

# Кружащиеся духи

Умение Искателя

На сцену

*Вы просите духов-защитников отвлекать и мешать вашим жертвам.*

Первобытное

Малое

Ближняя вспышка 1

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Каждый враг во вспышке

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

11 уровень: Ближняя вспышка 2

21 уровень: Ближняя вспышка 3

Эффект: Вы толкаете каждую цель на 1 квадрат, и каждая цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

# Неотвратимый выстрел

Умение Искателя

На сцену

*Даже если вашей цели удастся увернуться от вашего выстрела, снаряд самостоятельно перенаправляется в другую цель*

Первобытное

Свободное

Персональное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Триггер: Вы промахиваетесь дальнобойной атакой.

Эффект: Вы проводите обычную дальнобойную атаку против врага в пределах 5 клеток от первоначальной цели (существа), используя местоположение первой цели, как место, откуда проходит новая атака.

Специальное: Вы восстанавливаете эту способность, тратя единицу действия.

# Элементальный дух

Атака Искателя 1

Неограниченное

*По вашему слову во врага проносится дух, принимая форму сверкающего пламени, раскалывающегося льда, испепеляющей молнии или грохочущего шторма*

Первобытное, Оружие, Варьирует

Стандартное

Дальнобойное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против КД

Одно создание

АТАКА      ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Особое: Выберите тип повреждения - холод, огонь, молния, гром.

Повреждение: 1[Ор] + мод. Мудрости повреждения выбранного типа. До конца вашего следующего хода, любое существо, что начинает свой ход рядом с целью, получает повреждение того же типа, равное модификатору вашей Ловкости.

21 ур.: 2[Ор] + мод. Мудрости повреждения выбранного типа

# Жалящий рой

Атака Искателя 1

Неограниченное

*Жалящие насекомые-духи, роятся вокруг вашего врага.*

Первобытное, Оружие

Стандартное

Дальнобойное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против КД

Одно создание

АТАКА      ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Повреждение: 1[Ор] + мод. Мудрости повреждения, кроме того цель и любой враг находящаяся рядом с ней в смежной клетке получают пенальти -2 на броски атаки до начала вашего следующего хода.

21 ур. 2[Ор] + мод. Мудрости.

Специальное: Вы можете использовать эту атаку в качестве базовой дальнобойной атаке.

# Выстрел завесой шипов

Атака Искателя 1

Неограниченное

*Вьюнки, усеянные шипами прорастают из земли вокруг врага, которого вы атакуете*

Первобытное, Оружие, Яд, Зона

Стандартное

Дальнобойное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против КД

Одно создание

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Повреждение: 1[Ор] + мод. Мудрости повреждения.  
Атака создает зону (вспышка 1) с центром на цели. Зона существует до начала вашего следующего хода. Любое создание, оканчивающее свой ход в зоне, получает повреждение ядом, равное модификатору вашей Мудрости.

На 21 ур.: 2[Ор] + мод. Мудрости повреждения

# Мерцающая стрела

Атака Искателя 1

На сцену

*Светящиеся мельчайшие пылинки изначального света освещают вашу цель и слепят стоящих с ней рядом.*

Первобытное, Оружие

Стандартное

Дальнобойное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против КД

Одно создание

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Повреждение: 1[Ор] + 1кб + мод. Мудрости. До конца вашего следующего хода, цель не получает преимущества от покрова и укрытия (даже полного). Враги, находящиеся в пределах 2 клеток от цели, получают пенальти -2 на броски атаки.

Кровавая связь: Враги получают пенальти, пока находятся от цели на расстоянии равном 2+ модификатор Ловкости.

# Духи пауков

Атака Искателя 1

На сцену

*Дух пауков шлет своих детей, что бы поразить вашу жертву.*

Первобытное, Оружие, Яд

Стандартное

Дальнобойное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против КД

Одно создание

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Повреждение: 1[Ор] + 1к8 + мод. Мудрости ядом. До конца вашего следующего хода, цель замедленна и получают пенальти -2 на все защиты до конца вашего следующего хода.

# Грибковый налет

Атака Искателя 1

На день

*Когда ваш снаряд попадает в цель, воздух наполняется спорами, которые при падении создают трепещущие грибы, похожие на дождевики.*

Первобытное, Оружие, Призывание, Яд

Стандартное

Дальнобойное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против КД

Одно создание

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Первичная цель: Одно создание

Первичная атака: Мудрость против КД

Повреждение: 1[Ор] + мод. Мудрости и первичная цель обездвижена (спасение оканчивает)

Эффект: Вы призываете 4 грибковых налета в 4 различных квадратах, смежных с первичной целью. Грибки могут провести последующие вторичные атаки, используя свой квадрат, как источник атаки. Как только грибок проводит атаку, он исчезает. Иначе он существует до конца сцены.

Атака по возможности: Ближняя вспышка 1

Триггер: Враг входит в зону грибкового налета.

Вторичная цель: Все враги во вспышке

Вторичная атака: Мудрость против Стойкости



# Шторм осколков

Атака Искателя 1

На день

*Ваш снаряд разлетается спиритуальными осколками, которые обрушиваются на ваши жертвы*

Первобытное, Оружие

Стандартное

Вспышка

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против КД

Все враги во вспышке

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Повреждение: 1[Ор] + 2к6 + мод. Мудрости.

Промех: половина повреждения.

# ИНСТИНКТ ОХОТНИКА

Прием Искателя 2

На день

*Даже в пылу битвы вы точно знаете куда произвести удар, что бы нанести наибольший урон.*

Первобытное, Стойка

Малое

Персональное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Эффект: Пока ваша стойка не окончена, ваши дальнобойные атаки против любых существ в пределах 2 клеток от вас наносят критическое повреждение на 19 и 20.

# Грация оленя

Прием Искателя 2

На сцену

*Подаренная духом грация, позволяет вам двигаться и атаковать так, что у вашей жертвы нет преимуществ, даже если вы отвлекаетесь на что-то другое*

Первобытное

Малое

Персональное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Эффект: Выберите одного врага, которого вы можете видеть. До конца вашего следующего хода, вы не провоцируете атаку по возможности от этого врага.

# Выстрел спасения

Атака Искателя 3

На сцену

*Размахивая оружием вы призываете духов загнать в оцепенение врага.*

Первобытное, Оружие, Психическая энергия

Стандартное

Дальнобойное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против Воли

Одно создание

АТАКА      ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Повреждение: 1[Ор] + мод. Мудрости психического повреждения и цель в оцепенении до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вы смещаетесь на 1 клетку.

Кровавая связь: Количество клеток, на которые вы смещаетесь, равна модификатору Ловкости.

Специальное: Атака не провоцирует атаку по возможности от цели

# Зимний дух

Атака Искателя 3

На сцену

*Зимний дух кружится и танцует в вихрях снега, появившихся там, куда попала ваша атака.*

Первобытное, Оружие, Холод

Стандартное

Дальнобойное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против Стойкости

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Повреждение: 1[Ор] + мод. Мудрости повреждения холодом и цель обездвижена до конца её следующего хода.

Специальное: Вы можете использовать эту атаку в качестве базовой дальнобойной атаке.

# Сгоняющий выстрел

Атака Искателя 5

На день

*Ваш снаряд разделяется на три острия, которые подталкивают двух врагов к третьему*

Первобытное, Оружие, Варьирует

Стандартное

Дальнобойное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против КД

Одно создание

АТАКА      ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Повреждение: 2[Ор] + мод. Мудрости повреждения.

Эффект: Проведите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно или два существа находящиеся в пределах 5 клеток от первичной цели.

Вторичная атака: Мудрость против КД

Повреждение: 1[Ор] и вы придвигаете вторичную цель на 5 клеток в клетку, смежную с клеткой первичной цели..

# Выстрел - ловушка

Атака Искателя 5

На день

*Перед попаданием в цель, выстреленный вами снаряд разлетается на тонкие вкапывающиеся семена, прорастающие в заплетающиеся заросли лозы.*

Первобытное, Оружие, Зона

Стандартное

Дальнобойное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против Реакции

Одно создание

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Повреждение: 1[Ор] + мод.Мудрости, и цель удерживается (спасение оканчивает).

Эффект: Атака создаёт зону (вспышка 1 с центром на первичной цели) сложнопроходимой местности.

Зона существует до конца вашего следующего хода и позволяет вам делать последующую атаку, используя любую клетку зоны в качестве источника атаки.

Действи по возможности: Ближняя вспышка 1.

Триггер: Враг входит или начинает действие в зоне.

Вторичная атака: Мудрость против Реакции

Вторичная цель: Враг во вспышке, задействовавший триггер.

Повреждение: Вторичная цель обездвижена.

Поддержка малым: Зона существует.

# Смазывающая походка

Прием Искателя 6

На день

*Перемещаясь по полю боя, вы выглядите все более и более размыто.*

Первобытное, Иллюзия

Малое

Персональное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Эффект: Вы принимаете расплывчатую форму до конца вашего следующего хода. Пока вы в этой форме, если вы заканчиваете действие как минимум в 3-ех клетках от вашей изначальной позиции, вы имеете укрытие (маскировка) до конца вашего следующего хода.  
Поддержка малым: сохранение формы.



# Дар земных уз

Прием Искателя 6

На сцену

*В период слабости, вы вытягиваете силу из земли.*

Первобытное

Малое

Персональное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Требования: Вы должны быть окровавлены или ослаблены..

Эффект: Вы получаете временные хиты в количестве равном удвоенному мод. Мудрости. Если вы ослаблены, можете провести сбросок. Если он успешен - состояние ослабления прекращается.

# Шумные духи

Атака Искателя 7

На сцену

*Дальние рокочущие звуки предвещают то, что произойдет, когда ваш снаряд достигнет цели.*

Первобытное, Звук, Оружие

Стандартное

Дальнобойное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против КД

Одно создание

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Повреждение: 1[Ор] + 1к6 + мод. Мудрости повреждения звуком и цель ошарашена и оглушена до конца вашего следующего хода.

Кровавая связь: Все враги, смежные с целью, получают повреждение звуком, равное модификатору вашей Ловкости и они оглушаются до конца вашего следующего хода.

# Выстрел жалящими осами

Атака Искателя 7

На сцену

*Ужасные осы заполняют воздух вокруг вашего врага, добавляя свои укусы к попаданию вашего оружия.*

Первобытное, Оружие, Зона, Яд

Малое

Персональное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против КД

Одно создание

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Повреждение: 1[Ор] + 1к6 + мод. Мудрости повреждения ядом. Атака создает область вспышки 1 с центром на цели. Зона существует до конца вашего следующего хода. Любой враг входящий или начинающий свой ход в зоне, получает повреждение ядом, равное модификатору вашей Мудрости.

Специальное: Вы можете использовать эту атаку в качестве базовой дальнобойной атаке.

# Связывающий выстрел

Атака Искателя 9

На день

*Два выстрела попадают в жертв, и когда снаряды вонзаются в плоть, выпускают усики, что бы притянуть жертв друг к другу*

Первобытное, Оружие

Стандартное

Дальнобойное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против КД

Два существа в пределах 5 клеток друг от друга

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Повреждение: 1[Ор] + 1к8 + мод. Мудрости.

Промах: Половина повреждения.

Эффект: Если обе атаки успешны, вы придвигаете одну цель в смежный квадрат к другой и каждая цель оплетается лозой (спасение оканчивает). Пока длится этот эффект, цели не могут перемещаться в квадраты не смежные с положением второй цели. Когда цель пытается освободиться (спасброском), она может выбрать бонус +5, получив при этом повреждение 10.

# Визжащий дух

Атака Искателя 9

На день

*Порожденный яростным весенним штормом, вопящий призрак бьет вашу жертву с первобытной яростью*

Первобытное, Оружие, Звук, Электричество

Стандартное

Дальнобойное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

Мудрость против Стойкости

Одно создание

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Повреждение: 1[Ор] + 2к8 + мод. Мудрости электрического повреждения и каждый враг смежный с целью получает 5 повреждений звуком.

Промех: Половина повреждения.

# Стая воробьев

Прием Искателя 10

На день

*В ответ на ранение, вы рассыпаетесь стайкой воробьев, с тем, что бы превратиться обратно уже в другом месте.*

Первобытное, Превращение

Немедленный ответ

Персональное

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Триггер: Вам нанесено повреждение атакой.

Эффект: Вы принимаете форму облака или стайки летящих воробьев до начала следующего вашего хода, и вы летаете с вашей обычной скоростью не провоцируя атаки по возможности. Пока вы в этой форме, вы неосязаемы, не можете атаковать, не можете поднимать и манипулировать объектами. Если вы на начало хода ещё находитесь в воздухе - вы опускаетесь без повреждений, как от падения.

# Скрывающие заросли

Прием Искателя 10

На день

*Лозы и мелкие кустарники вырастают, что бы прикрыть вас.*

Первобытное, Зона

Малое

Ближняя вспышка 2

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ

Эффект: Вспышка создаёт зону, которая существует до конца вашего следующего хода. Вы и ваши союзники имеете прикрытие, пока находитесь в этой зоне. Зона является сложно проходимой местностью для ваших врагов.

Поддержание малым: Зона существует.

ДЕЙСТВИЕ

ДИСТАНЦИЯ

АТАКА

ЗАЩИТА

ЦЕЛЬ