

ЮН КИНЕТИК 3

НАРОД	УМЕЛЫЙ ЧЕЛОВЕК	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	КОЧЕВНИК
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+5 (ИЗУЧЕННЫЙ)
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, ПИРИЙСКИЙ, ТЯНЬСКИЙ	КЛАССОВАЯ СЛ	19
СИЛА	СИЛ +0	ЛОВКОСТЬ	ЛВК +3
ИНТЕЛЛЕКТ	ИНТ +1	МУДРОСТЬ	МДР +0
		ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ТЕЛ +4
		ХАРИЗМА	ХАР +1

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)
	44	19
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ
+11	+10	+7

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	- кинжал +8 [+4/+0] (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4 (колющий) - стихийный взрыв+10 [+5/+0] (огонь), урон 1d6 (огонь) - стихийный взрыв+10 [+5/+0] (огонь), урон 1d8+4 (огонь)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	- стихийный взрыв+10 [+5/+0] (огонь), урон 1d6 (огонь) - стихийный взрыв+10 [+5/+0] (огонь), урон 1d8+4 (огонь)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+8•	+1	+0
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+1	+1	+6•
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (ГОРЫ) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+8••	+6•	+0
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+0	+5•	+1
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+1	+0	+1
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+8•	+5•	+8•

• = Изученный •• = Экспертный ••• = Мастерский

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	базовый кинез ♦♦, извлечение стихии ♦, кинетическая аура, кинетическая стихия (огонь)*, кинетические врата (одиночные врата)*, стихийный взрыв*
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Невероятная инициатива*
ЧЕРТЫ КЛАССА	Вечный факел ♦, Голос стихий, Горящая струя ♦♦, Летающее пламя ♦♦, Пылающая колонна ♦♦♦
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Уверенность (Выживание), Устрашающий взгляд
ЧЕРТЫ НАРОДА	Природные амбиции* (Вечный факел)

* Способности, отмеченные *, учтены в параметрах Юн и не описаны далее.

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 2,5 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 5
НОСИМЫЕ	кинжал, рюкзак, стёганный доспех, усилитель врат
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), инструменты вора, кукла (Гом-Гом), мел (10), мыло, огниво, низшее зелье исцеления, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5), чудесная фигурка (лестница)
БОГАТСТВО	6 зм, 1 см



КИНЕТИК: В ДВУХ СЛОВАХ

Кинетические врата, неразрывно связанные с вашим телом, направляют силу напрямую из элементарных планов, заставляя элементы прыгать к вам в руки, кружиться вокруг вашего тела и уничтожать врагов по вашему желанию.

СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Юн:

Быстрое [Agile] (дескриптор). Штраф за последовательные атаки этим оружием снижается до -4 для второй атаки за ваш ход (вместо -5) и до -8 для третьей и последующих атак за ход (вместо -10).

□ **Зелье исцеления, низшее [Healing Potion, Minor]** (жизнь, зелье, исцеление, магический, одноразовый). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:**  (манипуляция). **Эффект:** Это пузырёк с ярко-красной жидкостью, выпив которую вы ощутите, как ваши раны быстро затягиваются, вызывая лёгкое покалывание. Выпив зелье исцеления, вы восстанавливаете 1d8 ПЗ.

Инструменты вора [Thieves' Toolkit]. Всё необходимое для применения Воровства для Взлома замка и Отключения устройства. Если вы сломали инструменты вора, их можно починить с помощью запасных отмычек.

Кукла [Doll]. Юн носит с собой плюшевую куклу по имени Гом-Гом, химера, состоящая из частей разных животных.

Рюкзак [Backpack]. В рюкзак можно сложить предметы общим весом до 4; при этом первые 2 единицы веса положенных внутрь предметов не учитываются при определении предельного веса. Если вы не носите рюкзак на спине, а переносите его как-то ещё или убрали, его вес считается лёгким, а не незначительным.

Универсальное [Versatile] (дескриптор). Этим оружием можно наносить урон другого типа, отличающегося от того, который указан в графе «Урон». Альтернативный тип указан рядом с дескриптором. Например, колющее оружие с дескриптором «универсальное Р» может наносить колющий или режущий урон. Вы выбираете тип наносимого урона каждый раз при совершении атаки.

□ **Усилитель врат [Gate Attenuator]** (магический, настроенность). Этот предмет даёт бонус предмета +1 к модификатору атаки импульсов (но не к СЛ импульсов). При настраивании на усилитель выберите стихию — узоры изменятся, а предмет получит соответствующий дескриптор до прекращения настроенности или смены стихии. Дополнительной 1 раз в день вы можете сотворить заклинание 1-го круга *обезвоживание* с СЛ 19

Обезвоживание [Dehydrate]  (концентрация, манипуляция, огонь). **Дистанция:** 30 футов. **Область:** 5-футовый взрыв. **Защита:** стойкость (см. ниже). **Длительность:** 1 минута. **Эффект:** вы раздуваете внутренний огонь во всём сущем в области, вытесняя влагу. Все существа в области получают 1d6 продолжительного урона огнём с обычным испытанием Стойкости; для существ с дескрипторами «вода» или «растение» степень успешности испытания считается на одну ступень хуже. Заклинание перестает оказывать эффекты на существо, если оно избавляется от продолжительного урона.

Существо, на которое подействовало *обезвоживание* проходит дополнительное испытание Стойкости в конце каждого своего хода, прежде чем делает чистую проверку на избавление от продолжительного урона. Оно не должно проходить это дополнительное испытание, если употребило воду или похожую увлажняющую жидкость во время своего хода (питье обычно требует одно действие).

Успех: существо не подвержено дополнительному эффекту.

Провал: существо получает слабость 1 до конца своего следующего хода.

Критический провал: существо подвержено слабость 2 до конца своего следующего хода.

Фехтовальное [Finesse] (дескриптор). При проверках атаки этим оружием ближнего боя вы можете использовать модификатор Ловкости вместо модификатора Силы. При определении урона по-прежнему используется модификатор Силы.

□ **Чудесная фигурка, Лестница [Marvelous Miniature, Ladder]** (магическая, одноразовый, расширяющийся). Каждая чудесная фигурка представляет собой необычайно маленькую копию реального существа или объекта. После активации эта фигурка навсегда превращается в деревянную 20-футовую лестницу.

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Юн.

Базовый кинез [Base Kinesis]  (импульс, первобытный). Для вас ничего не стоит создать немного своей стихии или изменить часть, которая уже существует. Выберите одну из своих кинетических стихий для воздействия. Дальность этого импульса — 30 футов, и вес элемента должен быть незначительным или лёгким. Ведущий определяет вес элемента. Вы не можете воздействовать на элемент, если он магический, закреплён на месте (например, как камень, заложенный в стену), или держится существом, которое не согласно позволить вам воздействовать на него.

Выберите одну из следующих опций, хотя ведущий может позволить вам сделать похожие малые изменения. Базовый кинез не может наносить урон или накладывать состояния, если не сказано иного.

- **Создание:** вы приносите из Стихийного Плана обычную, немагическую часть стихии. Стихия может быть использована для всех стандартных действий. Например, существо, дышащее воздухом, может дышать созданным воздухом, а огонь излучает свет и поджигает возгораемые вещества.
- **Движение:** переместите существующую часть стихии на расстояние до 20 футов в любом направлении. Если вы переместите её в ваше пространство, вы можете взять её свободной рукой. Вы можете Поддерживать импульс, чтобы продолжить передвигать стихию.
- **Подавление:** вы уничтожаете существующую часть стихии, например, гасите огонёк или испаряете воду из чашки. Это воздействует только на естественные формы стихии, но не прочные рукодельные вещи наподобие каменной статуи, металлического замка, или деревянной двери.

Вечный факел [Eternal Torch]  (импульс, манипуляция, огонь, первобытный, свет). Вы расширяете связь со своими кинетическими вратами насколько сильно, что из них истекает вечное пламя. Вы создаете магическое, факело-подобное пламя в радиусе 120 футов, которое может иметь любой цвет по вашему выбору. Оно такое же яркое и горячее, как обычное пламя факела. Вы можете заставить его вращаться вокруг согласного существа или разместиться на бесхозном или находящемся у согласного существа объекте. Если вы создаете пламя на оружии, вам все равно нужно использовать его как импровизированное оружие, чтобы атаковать пламенем, как если бы вы атаковали факелом.

Пламя имеет неограниченную продолжительность существования. Максимальное количество факелов, существование которых вы можете поддерживать, равно вашему модификатору Выносливости, и вы можете Прекратить существование каждого факела по отдельности.

Голос стихий [Voice of the Elements]. Вы можете говорить с тайными тонами стихий, которые вы направляете, находя слова в треске пламени или скрежете камня. Пока активна ваша кинетическая аура, вы можете общаться с неразумными элементами на базовом уровне, если они обладают дескриптором «огонь» или состоят из огня. Это позволяет вам использовать Дипломатию для Улучшения впечатления на них и пытаться побудить их выполнить очень простую Просьбу. Также вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам навыков, основанных на Харизме, которые вы предпри-

нимаете по отношению к элементам одной из ваших кинетических стихий.

Горящая струя [Burning Jet] ♦♦ (импульс, огонь, первобытный). Сжатая струя пламени выстреливает позади вас, толкая вас вперёд своей чистой силой. Переместитесь на расстояние до 40 футов по прямой. Движение от этого импульса игнорирует пересечённую местность и не провоцирует ответных действий.

Деморализация [Demoralize] ♦ (концентрация, ментальный, слух, ужас, эмоции). Вы пытаетесь пошатнуть боевой дух противника резким окриком, издёвкой или оскорблением. Выберите существо в пределах 30 футов от вас, о присутствии которого вы знаете. Совершите проверку Запугивания против СЛ Воли цели. Если цель не знает языка, на котором вы говорите, или если вы не говорите на каком-либо языке, вы получаете ситуативный штраф -4 к проверке. Вне зависимости от результата цель на 10 минут временно невосприимчива к вашим попыткам Деморализации.

Критический успех: цель получает испуг 2.

Успех: цель получает испуг 1.

Извлечение стихии [Extract Elements] ♦ (импульс, огонь, первобытный). Вы извлекаете стихийную материю из тела существа, чтобы ослабить его и присвоить его силу себе. Выберите существо в пределах 30 футов от вас, с дескриптором «огонь» или состоящее из огня. Цель получает 2d4 урона без типа и становится восприимчивой к вашим импульсам, в зависимости от результата испытания Стойкости против вашей классовой СЛ.

Критический успех: существо избегает эффекта.

Успех: существо получает половину урона, и вы добавляете немного его стихийной материи в свою кинетическую ауру. Ваши импульсы игнорируют любые невосприимчивости к дескриптору или дескрипторам стихии, которые есть у существа, и цель получает ситуативный штраф -1 к испытаниям и КБ против ваших импульсов. Если цель обычно имеет устойчивость, которую можно применить к урону от одного из ваших импульсов, игнорируйте эту устойчивость. Если обычно оно будет невосприимчиво к урону этого типа, вместо этого оно имеет устойчивость против импульса, равную его уровню. Вы не можете выбирать существо целью Извлечения стихии, если материя стихии, которую вы извлекли из него, уже находится в вашей кинетической ауре. Эти эффекты длятся 5 минут или до окончания действия вашей кинетической ауры, в зависимости от того, что случится раньше.

Провал: аналогичен успеху, но полный урон.

Критический провал: аналогичен провалу, но двойной урон.

Летающее пламя [Flying Flame] ♦♦ (импульс, огонь, первобытный). Крошечная фигура из пламени возникает рядом. Вы можете придать ей любую форму, соответствующую её размеру — например, птицы, стрелы или простой сферы. Она пролетает от вас на расстояние до 30 футов по выбранному вами пути. Каждое существо, через которое она проходит, получает 2d6 урона огнём с обычным испытанием Реакции против вашей классовой СЛ. Существо проходит испытание только один раз, даже если пламя проходит через него несколько раз.

Проведение стихийной энергии [Channel Elements] ♦ (аура, огонь, первобытный). Требования: ваши кинетические врата не активны. Эффект: Вы используете свои кинетические врата, чтобы заставить стихии течь вокруг вас. Ваша кинетическая аура активируется, и, как часть этого действия, вы можете использовать Стихийный взрыв за 1 действие или импульс с дескриптором «стойка» за 1 действие. Ваша кинетическая аура это 10-футовая эманация, в которой протекают частицы вашей кинетической. Кинетическая аура не может ничего повредить или повлиять на окружение, если только ей не позволяет этого другая способность.

Ваша кинетическая аура автоматически отключается, если вы без сознания, используете импульс с дескриптором «переполнение»,

или если вы Прекращаете ауру. Несмотря на то, что вы не можете использовать новые импульсы, пока ваша аура отключена, те, что вы уже использовали, остаются, и вы все ещё можете Поддерживать те, которые можно поддержать. Импульсы стоек привязаны к вашей кинетической ауре и заканчиваются, когда отключается кинетическая аура.

Пылающая колонна [Scorching Column] ♦♦♦ (импульс, огонь, первобытный, переполнение). Вдыхая руку вверх, вы создаёте вертикальную колонну испепеляющего жара в форме цилиндра диаметром 10 футов и высотой 30 футов, основание которого должно находиться в пределах 60 футов от вас. Каждое существо в области получает 1d6 урона огнём с обычным испытанием Реакции против вашей классовой СЛ.

Пламя сохраняется в течение непродолжительного времени, превращая все клетки колонны в опасную местность до конца вашего следующего хода. Вы можете поддерживать этот импульс до 1 минуты. Каждый раз, когда существо входит на одну из этих клеток, оно получает 1 урон огнём.

Уверенность [Assurance]. Вы можете отказаться от проверки навыка Выживание, чтобы получить результат 10 + бонус умения в навыке (суммарно 15. Остальные бонусы, штрафы и модификаторы не применяются).

Устрашающий взгляд [Intimidating Glare]. Вы можете совершить Деморализацию одним лишь взглядом. При этом дескриптор этого действия изменяется со «слух» на «зрение», и вы не получаете штрафа, если существо не понимает вашего языка.