1	Лаборант		2	2000	+1 ИНТ
2	Ассистент	Администрирование-1	3	5000	+1 ВЛИ
3	Кандидат		4	10 000	Контакт
4	Доктор	Налаживание связей-1	5	10 000	+1 ОБР
5	Профессор		6	20 000	Союзник
6	Академик	Командование-1	7	50 000	+1 ОБР

Навыки и тренировка

D6	Развитие	Рабочие навыки	Специальность	Академия (ОБР 8+)
1	+1 ИНТ	Администрирование	Электроника	Электроника
2	+1 ЛОВ	Электроника	Расследование	Администрирование
3	+1 ВЫН	Вождение	Наука	Наука
4	+1 ОБР	Медицина	Навигация	Налаживание связей
5	Атлетика	Расследование	Ремонт	Командование
6	Кутёж	Наука	Медицина	Наука

Оперативник

Вы работали в какой-то службе особого назначения		Пригодность	ИНТ 6+		
		Выживание	ИНТ 6+	Повышение	ОБР 7+
		Продолжение	6+	Броски Накоплений	
Ранг	Звание	Награда	D6	Выплаты	Бонусы
0	Кадет	Расследование-1	1	1000	Контакт
1	Опер	Стрельба-1	2	1000	+1 ИНТ
2	Ветеран		3	2000	Оружие
3	Командир	Командование-1	4	5000	Контакт
4	Куратор		5	10 000	+1 ОБР
5	Представитель		6	10 000	Союзник
6	Советник	Налаживание связей-1	7	20 000	+1 ВЛИ
Навыки и тренировка					
D6	Развитие	Рабочие навыки	Специальность	Академия (ОБР 8+)	
1	+1 ИНТ	Администрирование	Стрельба	Электроника	
2	+1 ЛОВ	Электроника	Расследование	Администрирование	
3	+1 ВЫН	Вождение	Ближний бой	Наука	
4	+1 ОБР	Понятия	Налаживание связей	Налаживание связей	
5	Атлетика	Расследование	Вождение	Командование	
6	Кутёж	Скрытность	Разведка	Медицина	

Сельский житель

Вы проводили время на природе вдали от больших городов		Пригодность	ВЫН 5+		
		Выживание	ВЫН 4+	Повышение	ИНТ 6+
		Продолжение	3+	Броски Накоплений	
Ранг	Звание	Награда	D6	Выплаты	Бонусы
0	Пацан	Фермерство-1	1	1000	Контакт
1	Деревенщина	Атлетика-1	2	1000	+1 ИНТ
2	Селянин		3	2000	Контакт
3	Фермер	Администрирование-1	4	5000	Контакт
4	Кулак		5	5 000	+1 ВЫН
5	Землевладелец		6	10 000	Союзник
6	Патриарх	Налаживание связей-1	7	10 000	+1 ВЛИ
Навыки и тренировка					
D6	Развитие	Рабочие навыки	Специальность	Академия (ОБР 8+)	
1	+1 ИНТ	Фермерство	Стрельба	Электроника	
2	+1 ЛОВ	Ремонт	Навигация	Администрирование	
3	+1 ВЫН	Вождение	Ближний бой	Пилот	
4	+1 СИЛ	Охотник	Медицина	Налаживание связей	
5	Атлетика	Расследование	Вождение	Командование	
6	Кутёж	Скрытность	Выживание	Медицина	

Военный

Вы служили в армии своей страны	Пригодность	ВЫН 5+			
	Выживание	ВЫН 5+	Повышение	ОБР 8+	
	Продолжение	5+	Броски Накоплений		
Ранг	Звание	Награда	D6	Выплаты	Бонусы
0	Рядовой	Стрельба-1	1	1000	Контакт
1	Сержант	Командование-1	2	1000	+1 ИНТ
2	Лейтенант		3	2000	Оружие
3	Капитан	Тактика-1	4	5000	Контакт
4	Майор		5	10 000	Оружие
5	Подполковник		6	10 000	Союзник
6	Полковник	ВЛИ +1	7	20 000	+1 ВЛИ

Навыки и тренировка

D6	Развитие	Служба	Спецподготовка	Академия (ОБР 8+)
1	+1 СИЛ	Выживание	Электроника	Администрирование
2	+1 ЛОВ	Стрельба	Саперное дело	Электроника
3	+1 ВЫН	Тяжелое вооружение	Стрельба	Наука
4	Атлетика	Ближний бой	Медицина	Медицина
5	Ближний бой	Разведка	Ремонт	Командование
6	Кутёж	Вождение	Тяжелое оружие	Тактика

Рода войск

D6	Флот	Авиация	Спецназ	Бронетехника
1	Моряк	Пилот	Стрельба	Вождение
2	Моряк	Пилот	Саперное дело	Наводчик
3	Наводчик	Пилот	Скрытность	Ремонт
4	Атлетика	Разведка	Выживание	Механика
5	Механика	Навигация	Тяжелое оружие	Вождение
6	Навигация	Выживание	Тактика	Ремонт

Бонусы

В таблицах карьер существуют такие виды бонусов, как **Оружие**, **Контакт** и **Союзник**.

Оружие: получите один образец любого пехотного оружия стоимостью до 1000\$ как трофей или подарок, полученный при продвижении по службе.

Контакт: запишите на листе персонажа имя человека, которого вы знаете по предыстории. Определите его специальность - Вы можете обратиться к нему за информацией. Персонажи с положительным модификатором ВЛИ в начале игры получают бесплатные контакты в количестве, равном модификатору.

Союзник: запишите на листе персонажа имя человека, которого вы знаете по предыстории. Определите его специальность - Вы можете обратиться к нему за помощью.

Невзгоды

При провале броска Выживания вам необходимо совершить бросок по следующей таблице. Часть результатов может ссылаться на таблицу Ранений.

Таблица невзгод

2D6	Происшествие
-----	--------------

2	Несчастный случай или опасное сражение привели к тяжелому ранению – бросьте по таблице ранений дважды и выберите меньший результат
3-4	Вы были ранены – бросьте по таблице ранений
5	Вы заболели опасной болезнью – потеряйте d3 очка из физических характеристик на ваш выбор
6-8	Вы допустили провинность – потеряйте бросок Бонуса на этом сроке
9	Вы вступили в конфликт с кем-то, связанным с вашей карьерой – запишите себе Врага
10-11	У вас серьезные финансовые трудности – запишите себе долг в d6x10 000\$
12	Вы пали жертвой интриг или случая и понижаетесь на 1 ранг в текущей карьере

Таблица ранений

D6	Описание ранения
1	На волосок от смерти – вы едва выкарабкались, и последствия ранения дают о себе знать – вычтите 5 очков из физических характеристик, каждая из них должна упасть как минимум на 1. Кибернетическая реконструкция всего тела или подобные «чудодейственные» методы лечения способны это исправить, но это потребует отдельного приключения
2	Калека – одна из ваших конечностей чуть было не отправилась в свободное плавание, и даже после лечения слушается хуже, чем раньше – вычтите 3 очка из СИЛ или ЛОВ. Замена конечности протезом восстановит характеристику.
3	Травма головы – вычтите 2 очка из ОБР или ИНТ.
4	Жуткие шрамы – вычтите 2 очка из ВЛИ, пластическая операция ценой 50 000\$ способна это исправить.
5	Хронические боли – вычтите 1 очко из любой физической характеристики.
6	Пронесло! Вы быстро оклемались от ранения. Если этот результат выпал после тяжелого ранения – вы родились в рубашке.

Старение

Со временем персонажи обрастают связями, опытом и ресурсами, но их физические тела начинают сдавать позиции. Начиная с 4 срока (возраст от 34 лет включительно) каждый срок вы будете бросать 2d6 и прибавлять количество пройденных сроков. На техуровне Утопии медицина способна продлить жизнь, но незначительно – вы можете вычитать -1 из каждого броска, тратя на это 10 000\$.

Вычтите из результата 13 – остаток, если он больше нуля – количество очков характеристик, которые теряет персонаж. В первую очередь сгорают физические характеристики в случайном порядке. Если вы теряете более 6 очков характеристик за один бросок – 7 и последующие очки вычитаются из случайных умственных характеристик. Если характеристика падает ниже единицы – совершите бросок 6+, чтобы не умереть. При успехе персонаж оканчивает своё создание на этом сроке.

Навыки

Список навыков открыт, но игра предоставляет все основные навыки, необходимые Старателям. Можно заметить, что некоторые задачи можно выполнить при помощи нескольких навыков – это делает персонажей более гибкими. Например, починить автомобиль можно при помощи как Механики, так и Ремонта, а мелкую починку можно выполнить даже с навыком Вождения.

Уровень навыка добавляется как модификатор к вашему броску. Если вам нужно совершить бросок навыка, но этого навыка у вас нет даже на 0 уровне – бросок совершается с модификатором -3.

Через черту от названия навыка указана характеристика, модификатор который применяется к броскам этого навыка.

Администрирование **ОБР**

Позволяет лавировать в лабиринтах бюрократии и менеджмента. Примеры: *подделать документы, найти лазейку в нормативных актах, договориться с таможенными офицерами, разобраться в хитросплетении бумаг*

Антигравитация **ИНТ**

Позволяет управлять транспортными средствами Утопии, функционирующими на принципе антигравитации.

Атлетика **СИЛ**

Применяется для физических активностей – бег, прыжки, сдвигание тяжелых объектов, карабканье.

Ближний бой **ЛОВ**

Применяется для использования оружия ближнего боя или драки голыми руками

Вождение **ЛОВ**

Позволяет управлять различной наземной техникой. Примеры: *быстро заменить колесо, вписаться в поворот на большой скорости, не повредить машину на опасном ландшафте.*

Выживание **ИНТ**

Позволяет выживать вне цивилизации. Примеры: *найти место для ночлега, развести огонь в сырую погоду, замаскировать лагерь, сварить кашу из топора.*

Командование **ВЛИ**

Позволяет добиваться от подчиненных результата и координировать чужие действия. Примеры: *организовать толпу в чрезвычайной ситуации, воодушевить отряд на штурм, заставить подчиненного рискнуть жизнью.*

Кутёж **ВЛИ**

Позволяет крутиться в обществе, заводить полезные знакомства и результативно прожигать деньги. Примеры: *выиграть блеф в покере, найти скупщика краденого, узнать свежие слухи, очернить чужую репутацию*

Медицина **ИНТ**

Позволяет диагностировать болезни и оказывать помощь. Примеры: *распознать симптомы вируса, перевязать рану, провести операцию.*

Механика **ОБР**

Позволяет мастерить механические приспособления и ремонтировать сложные механизмы. Примеры: *перебрать ходовую часть автомобиля, собрать конвейерную передачу из старых валов, симпривизировать треногу для пулемёта.*

Моряк **ЛОВ**

Позволяет управлять водным транспортом. Примеры: *подготовить батискаф к погружению, заложить крутой разворот на катере, пришвартовать судно к берегу.*

Навигация **ОБР**

Позволяет ориентироваться на местности, читать карты различных форматов и находить эффективные маршруты.

Наводчик **ЛОВ**

Применяется для использования оружия, закрепленного на технике или огневой точке

Налаживание связей **ВЛИ**

Позволяет налаживать контакты с разумными и разузнавать информацию. Примеры: *договориться о праве прохода, узнать о новой делянке Хабара, найти помощников для задачи.*

Наука **ОБР**

При получении этого навыка выберите отрасль наук – Естественные науки, Гуманитарные науки и Технические науки. Каждый раз, когда вы получаете этот навык, вы можете повысить уровень существующей отрасли на 1 или взять новую на 1 уровне. Эти три навыка отражают «специалиста широкого профиля» в каждой категории. Научное знание не так ценно, как прикладные умения конкретного навыка – при практических действиях за пределами комфортной лаборатории получите на бросок модификатор -1. Примеры (Естественные науки): *опознать таксон инопланетного существа, провести хирургическую операцию (-1), оценить прочность геологической формации;* (Гуманитарные науки): *оценить настроения в обществе, использовать в диалоге аргумент к историографии (-1), составить психологический портрет человека;* (Технические науки): *разработать чертеж двигателя, перебрать двигатель в поле (-1), разработать способ применения Хабара.*

Обман **ИНТ**

Позволяет убедительно избегать правды и вводить других в заблуждение.

Охотник **ИНТ**

Позволяет разбираться в повадках фауны, искать следы и устраивать засады и ловушки в дикой местности. Примеры: *натянуть растяжку, выследить беглеца, подойти к зверю с подветренной стороны.*

Пилот **ЛОВ**

Позволяет управлять летательными аппаратами. Примеры: *сесть на коротком участке, описать мертвую петлю, осуществить дозаправку в воздухе.*

Понятия **ВЛИ**

Умение взаимодействовать с криминальным миром. Примеры: *найти контрабандистов в незнакомом месте, договориться с уголовниками, правильно выбрать состав для вооруженных переговоров, найти чужие закладки.*

Разведка **ИНТ**