

АЛЬТРОНУС

УРОВЕНЬ 1

STARFINDER

Мужчина, касата, учёный, солярион 1.
Принципиальный нейтральный средний гуманоид (касата).

Иниц.: +1; **Внимание** +1.

ЗАЩИТА ПЖ: 8; ПЗ: 11; ПР: 2

ЭКБ: 12; **ККБ:** 13.

Стойкость +3; **Реакция** +1; **Воля** +3.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: звёздное оружие +4 (1d6 + 2 P).

Дистанционная: лазерный пистолет «Азимут» +2 (1d4 O, крит.: поджигание 1d4) или осколочная граната I –1 (взрыв [1d6 Kо, 15 футов, СЛ 7]).

Атакующие способности: звёздное воплощение (звёздное оружие), сверхновая, чёрная дыра.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14 (+2); **Лвк:** 12 (+1); **Вын:** 12 (+1); **Инт:** 11 (+0); **Мдр:** 12 (+1); **Хар:** 12 (+1).

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +8, Биологические науки +4, Дипломатия +5; СЛ проверок Биологических наук снижается на 5, если вы пытаетесь вспомнить информацию из области ксенобиологии.

Черты: Уверенное владение оружием (высокотехнологичное оружие ближнего боя).

Языки: всеобщий, касатский.

Прочие способности: в пустыне как дома, звёздный режим, четырёхрукий.

Боевое снаряжение: 2 сыворотки исцеления (тип 1), 2 осколочные гранаты I, медпластырь; **Прочее снаряжение:** «Вторая кожа», лазерный пистолет «Азимут» с 1 аккумулятором (20 зарядов), светильник, повседневная одежда, сухой паёк (1 неделя), фонарь, гигиенический набор, персональный коммуникатор, трос из титанового сплава (100 футов), кредитик (33 кредита).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

В пустыне как дома: Альтронус не снижает скорости, двигаясь по немагической пересечённой местности в пустыне, холмах и горах.

Звёздное воплощение (звёздное оружие): вокруг Альтронуса парит жёлтая крупница звёздной энергии. Он может сжать её в руке, чтобы превратить в оружие, — это ничуть не сложнее, чем достать обычное оружие. Звёздное оружие считается одноручным высокотехнологичным оружием ближнего боя, наносящим 1d6 режущего урона.

Звёздный режим: в начале своего первого хода в бою Альтронус выбирает один из трёх режимов: гравитонный, фотонный или нейтральный. Находясь в гравитонном или фотонном режиме, он получает 1 пункт гармонии для выбранного режима. В каждом раунде он либо остаётся в выбранном режиме (получая 1 пункт гармонии для него, вплоть до максимума в 3 пункта), либо возвращается в нейтральный режим (при этом он теряет все пункты гармонии, но может выбрать новый режим в следующем ходу). Если у Альтронуса 1 или 2 пункта гармонии, он настраивается на соответствующий

режим, а если их 3 — достигает полной гармонии с ним. Некоторые из его способностей применяются только в состоянии полной гармонии с одним из режимов.

В гравитонном режиме Альтронус получает бонус +1 (интуитивный) к испытаниям Реакции.

В фотонном режиме Альтронус получает бонус +1 (интуитивный) к проверкам урона.

Сверхновая (Св): когда Альтронус достиг полной гармонии в фотонном режиме, то в качестве основного действия он может нанести всем существам в пределах 10 футов от него 2d6 урона огнём (испытание Реакции со СЛ 11 уменьшает урон вдвое). После использования этой способности Альтронус переходит в нейтральный режим.

Чёрная дыра (Св): когда Альтронус достиг полной гармонии в гравитонном режиме, то в качестве основного действия может притянуть к себе любое количество выбранных им существ в пределах 20 футов. Каждая цель проходит испытание Стойкости со СЛ 11 и при провале перемещается на 10 футов ближе к Альтронусу, не провоцируя при этом внеочередных атак. После использования этой способности Альтронус переходит в нейтральный режим.

Четырёхрукий: у Альтронуса 4 руки, каждой из которых он может что-то держать или использовать, но это не позволяет ему совершать больше атак за раунд.

ОПИСАНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

«Вторая кожа»: при ношении этой брони Альтронус может включить её систему жизнеобеспечения, чтобы обеспечить выживание в вакууме (или иной опасной среде) на срок до 24 часов.

Лазерный пистолет «Азимут»: из этого оружия можно выстрелить 20 раз, после чего его аккумулятор нужно будет заменить или зарядить.

Медпластырь: при использовании одноразового медпластыря Альтронус может совершить проверку Медицины без изучения и с ситуативным бонусом +10, но только при первой помощи, продолжительной стабилизации, лечении болезни и нейтрализации действия ядов и наркотиков.

Светильник: светильник увеличивает уровень освещённости на 1 ступень в радиусе 50 футов и может использоваться в течение 10 часов, после чего его аккумулятор нужно заменить или зарядить.

Сыворотка исцеления (тип 1): употребление этой сыворотки восстанавливает 1d8 ПЗ.

Трос из титанового сплава: 100-футовый трос, предназначенный для лазания или закрепления груза.

Фонарь: фонарь улучшает уровень освещённости на 1 ступень в 20-футовом конусе и может использоваться в течение 10 часов, после чего его аккумулятор нужно заменить или зарядить.

