

ЮН КИНЕТИК 5

НАРОД	УМЕЛЫЙ ЧЕЛОВЕК	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	КОЧЕВНИК
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	 +7 (ИЗУЧЕННЫЙ)
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, ПИРИЙСКИЙ, ТЯНЬСКИЙ		КЛАССОВАЯ СЛ 21
СИЛА		ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
СИЛ +0		ЛВК +4	ТЕЛ +4
ИНТЕЛЛЕКТ		МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
ИНТ +2		МДР +0	ХАР +2

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)
	68	21
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ
+13	+13	+9

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	+1 кинжал +12 [+8/+4] (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4 (колющий) - стихийный взрыв+12 [+7/+2] (огонь), урон 2d6 (огонь) - стихийный взрыв+12 [+7/+2] (огонь), урон 2d8+4 (огонь)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	- стихийный взрыв+12 [+7/+2] (огонь), урон 2d6 (огонь) - стихийный взрыв+12 [+7/+2] (огонь), урон 2d8+4 (огонь)

*Все стихийные взрывы Юн наносят 1d6+1 постоянного урона огнём при критическом попадании

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+11•	+6	+4
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+6	+6	+9•
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (ГОРЫ) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+11••	+9•	+4
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+4	+7•	+6
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+6	+4	+6
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+11••	+7•	+13••

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	базовый кинез ♦♦, извлечение стихии ♦, кинетическая аура, кинетическая стихия (огонь)*, кинетические врата (одиночные врата)*, порог врат (расширенный портал)* сопряжение врат (критический взрыв), стихийный взрыв*
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Невероятная инициатива*
ЧЕРТЫ КЛАССА	Безопасные стихии, Вечный факел ♦, Голос стихий, Горящая струя ♦♦, Летающее пламя ♦♦, Пылающая колонна ♦♦♦, Термальный нимб ♦
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Грязный приём ♦, Импровизация без изучения, Уверенность (Выживание), Устрашающий взгляд
ЧЕРТЫ НАРОДА	Природные амбиции* (Вечный факел), Умный импровизатор

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 2,6 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 6
НОСИМЫЕ	дымчатая вуаль, +1 кинжал, рюкзак, стёганный доспех, усилитель врат
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), зелье невидимости, инструменты вора, кукла (Гом-Гом), мел (10), мыло, огниво, малое зелье исцеления (2), светящийся фрукт-фонарь, спальня мешок, сухой паёк (на 2 недели), универсальная трутница, факелы (5), чудесная фигурка (лестница)
БОГАТСТВО	18 эм, 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).

Дымчатая вуаль [Smoke Veil] (магический, настроенность, огонь). Дымчатые вуали представляют собой парики или головные уборы из пламени и пепла, создающие иллюзию пылающих волос и скрывающие лицо владельца за мерцающей дымовой завесой с тлеющими искрами. Эта вуаль позволяет оставаться неузнанным, давая возможность совершать проверки Обмана для Маскировки без необходимости использовать маскировочный набор. В таком случае создание маскировки занимает всего 1 минуту, и вы получаете бонус предмета +1 к проверке. Однако полный комплект маскировки и большее время всё же потребуются, если вы используете косметику и другие атрибуты для изменения внешности или при подражании конкретному человеку.

Активация: пылающий взор ♦ (концентрация). **Требования:** вы нанесли урон огнём существу в пределах 30 футов своим последним действием в текущем ходу. **Эффект:** Вы фиксируете на цели испепеляющий взгляд, ваши глаза горят в облаке пепла и углей. Совершите проверку Запугивания, чтобы Деморализовать цель. При этом действие Деморализация теряет дескриптор слух и получает дескриптор зрение. Вы не получаете штраф при попытке деморализовать существо, не понимающее ваш язык.

□ **Зелье исцеления, малое [Healing Potion, Lesser]** (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 2d8+5 ПЗ.

□ **Зелье невидимости [Invisibility Potion]** (зелье, иллюзия, магический, одноразовый). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** ♦ (манипуляция). **Эффект:** это зелье совершенно бесцветное и необычайно лёгкое. Выпив его, вы получаете эффекты заклинания *невидимость* 2 круга.

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.

□ **Светящийся фрукт-фонарь [Glowing Lantern Fruit]** (дерево, магический, одноразовый). Этот плод внешне напоминает собой праздничный бумажный фонарь, состоящий из поддерживающего деревянного каркаса в форме геометрической структуры строгой формы и тонкослойной, словно бумага, кожицы, из которой наружу исходит свечение.

Активация: Свет фонаря ♦ (манипуляция). **Эффект:** Светящийся фрукт-фонарь излучает яркий свет в радиусе 60 футов (и тусклый свет в следующих 60 футах) в течение 8 часов. Пока свет активен, вы можете Взаимодействовать со светящимся фруктом-фонарём, чтобы открыть или закрыть его скрывающие свет лепестки, делая свет направленным, как у фонаря с линзой или закрытого фонаря.

Активация: Огненный плод 10 минут (манипуляция). **Эффект:** Вы сажаете светящийся фрукт-фонарь в землю вверх ногами. Лепестки фонаря раскрываются, а плод внутри начинает светиться ярче. В течение следующих 8 часов светящийся фрукт-фонарь излучает столько же света и тепла, сколько и костёр, придавая всем существам в пределах 15 футов иммунитет к эффектам обычных и сильных холодов, пока они остаются в этой области.

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.

Универсальная трутница [Versatile Tinderbox] (дерево, магический). В изящном футляре, вырезанном из элегантного дерева, эта трутница содержит веточки и полоски дерева шести цветов на выбор. В типичной универсальной трутнице используются такие цвета, как чёрный, синий, зелёный, пурпурный, жёлтый и фиолетовый. При разжигании костра цветной трут изменяет цвет пламени и дыма в соответствии со своим цветом. Шкатулка идеально вырезана и сконструирована так, чтобы хранить в ней трут, сохраняя его полностью сухим, но не закрывается, если используется для хранения чего-либо ещё. Трутница пополняется сама по себе. Трут в ней никогда не заканчивается, когда её владелец в этом нуждается, но и излишков трута в ней никогда не бывает.

□ **Усилитель врат [Gate Attenuator]** (магический, настроенность). Этот предмет даёт бонус предмета +1 к модификатору атаки импульсов (но не к СЛ импульсов). При настройке 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 21

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 существе 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 действовало *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 реаль-

ного 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 — 45 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.

Безопасные стихии [Safe Elements]. Силы стихий необузданы и опасны, но вы нашли способы снизить риски их применения. Когда вы Проводите стихийную энергию или используете импульс с дескриптором «стойка», который влияет на вашу кинетическую ауру, вы можете обозначить существ, в количестве вплоть до значения вашего модификатора Выносливости (минимум 1 существо). Выберите, будут ли они невосприимчивы к преимуществам вашей кинетической ауры или невосприимчивы к её урону и недостаткам. Вам не обязательно видеть существо, чтобы обозначить его, и оно не обязательно должно находиться в вашей кинетической ауре. Но вы не можете обозначить существо, которое незамечено вами.

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 предпринимаете по отношению к элементам одной из ваших кинетических стихий.

Горящая струя [Burning Jet] (импульс, огонь, перобытный). 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.

Грязный приём [Dirty Trick] (атака, манипуляция). **Требования:** у вас есть свободная рука и вы находитесь на расстоянии ближнего боя с противником. **Эффект:** вы связываете шнурки противника, натягиваете ему шляпу на глаза, ослабляете его ремень или иным образом затрудняете его подвижность с помощью подлой тактики. Совершите проверку Воровства против СЛ Реакции цели.

Критический успех: цель получает неуклюжесть 1 до тех пор, пока Взаимодействием не исправит совершенную вами манипуляцию.

Успех: аналогично критическому успеху, но состояние будет снято автоматически через 1 раунд.

Критический провал: ваша попытка привела к обратному результату, и вы оказались распластанным.

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 3d4 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.

Импровизация без изучения [Untrained Improvisation]. Вы многое знаете и умеете делать даже то, в чём не особо разбираетесь. Ваш бонус умения при проверках неизученных навыков равен вашему уровню - 2. По достижении вами 5 уровня бонус увеличивается до значения вашего уровня - 1, а по достижении вами 7 уровня — до полного значения вашего уровня. Обратите внимание, что при этом вы по-прежнему не можете совершать действия, требующие изучения навыка.

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 3d6 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 поддерживать. Импульсы стоек привязаны к вашей кинетической ауре и заканчиваются, когда отключается кинетическая аура.

Пламя колонна [Scorching Column] ♦♦♦ (импульс, огонь, первобытный, переполнение). Вздвигая 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 2d6 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.

Термальный нимб [Thermal Nimbus] ♦ (импульс, огонь, первобытный, стойка). Вы направляете волны тепла внутрь или наружу своих кинетических врат, радикально меняя температуру вокруг. Выберите холод или огонь. Вы и союзники в вашей кинетической ауре получаете устойчивость, равную вашему уровню, к урону выбранного типа. Любое существо, которое начинает ход в вашей ауре или входит в неё во время своего хода, получает урон, равный половине вашего уровня, соответствующего выбранному типу. Устойчивость к стихиям от сопряжения врат суммируется с устойчивостью от Термального нимба.

Уверенность [Assurance]. Вы можете отказаться от проверки навыка Выживание, чтобы получить результат 10 + бонус умения в навыке (суммарно 17. Остальные бонусы, штрафы и модификаторы не применяются).

Умный импровизатор [Clever Improviser]. Вы способны найти выход из любой ситуации, даже если вам не хватает умений. Вы получаете

общую черту «Импровизация без изучения». Кроме этого, вы можете применять действия навыка, требующие изучения, даже если навык вами не изучен.

Успокаивающее смещение [Pacifying Infusion] ♦ (смещение). Если вашим следующим действием будет Импульс, то для него вы получаете дескриптор «несмертельное». Если эффект этого действия применяется на площадь, вы можете исключить из его воздействия существ, которых вы обозначили чертой Безопасные стихии.

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.