

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 крупца 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.

