

СТРАННИК

Когда люди пришли в Галактику Пегас, не все из них смогли найти свой дом. Некоторые так и остались скитальцами, бесконечно странствуя по бездонным глубинам космоса и сталкиваясь с тем, что для обычных людей является лишь легендой. Там они нашли то, что назвали Бездной. Своего бога, чей шёпот в головах аколитов цивилизованное человечество считает лишь проявлением подсознания.

Иногда к планетам приближались одинокие корабли Странников, или даже их бродячий флот, Перекати-поле. Космические скитальцы охотно торговали с туземцами, но редко приглашали их на свои суда, а на спускающихся на поверхность сородичей смотрели неодобрительно. Однако 5 лет назад Глашатай, духовный лидер Перекати-поля, объявил, что более это не считается чем-то постыдным. Никаких объяснений не последовало, но с тех пор то тут то там всё чаще замечают долговязые фигуры Странников.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ❑ **Перекати-поле:** Любое найденное или купленное тобой б/у оборудование после установки будет работать как новое, если оно вообще способно работать.
- ❑ **Одиночка:** При подлёте к планете или крупному обитаемому объекту, проверь Репутацию. На 7–9 здесь есть твой знакомый, на 10+ вы доверяете друг другу. Это не значит, что вы встречались лично.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Это то, чем ты занимаешься в иерархии странников. Выбери 1:

- ❑ **Слышащий:** Ты – проводник слова Бездны среди Странников, ты много с Ней беседуешь и поясняешь Её волю аколитам. У тебя +1 к максимуму Благосклонности Бездны, и ты в начале нового приключения имеешь одну Благосклонность (иные не имеют ни одной).
- ❑ **Оберегающий:** В космосе неоткуда ждать помощи, потому надо действовать быстро. У тебя молниеносная реакция, не раз помогавшая экипажу корабля. Наносишь +1 урон.
- ❑ **Сохраняющий:** В бесконечных странствиях самое важное – держать оборудование в порядке. Когда Чинишь или разбираешь, на 7–9 выбираешь 2.



ВНЕШНИЙ ВИД

Нездешний, вопрошающий или пронизывающий взгляд
Очень длинные волосы, выбритый узор или лысый
Высокий и худощавый, гигант или миниатюрный
Бледная, синеватая или искусственно окрашенная кожа

СВЯЗИ

- _____: Может стать аколитом Бездны.
- _____: Объясняет, как принято себя вести.
- _____: Не понимает нас и никогда не поймёт.
- _____: _____
- _____: _____

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея коммуникатор, кредитный чип, краски или баллончики для рисования на стенах, поношенный **комбинезон космонавта (герметичный)**, гермoryкзак и **плазменный пистолет (средняя, игнорирует щиты)**. ID у тебя нет!

Выбери 3:

- ❑ **Перелатанный скафандр:** Защита 1, *штатский, герметичный*.
- ❑ **Тросы:** Выстреливают на дистанцию до 10м, могут притягивать к тебе лёгкие предметы или тебя к тяжёлым. Вреда не наносят.
- ❑ **Метаморфин:** Потрать 1 припас и избавься ото всех последствий акклиматизации.
- ❑ **Лазерный резак (в упор/ ближняя, точное);**
- ❑ **Малый экзоскелет:** Увеличивает мускульную силу и даёт способность передвигать тяжёлые предметы. Усиливает только плавные движения, т.е. урон не увеличивает;
- ❑ **Зонд-анализатор:** Потрать 1 припас и запусти небольшую летающую сферу, способную осуществлять разведку, осмотр и вести видеозапись.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благосостояние 0

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной** v2.0

Автор: [Илья Сергеев](#)

Иллюстрация: Игорь Есаулов

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Акклиматизация: Когда ты прибываешь на планету, проверь Благоклонность. На 6– получи некомфортную среду 3 уровня (защитные средства не помогают). На 7–9 — некомфортную среду 1 уровня. На 10+ у тебя общее недомогание (кашель, головная боль, слабость и т.д.). Акклиматизация улучшается на 1 категорию каждые 24 часа после приземления до полного излечения (6— становится 7–9, 7–9 становится 10+ и т.д.).

Белая ворона: Сложно не заметить, что ты Странник.

Благоклонность Бездны: Большинство Странников верит в существование в глубинах космоса великого сознания, сближение с которым есть лучший путь человека. Эта вера даёт Странникам большую силу. Потратив 1 Благоклонность, можно перебросить проверку характеристики и выбрать лучший результат.

Бездна даёт Благоклонность только тем, кто исполняет Её просьбы. Обратись к Ней, делая в одиночестве что-либо из списка ниже, и услышишь Её волю или указание:

- медитируя в открытом космосе;
- оставляя Ей заметные послания на стенах;
- принося жертву — отправляя что-то в свободный полёт за пределы корабля.

Ведущий выберет из списка или придумает свой вариант:

- Навредить кому-либо тем или иным способом;
- Всячески оберегать кого-либо от любых напастей, а то и подчиняться ему во всём;
- Совершить некое необычное действие;
- Принять на себя какое-то ограничение или табу;
- Действовать, игнорируя местные правила и традиции.

Иногда Бездна может подарить Благоклонность "авансом".

На отказ исполнить просьбу или нарушение Её воли может последовать Её неудовольствие.

Кроме того, когда ты умираешь в космосе, ты получаешь 1 Благоклонность.

ВАЖНО! Ты не можешь разговаривать с Бездной и получать Благоклонность в густонаселённых местах на планетах!

БЛАГОСКЛОННОСТЬ

ИМЯ

ЯРОСТЬ



КОНТРОЛЬ



НАВЫК



РЕПУТАЦИЯ



Снаряжение и примечания

EXP:

УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- Всем интересны космические байки:** 1 раз в сессию ты можешь собрать благодарных слушателей и во время рассказа невзначай узнавать у них интересующую информацию. Задай 2 вопроса из списка хода Ориентируешься.
- Глаза Бездны:** Потрать 1 Благоклонность, чтобы заразить своей верой 1 NPC, пообщавшись с ним. Он будет стараться помочь тебе в меру сил. Эффект проходит через несколько минут или часов, затем жертва тебя сторонится.
- Любимое дитя:** Если тебе грозит опасность, можешь потратить 1 Благоклонность, чтобы она грозила кому-то другому (по твоему выбору), если такое возможно.
- Метка Бездны:** Рассмейся безумным смехом и скажи что-нибудь про могущество Бездны. Ты наносишь *Урон 4, в упор, кровавый*, а если Игнорируешь угрозу с помощью Ярости, 7–9 считается 10+. Это продолжается до конца боя, или пока ты не получишь 2 ранения. После этого 10+ любой проверки считается как 7–9, пока не отдохнёшь 4 часа.
- Мифы космоса:** Если ты рассказываешь легенды о космосе, Ведущий может ввести легенду как реальность мира в игру в каком-то виде. Получи 1 Благоклонность.
- Пол и потолок.** В невесомости ты получаешь +1.
- Родная стихия:** Ты можешь находиться в открытом космосе до 3 минут без какого-либо снаряжения.
- Скрытый в пустоте:** Потрать 1 Благоклонность и спрячься. Тебя не заметят, пока ты не предпримешь активных действий. Можешь менять укрытие.
- Случайные встречи:** Когда ты Ориентируешься или Исследуешь другой космический корабль, один раз на каждый корабль твоя проверка увеличивается на 1 категорию (с 6— до 7–9, а с 7–9 до 10+).
- Усиленная специализация:**
 - **Слышащий:** Потратив Благоклонность, пройди проверку, прибавив количество оставшейся Благоклонности. На 10+ Благоклонность не тратится.
 - **Оберегающий.** После броска на урон можешь потратить 1 Благоклонность, чтобы нанести противнику 2 ранения, невзирая на его защиту.
 - **Сохраняющий.** Потрать 1 Благоклонность, чтобы за короткое время собрать устройство (которое встречается в продаже) из подручных материалов. Ведущий может накладывать на это ограничения.