

Аватар: Легенда Об Аанге. Прыжок

Потратить 1000 СР.

Возраст: 17 лет

Предыстория: Воин, Огненная Нация - Воин (-100 СР), обученный с детства сражаться и умирать за свою страну.

Вы талантливый парень, которому удалось привлечь внимание своего начальства. Ваше военное прошлое означает, что вы склонны смотреть на вещи с подобным мышлением. Это затрудняет общение с гражданскими лицами или представителями другой нации, но если вы проявите себя, то можете пойти довольно далеко.

До вступления в армию Огненной Нации Кагуцучи был просто еще одной нищей уличной крысой. Не желая провести остаток жизни в таком состоянии, он решил вступить в армию в нежном возрасте - 10 лет, поэтому для него было вполне естественно быть отвергнутым.

Однако независимо от того, сколько раз ему отказывали, Кагуцучи всегда возвращался на следующей неделе, чтобы снова записаться. В конце концов вербовщик вызвал его к Агни Каю, чтобы показать, почему мальчику не стоит больше приходить. Тот не ожидал, что Кагуцучи сумеет нанести ему хотя бы один удар. Не зная, что делать, он послал за советом к вышестоящим офицерам.

Не желая упускать такие таланты из виду, армия приняла его. По приказу Повелителя Огня Азулона они начали обучать его во всех областях, имеющих отношение к битве, чтобы увидеть - смогут ли они создать воина, который мог бы выполнить любую миссию.

Кагуцучи не только сдал экзамен, но и превзошел 4 года жестокой подготовки. Он приступил к выполнению всех порученных ему миссий со 100% успехом. В течение 3 лет он уничтожал силы Земного Королевства - убивал важных фигур, устранял целые взводы.

Он пользовался таким успехом, что его имя шептали в страхе и заслужило прозвище Рю (Дракон) . Прошло 112 лет с тех пор, как Аватар исчез, и Кагуцучи впервые за 3 года вызвали домой.

Расположение в начале канона: Нация Огня.

Способности:

- овладение Ци (-600 КП). Все живые организмы имеют один и тот же поток космической жизненной энергии, сфокусированный через чакры тела. Такие знания приносят удивительные преимущества, начиная от способности усиливать свою собственную Ци, (значительно повысить любые способности, быстро диагностировать любые аномалии - раны или болезни), заканчивая изучением того - в какие точки нужно ударить, чтобы отключить Ци у других, вывести их из строя

- обученный солдат (Свободный воин) - идет война, и вы готовы сражаться в ней. Выберите одну область военной специализации, начиная от рядового солдата до морского офицера и заканчивая званием командоса. Вы приобретаете пожизненный опыт в этой области, понимая ее так, как если бы вы завербовались, как только научились ходить. Независимо от вашей специальности, вы также получаете боевой опыт военного уровня, достаточный для того, чтобы легко победить целую банду вооруженного сброда без подобной подготовки.

- мастер тактики (-150 СР). Планы - это ваша сильная сторона. Как только у вас есть цель, вы можете быстро найти лучший способ или даже способы. Используя имеющиеся у вас ресурсы, минимизировать при этом любые риски и последствия с вашей стороны. Вы также очень быстро понимаете планы, придуманные другими. Обдумывая их, можете легко определить, какие недостатки у них есть, и как можно лучше достичь тех же целей.

- искусство войны (-300 СР). Креативность, универсальность, интеллект - вот те черты, которые определяют великого воина, и у вас их в избытке. С первого взгляда вы воспринимаете окружающий мир, мгновенно понимаете, как устроена земля и как заставить ее работать на вас. Любые слабости ваших противников становятся очевидными, и вы можете быстро понять, как воспользоваться ими. Любое оружие, которое вы держите в руках, становится продолжением вашего собственного тела. Ваш разум открыт для бесконечных возможностей его использования. Просто работайте над своей техникой, и скоро будете сражаться с армиями в одиночку.

- искусство изгиба (-100 СР). Вы родились со способностью манипулировать стихией вашей нации. Искусство сгибания постоянно меняется от элемента к элементу, но всегда включает в себя комбинацию физических движений, предназначенных для пробуждения этого элемента. Изгиб элемента обеспечивает существенный контроль над ним, позволяя вам перемещать его, формировать и направлять, хотя точная природа каждого элемента зависит от конкретной силы. Однако следует отметить, что на самом деле вы не можете создать элемент - хотя маги Огня могут превратить тепло своего тела в бушующий ад, а Маги Воздуха могут превратить дыхание из своих легких в шторм, Маги Воды и Земли должны иметь источник своей стихии, чтобы хорошо ей овладеть.

- качественный маневр (-200 СР). У вас есть естественная способность использовать изгиб для улучшения ваших движений. Хотя каждый элемент имеет свои особенности, они предоставляют различные способы увеличить вашу скорость, ловкость и акробатическое мастерство, а также дают вам уникальные методы передвижения. Перепрыгиваете ли вы ущелья, скользите ли по ледяной плите или ползете по потолку в каменных ботинках и перчатках - мало кто может поспеть за вами. Вы также можете лучше использовать свое искусство изгиба на ходу, адаптировать свои формы, чтобы использовать преимущества вашего естественного шага.

- Бендинг (-100 СР). С незапамятных времен он служил человечеству мечом и щитом. Теперь он ваш. Вы необычайно искусны в использовании своего изгиба в бою - формирование стихии в смертельные или несмертельные удары, отклонение или противодействие другим, даже контроль местности поля боя - все это естественно для вас. Вы даже можете адаптировать формы к боевым техникам, позволяя использовать их в ближнем бою даже без свойственной стихии. Это работает в обоих направлениях - если знаете какие-либо другие формы боевых искусств, то можете адаптировать формы к ним, позволяя вам наносить удары своей стихией.

Список недостатков:

- маркировка (+100 СР). Будь то обширные татуировки мастера магии Воздуха или ужасный шрам от ожога на вашем лице, вы были помечены очевидным образом, который служит чтобы легко идентифицировать вас. Если вы не предпримете значительных шагов, чтобы скрыть это, повседневной одежды будет недостаточно. Хотя это не связано с какой-либо дурной славой как таковой, если вы это не накопите. Тогда вам нужно будет скрываться, чтобы иметь хоть какой-то шанс смешаться с толпой. Люди могут заподозрить неладное, если вы бродите вокруг с таким видом, будто вам есть что скрывать.

- моя капуста! (+200 СР). Иногда вы задаетесь вопросом - не прокляли ли вас Духи? Всякий раз, когда возникают неприятности, они направляются прямо к вам - если здание сгорело, это будет то, в котором вы находитесь; если полиция преследует беглеца, вы тот, в кого они врежутся. Хуже того, неприятности, кажется, возникают даже в самых мирных местах, нацеленных прямо на вас; каким-то образом сонный город, в котором вы проведете ночь, окажется захваченным Народом Огня или затопленным мстительными борцами за свободу. Это также распространяется на любое имущество, которое у вас может быть - предметы, которые вы купили, безопасны, но все остальное, вероятно, не продлится и 10 лет.

- идеальное лицо (+300 СР). Что-то в вас есть. Вы чувствуете себя в безопасности в Мире Духов, где не можете до него дотянуться. Не всегда, но достаточно часто он прячется за вами, ожидая, когда вы проявите хоть малейший намек на эмоции. Улыбка, хмурый взгляд, даже слеза - чего угодно достаточно, чтобы оторвать лицо от тела, не оставив ничего, кроме пустой плоти. У тебя, слепого и бесчувственного, будет последний выбор - оставить свое лицо и мирно умереть во сне или выследить его, надеясь поймать до того, как пройдет десять лет, и ты окажешься навсегда в плену.