

Женщина, дамая лашунта, ксеноискатель, техномант 1.  
Принципиальный добрый средний гуманоид (лашунта).

**Иниц.:** +2; **Внимание** +0.

**ЗАЩИТА** ПЖ: 5; ПЗ: 9; ПР: 4

**ЭКБ:** 13; **ККБ:** 14.

**Стойкость** +0; **Реакция** +2; **Воля** +2.

#### АТАКА

**Скорость:** 30 футов.

**В ближнем бою:** тактическая дубинка +2 (1d4; аналоговое, оперативное).

**Дистанционная:** лазерный пистолет «Азимут» +3 (1d4 0; крит. поджигание 1d4) или бездвигивающая граната I –4 (взрыв [опутывание на 2d4 раунда, 10 футов, СЛ 8 ]).

**Псевдозаклинания лашунт** (УЗ 1):

1 в день — *обнаружение мыслей*;

Неограниченно — *психокинетическая рука*, *ступор*.

**Известные заклинания техноманта** (УЗ 1; дистанционная атака +2):

1 круг (3 в день) — *волшебная стрела*, *масло*;

0 круг (неограниченно) — *обнаружение магии*, *пляшущие огоньки*, *починка*, *энергетический луч*.

#### ПАРАМЕТРЫ

**Сил:** 10 (+0); **Лвк:** 14 (+2); **Вын:** 10 (+0); **Инт:** 16 (+3); **Мдр:** 10 (+0); **Хар:** 13 (+1).

**Навыки:** Биологические науки +10, Дипломатия +2, Инженерное дело +7 (1 пункт), Компьютеры +9 (1 пункт), Мистицизм +4, Пилотирование +6 (1 пункт), Физические науки +7; СЛ проверки Биологических наук для опознания редкого существа снижается на 5.

**Черты:** Уверенное владение оружием (короткоствольное оружие).

**Языки:** всеобщий, кастровельский, небесный, триаксийский, эльфийский; ограниченная телепатия 30 футов.

**Прочие способности:** хранилище чар.

**Боевое снаряжение:** *сыворотка исцеления (тип 1)*, бездвигивающая граната I; **Прочее снаряжение:** «Вторая кожа», лазерный пистолет «Азимут» с 1 аккумулятором (20 зарядов), тактическая дубинка, инженерный набор, повседневная одежда, гигиенический набор, персональный коммуникатор, кредитик (1 кредит).

#### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Заклинания:** в качестве основного действия Райя может сотворить любое из следующих заклинаний.

**Волшебная стрела:** Райя выпускает две магические стрелы, каждая из которых без промаха попадает в существо и наносит 1d4 + 1 урона силой. Заклинание можно сотворить в качестве действия полного хода, чтобы выпустить три стрелы вместо двух.

**Масло:** Райя может покрыть один предмет или квадрат 10×10 футов скользкой субстанцией, в результате чего существа в области действия оказываются

распластанными или роняют предмет (испытание Реакции со СЛ 14 ослабляет эффект).

**Обнаружение магии:** заклинание позволяет обнаруживать магических существ и предметы в поле зрения в 60-футовом конусе, а при концентрации — определить, является ли один из обнаруженных источников магии заклинанием, магическим предметом или другим эффектом, а также его УЗ.

**Пляшущие огоньки:** Райя может создать до 4 огней размером с фонарь (все в пределах 10 футов друг от друга).

**Починка:** это заклинание чинит повреждённые предметы весом 1 или меньше либо конструкции среднего или меньшего размера (один раз в день), восстанавливая 1d4 ПЗ. Для сотворения этого заклинания требуется 10 минут.

**Энергетический луч:** Райя может выпустить луч энергии (кислоты, холода, электричества или огня) в качестве дистанционной атаки (бонус +2) против ЭКБ цели. При попадании луч наносит 1d3 урона выбранного типа.

**Магия лашунт:** в качестве основного действия Райя может применить любое из следующих псевдозаклинаний.

**Обнаружение мыслей:** Райя может обнаруживать поверхностные мысли разумных существ в 60-футовом конусе, а сконцентрировавшись — попытаться их прочесть (испытание Воли со СЛ 12 отменяет эффект).

**Психокинетическая рука:** сотворив это заклинание, Райя может в качестве сопутствующего действия перемещать на расстояние до 15 футов в любом направлении находящийся в пределах 25 футов от неё предмет весом 1 или менее (10 фунтов или менее). Сложные действия (стрелять из оружия или использовать компьютер) совершить не получится, но заклинание позволит нажать на кнопку или закрыть крышку ящика. Заклинание действует, пока Райя концентрируется (основное действие в каждом раунде).

**Ступор:** это заклинание на 1 раунд вводит гуманоида с КО 3 или ниже в ступор (испытание Воли со СЛ 11 отменяет эффект). После пребывания в ступоре существо становится невосприимчивым к этому заклинанию на одну минуту.

**Ограниченная телепатия (Св):** Райя может мысленно общаться с любыми существами в пределах 30 футов, если знает с ними хотя бы один общий язык.

**Хранилище чар (Св):** в руке Райи есть имплант, который она использует как хранилище чар. Один раз в день она может сотворить любое из известных ей заклинаний, даже если израсходовала все ячейки соответствующего круга.

#### ОПИСАНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

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

**Инженерный набор:** набор инструментов позволяет Райе без штрафов совершать проверки Инженерного дела.

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

**Сыворотка исцеления (тип 1):**

употребление этой сыворотки восстанавливает 1d8 ПЗ.

Райя Данвири — маг-учёный с Кастровеля. Она стремится познакомиться с другими культурами и научиться у них чему-то новому.

