

Мужчина, ширрен, священник, мистик 1.

Нейтральный добрый средний гуманоид (ширрен).

Иници.: +1; **Восприятие**: слепое чутьё (вибрация) 30 футов; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА ПЖ: 7; ПЗ: 12; ПР: 5

ЭКБ: 12; **ККБ**: 13.

Стойкость +1; **Реакция** +1; **Воля** +6.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: боевой посох +0 (1d4 Д; крит: нокдаун; аналоговое, парирующее).

Дистанционная: электропистолет +1 (1d4 Э; несмертельное) или электрическая граната I –4 (взрыв (1d8 Э, 15 футов, СЛ 7)).

Известные заклинания мистика (УЗ 1, дистанционная атака +1):

1 круг (3 в день) – мистическое исцеление, общий язык, удар по разуму;

0 круг (неограниченно) – обнаружение магии, обнаружение недуга,

первая помощь, телекинетический снаряд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10 (+0); **Лвк**: 13 (+1); **Вын**: 12 (+1); **Инт**: 12 (+1); **Мдр**: 18 (+4); **Хар**: 8 (–1).

Навыки: Биологические науки +5, Внимание +8, Дипломатия +5, Компьютеры +2 (1 пункт), Медицина +5, Мистицизм +9, Пилотирование +2 (1 пункт); СЛ проверки Культуры и Мистицизма снижается на 5, если вы пытаетесь вспомнить информацию о религиозных традициях, символах и известных религиозных деятелях.

Черты: Урон нежити.

Языки: веск, всеобщий, небесный, ширренский; ограниченная телепатия 30 футов.

Прочие способности: исцеляющее прикосновение, проведение исцеляющей энергии.

Боевое снаряжение: 2 сыворотки исцеления (тип 1), электрическая граната;

Прочее снаряжение: «Вторая кожа», боевой посох, электропистолет с 2 аккумуляторами (по 20 зарядов в каждом), простая аптечка, повседневная одежда, сухой паёк (1 неделя), гигиенический набор, персональный коммуникатор, кредитик (19 кредитов).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

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

Мистическое исцеление: коснувшись одного живого существа, Кескодай может восстановить ему 1d8 + 4 ПЗ. Сотворение заклинания не провоцирует внеочередных атак.

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.

Обнаружение недуга: Кескодай понимает, является ли некое существо или предмет проклятым, отравленным или заражённым болезнью, и может определить конкретный недуг, успешно пройдя проверку Биологических наук, Медицины или Мудрости.

Общий язык: Кескодай может коснуться существа, чтобы наделить его способностью понимать, читать и говорить (если это возможно) на трёх или менее известных Кескодаю языках.

Первая помощь: стабилизирует находящееся при смерти живое существо с 0 ПЗ.

Телекинетический снаряд: используя силу разума, Кескодай может швырнуть предмет весом менее 1 (до 5 фунтов) в цель на расстоянии до 30 футов, совершив дистанционную атаку (бонус +1) против ККБ цели. При попадании и цель, и предмет получают 1d6 дробящего урона.

Удар по разуму: это заклинание наносит 2d10 урона одному существу, обладающему значением Интеллекта (испытание Воли со СЛ 15 снижает урон вдвое).

Исцеляющее прикосновение (Св): один раз в день Кескодай может потратить 10 минут, чтобы магически исцелить союзника на 5 ПЗ.

Общественный: один раз в день, если в пределах 10 футов находится союзник, Кескодай может совершить двойной бросок при одной проверке атаки или навыка и взять лучший результат.

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

Проведение исцеляющей энергии (Св): потратив 1 ПР, Кескодай может восстановить 2d8 ПЗ себе (за сопутствующее действие), союзнику, которого касается (основное действие), или всем союзникам в пределах 30 футов (действие полного хода).

Слепое чутьё: Кескодай игнорирует все бонусы от визуального камуфляжа и невидимости, когда совершает проверку Внимания, чтобы заметить существо на расстоянии до 30 футов, но невидимые существа остаются для него невидимыми.

Урон нежити: когда Кескодай использует проведение исцеляющей энергии в качестве действия полного хода, он может потратить ячейку заклинания 1 круга, чтобы не только исцелить союзников, но и нанести столько же урона всей враждебной нежити в области действия. Нежить может пройти испытание Воли (СЛ 14), чтобы уменьшить урон вдвое.

ОПИСАНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

Боевой посох: если Кескодай успешно атакует противника этим двуручным посохом, то на 1 раунд получит бонус +1 (усиление) к КБ против атак этой цели в ближнем бою.

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

Простая аптечка: Кескодай может использовать аптечку, чтобы совершать проверки Медицины со СЛ 25 для лечения смертельного урона.

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

Электропистолет: наносит несмертельный урон электричеством. Из этого оружия можно выстрелить 20 раз, после чего его аккумулятор нужно будет заменить или зарядить.

