

Kreacje Walki

Testowane przez bohatera zawsze na ♣(Kreacje). O ile nie jest napisane inaczej, Przełamanie = KK x 2. vs.= test przeciwstawny.

1. KK	2. KK	3. KK	4. KK	5. KK
Spowolnienie vs. ♦(Natura) Cel działa jako ostatni w rundzie (do końca walki/Dylematu), ma tylko 1 Atak/R oraz nie może przycelować.	Ciało z żelaza Jak Pancernik o tej samej nazwie, ale na 1 walkę/Dylemat, bez żadnych kar i wymagań.	Błąd interfejsu We/Wy vs. ♦(Maszyny) Zmusza do końca walki do zrzucenia ciężkiego Pancernika i porzucenia broni dwuręcznej.	Efekt motyla Przez 3 min/ Krąg panuje wichura/ zamieć. Sojusznicy Stwórcy mają karę -1K, wrogowie -2K do testów.	Nadprodukcja neurotransmiterów Przez 1R/ 3 Kręgi cel otrzymuje tylko połowę Obrażeń, a jego ww zadaje x 1.5 Obrażeń. +2 ♥ .
Termiczna projekcja Atak Obrażenia: 4K, PP = 0/5 Dodatkowe 4 Obr. od ognia za każdą figurę w K Obrażeń	Symbol miny ~[1 + planowana siła] Jeśli istota wroga wobec Stwórcy nie dostrzeże małego symbolu [♠(Natura)~6], doznaje Obrażeń z PP = 2/5. Symbol trwa 1 dzień +1/ 3 Kręgi	Wybuch napalmu Atak Obrażenia: 5K, PP = 0/5 Dodatkowe 5 Obr. od ognia za każdą figurę w K Obrażeń. Obrażenia o 1K mniejsze otrzymuje max. tylu sąsiadów wroga, ile kart czarnych znajduje się w K Obrażeń.	Błyskawica vs. ♦(Natura) Obrażenia = ♣ +2K, PP = 4/5 Obrażenia o 2K mniejsze otrzymuje max. tylu sąsiadów wroga, ile kart czarnych znajduje się w K Obrażeń. Broni się każdy cel z osobna. Dodatkowo, cele są ogłuszone do końca Rundy.	Czarna kłątwa vs. ♠(Osobowość) Cel podczas 1, najbliższego ciągnięcia kart otrzymuje tyle Obrażeń (ignorujących Ochronę Pancernika), ile wynosi suma czarnych kart w tym ciągnięciu. Kłątwe aktywuje dopiero ciągnięcie co najmniej 5K.
Zapotrzebowanie Nie tylko pozwala na dokonanie pojedynczego zakupu poprzez Sieć globalną, nawet bez znajomości Maszyn i netu, ale dodatkowo sprowadza zakup na miejsce przebywania w ciągu K Rund. Wyciągnięcie asa = zakup przypadk!	Odształcenie pancernika vs. ♥(Natura) Obrażenia = K, równe liczbie 1/5 Ochrony Pancernika (ignorują Ochronę Pancernika).	Odebranie woli vs. ♣(Osobowość) Ofiara Kreacji musi, tak jak umie najlepiej, wykonać jedno, nie bezpośrednio narażające jej zdrowia, polecenie. Może być to czynność stała, wówczas co 1R broni się ona ~5. Tak czy inaczej, Kreacja kończy się po 1 min/ Krąg Stwórcy.	Feralna Trójca vs. ♠(Osobowość) Ofiara Kreacji przez trzy kolejne ciągnięcia, istotne dla jej celów, ma karę -2K. Efekt trwa max. 1 dzień. Wywołana 13. dnia miesiąca, Kreacja ma zwiększoną siłę: -3K.	Pluton niewidzialnych ~[planowana liczba istot] Przez 1R/ Krąg walczy po Twojej stronie odp. liczba eterycznych żołnierzy lub ochroniarzy (jak z 10 Kręgu Istnienia)

<p>Igła Atak Obrażenia: 2K Dodatkowa, kumulatywna +1K Obrażeń za każdą poprzednio „wbitą” z powodzeniem Igłę w tej samej walce/ Dylemacie. Igły ignorują Ochronę Panczerza.</p>	<p>Zaproszenie vs. ♦(Natura) Przełamanie tej Kreacji jest modyfikowane przez ciężar celu (-1K ~ +3K). Przyciąga cel o 10 metrów w stronę Stwórcy, nie dość mocno, aby wyrzucić mu krzywdę od miażdżenia lub nadziewania. Kreacja umożliwia także zdalne wciskanie przycisków/ przesuwanie przełączników przez 1 min.</p>	<p>Psioniczna agresja vs. ♠(Osobowość) x specjalne Obrażenia: różne Cios umysłowy, który jest zadawany na odległość, ale z użyciem ww Stwórcy (wykonaj ten Atak). Nie chroni przed nim Ochrona Panczerza celu, ale premiuje ona odporność celu na samą Kreację (test przeciwstawny).</p>	<p>Rozproszenie wiązek fotonów Pozwala zniknąć z oczu i sensorów, wraz z ekwipunkiem. Można wytworzyć wokół samego ekwipunku. Gwałtowne ruchy, bieg, próba Ataku etc. zmuszają do ciągnięcia K: czarna = efekt trwa nadal. W tym stanie, Atak jest zawsze udany (!), a pułapka – nie do wykrycia wzrokiem i techniką. Sama z siebie, Kreacja trwa 1R/ 3 Kręgi.</p>	<p>Konstrukt Chaosu Cel jest chroniony przed wszystkimi szkodliwymi i pozytywnymi efektami oraz Atakami. Pod koniec Rundy, wyciągnij K. Jeśli jest czarna, zachowaj ją. Gdy cel postanowi zakończyć efekt, wtasuj te karty w talię, a Konstrukt zapada się w siebie, zadając celowi tyle Obrażeń (bez Ochrony Panczerza), ile wynosiła suma tych kart. Efekt sam zmusza do zakończenia, gdy uzbiera się suma przekraczająca Życie.</p>
--	---	---	---	---

<p>Rozkalibrowanie Uniemożliwia osiągnięcie przez cel trafienia krytycznego do końca walki.</p>	<p>Czuły punkt Każde udane trafienie celu zwiększa kolejne Obrażenia doznawane przez cel o 1K (rosnąco, kumulatywnie). Trwa aż do zadania Obr. +3K lub końca walki.</p>	<p>Lodowa lanca Atak Obrażenia: 8K Obrażenia istot Chaosu i ognia (np. zionących ogniem) są wyższe o 2K. Obrażenia są mniejsze o 1K za każdą 1/5 Ochrony Panczerza celu, ale ignorują zwykłą Ochronę. Trafienie krytyczne spowalnia cel (jak efekt Spowolnienia z 1. KK).</p>	<p>Nanosondy z Pieczęcią Wszystkie postaci na placu boju mają karę -1 do każdego atutu. Na początku każdej Rundy wyciągają K: jeśli jest czarna, doznają 2K Obrażeń, które ignorują Ochronę Panczerza. Stwórca jest bezpieczny od tego efektu, zaś jego sojusznicy mają prawo ciągnąć 2K i doznają ran, jeśli obie są czarne. Trwa 2K Rund.</p>	<p>Sześcián próżni Wewnątrz sześcianu panuje niskie ciśnienie, utrudniające oddychanie (3K Obrażeń w R, ignorujących Ochronę Panczerza). Zarazem, zgodnie z wolą Stwórcy, następuje odfiltrowanie pewnych substancji i gazów na zewnątrz kuby. Próba przekroczenia granicy sześcianu to ♥(Natura)~8. Okrutna w skutkach, zakazana poza koniecznością medyczną. Trwa 1R/ 3 Kręgi.</p>
--	--	--	--	---

Manifestacja Chaosu

Tylko demony (w tym: Spętani) umieją posługiwać się tą Kreacją bez zagrożenia dla siebie. Wyciągnij 2K: za każdą czarną kartę, zadajesz celowi 4 Obrażenia. Za każdą czerwoną, zadajesz 2 Obrażenia sobie. Figura podwyższa Obrażenia do 8 / 4, odpowiednio. As powoduje uleczenie 2 / 1 Obrażenia, odpowiednio, zamiast zranienia. Ta Kreacja ignoruje Ochronę Panczerza.

Éteryzna reintegracja

Stwórca, trzymając w dłoniach dwie sztuki Broni wd lub dwie ww, może je scalić w jedną, o Obrażeniach, będących większą wartością z dwóch + dodatkowe 1K. Ograniczenia oraz wymagania (np. Machiny, Moce) także rosną na tej samej zasadzie (dodatkowe +5 lub + ~1). Jeśli wynikowa Broń nie ma własnych ograniczeń Siły, to otrzymuje następujące: Min. ♥ = 2 . Wyciągnięcie asa = zniszczenie obu Broni.

Trauma

vs. ♣(Osobowość)
Wzbudzenie w ofierze pierwotnych lęków, które powstrzymują ją w tej Rundzie od działań oraz zadają tymczasową (do 3h-odpoczynku) stratę -1♣.

Pasożyt

vs. ♥(Natura)
Cel zostaje zainfekowany. Przez to można obserwować rzeczywistość oczami ofiary i słuchać jej uszami, ewentualnie można też zadawać jej Obrażenia w liczbie 3/ h (wówczas demaskuje się). Test obronny powtarza się po każdym 3h-odpoczynku.

Osaczenie

vs. ♦(Osobowość)
Intuicja celu względem atakujących jest przytępiona, wskutek czego każde trafienie celu z flanki i od tyłu staje się trafieniem krytycznym. Efekt trwa 3R, które liczą się od początku, jeśli obrażenia celu zostaną krytycznie powiększone przez K figur.

Maskowanie

Pokrywa ciało i/lub przedmioty maskującymi wzorami, dającymi +1K do ukrywania się/ śledzenia oraz premię +5 krycia się w walce. Trwa 15 minut.

Czarny pocisk przebijający

Atak
Obrażenia: 3K, PP = 2/5.
Mroczna kula zawsze trafiająca w cel, o ile ten nie znajduje się za całkowicie nieprzekraczalną półsferą od przodu (Pocisku nie można odchylić ani przechwycić).

Implozja tkanki

Atak
Obrażenia: 0/1 K/ R (losuj co Rundę: karta czarna - 1K)
Miejsce trafienia na skórze celu zapada się w siebie, powodując drobną, zdeformowaną ranę. Ignoruje Ochronę Panczerza. Trwa całą walkę. Twarz: -3 do wyglądu, dopóki nie naprawi tego medyk.

Bariera więzienna

~[planowana powierzchnia w m²]
Tworzy nieprzeniknioną i nieprzekraczalną Barierę (mur, ew. dach), która musi spoczywać na podstawie z materii nieożywionej (skała, beton, etc.). Bariera uzupełnia usunięte ubytki w podstawie i ma 5/5 Ochrony. Bariera ma efektywne Życie równe 100 p. za każdy 1 m² i traci samoczynnie 1 p. Życia/ dzień.

Kreacje Równowagi

Testowane przez bohatera zawsze na ♠(Kreacje). O ile nie jest napisane inaczej, Przełamanie = KK x 2. vs.= test przeciwny.

1. KK	2. KK	3. KK	4. KK	5. KK
<p>Szata nocy</p> <p>Jak Pancernik o tej samej nazwie, tyle, że na 1 walkę/ Dylemat, bez żadnych kar i wymagań.</p>	<p>Ambulatorium</p> <p>~[planowana liczba K]</p> <p>Cel zostaje uleczony z N x K Obrażeń, lub N - 1 jeśli ma on charakter sprzeczny z char. Stwórcy (ale min. 1 p. Obr.). Wszystkie periodyczne źródła Obr/ R są pomniejszone o -N/R.</p>	<p>Włamanie</p> <p>vs. wzgl. siła zabezpieczenia</p> <p>Zhakowanie elektronicznego zabezpieczenia drzwi lub mechanicznego zamka.</p>	<p>Zyciodajne tchnienie</p> <p>Zapewnienie tlenu (na 10 min/ Krąg) i/lub zaspokojenie głodu i pragnienia oraz zapewnienie odporności na gazy i trucizny jednemu celowi. Umożliwia mu to np. nurkowanie bez akwalungu.</p>	<p>Projekcja psychosomatyczna</p> <p>Wokół (w promieniu 5m) na 10R rozchodzi się kojące, ciepłe światło, które leczy istoty Raju i Czyścica z K Obrażeń, a zadaje tyleż istotom piekielnym (bez żadnej Ochrony). Trwa tak długo, jak Stwórca pozostaje całkowicie w bezruchu.</p>
<p>Stymulacja</p> <p>Cel może wykonywać dodatkową akcję w Rundzie (np. 3. Atak), tak długo jak sobie tego życzy, ale w tym czasie dostaje 3 Obrażenia (bez Ochrony Pancernika) w każdej Rundzie od wyczerpania. Dodatkowo, organizm wytwarza więcej przeciwciał i antytoksyn, co wzmacnia odporność na choroby/ trucizny/ gazy o +1K.</p>	<p>Visa Mastercard</p> <p>~[2 + planowany Prestiż x 2]</p> <p>Można wywołać wokół siebie aurę zaufania i dobrych stosunków, które owocują jednorazową, natychmiastową premią Prestiżu. Za każdą próbę tej Kreacji, mogą wejść Ci na głowę Władze (jeśli dociągniesz asa).</p>	<p>Pole stazy</p> <p>vs. ♦(Natura)</p> <p>Przez 5R, na polu 2 x 2 m, wszystkie postaci poza Stwórcą zostają zatrzymane nieruchomo (nie doznają z tego powodu szkody). Próba Ataku lub np. kradzieży przełamują Stazę wobec 1 celu. Pole, tworzone wokół celu latającego jest trudniejsze w stwarzaniu (-2K Stwórcy), ale powoduje upadek celu z wysokości (!) - ~7, żeby odzyskać kontrolę.</p>	<p>Psoniczny hacking</p> <p>Pozwala na psychiczne zhakowanie Sieci globalnej. Każda pula otrzymuje dodatkową premię równą 1K na każde 7 p. Twojej Osobowości. Jeśli włamuje się ktoś inny, można wspomóc go za pomocą tej Kreacji - wówczas otrzymuje on dodatkową 1K do każdej puli. Kreacja trwa do końca włamania.</p>	<p>Na krawędzi</p> <p>Wybrana postać awansuje na kolejny Krąg Istnienia (max. 10). Stwórca zaś ciągnie K: jeśli jest czarna, on sam spada o 1 Krąg Istnienia w dół (min. 1): -5 p. Życia, utrata zdolności i Prestiżu. Dodatkowo, zainteresują się nim Władze.</p>

Zapotrzebowanie

Nie tylko pozwala na dokonanie pojedynczego zakupu poprzez Sieć globalną, nawet bez znajomości Maszyn i netu, ale dodatkowo sprowadza zakup na miejsce przebywania w ciągu K Rund. Wyciągnięcie asa = zakup przypadk!

Equilibrium

Przełamanie tej Kreacji wynosi sumę K atutów ,Ataku/ Kreacji, na które zmagają się dwaj przeciwnicy. Udana Kreacja powoduje wyrównanie poziomu K Ataku/ atutu Kreacji między walczącymi aż do końca walki (z tolerancją do 1K).

Odebranie woli

vs. ♣(Osobowość)

Ofiara Kreacji musi, tak jak umie najlepiej, wykonać jedno, bezpośrednio lub w konsekwencji nie narażające jej zdrowia, polecenie. Może być to czynność stała, wówczas co minutę broni się ona ~5. Tak czy inaczej, Kreacja kończy się po 1 min/ Krąg Stwórcy.

Konstrukt Chaosu

Cel jest chroniony przed wszystkimi szkodliwymi i pozytywnymi efektami oraz Atakami. Pod koniec Rundy, wyciągnij K. Jeśli jest czarna, zachowaj ją. Gdy cel postanowi zakończyć efekt, wtasuj te karty w talię, a Konstrukt zapada się w sobie, zadając celowi tyle Obrażeń (bez Ochrony Pancerza), ile wynosiła suma tych kart. Efekt sam zmusza do zakończenia, gdy uzbiera się suma przekraczająca Życie.

Rematerializacja

vs. ♣(Osobowość)

Kreacja powoduje przywrócenie celu do życia (bez kar) z połową max. p. Życia. Cel nie unika testu Fatum przy wskrzeszeniu, ale dostaje przy nim premię +3, a w wypadku tragedii – zamiany w Zjawę – jest szansa na wyśledzenie jej i sprowadzenie z powrotem (~9 lub osobna mini-przygoda).

Równowaga Stworzenia

Zwiększa odporność celu na wszystkie szkodliwe Kreacje i Obronę przeciw nim o 1K. Trwa aż do pierwszej nieudanej Obrony/ testu odporności przed krzywdzącą cel Kreacją.

Psioniczna agresja

vs. ♠(Osobowość) x specjalne Cios umysłowy, który jest zadawany na odległość, ale z użyciem ww Stwórcy (wykonaj ten Atak). Nie chroni przed nim Ochrona Pancerza celu, ale premiuje ona odporność celu na samą Kreację (test przeciwstawny).

Śliskość węzła

vs. ♠(Maszyny) - pojazd lub ♦(Natura) - istota Oryginalnie, złośliwy dowcip, który zakończył się tragicznie. Uniemożliwia całkowite zatrzymanie się pojazdu lub osoby przez kolejne R, w których (wyciągnij K) wyciągnie się czarną kartę (w tym czasie: ofiara ~4, albo ma wypadek). W pierwszej R jest dodatkowo zaskoczona (żadnych innych akcji poza testem).

Jasnowidzenie

~[planowany dystans w 10 km x liczba kwadransów wstecz lub naprzód] Tutaj = 1, Teraz = 1. Pozwala przewidzieć zdarzenie lub zobaczyć odległe miejsce. Nie wszystkie szczegóły muszą być wyraźne (decyzja Mistrza Gry). W wypadku walki, która ma nastąpić, Jasnowidzenie daje Stwórcy +2K Obrony w tej walce. W grach hazardowych ta Kreacja daje +2K do szans (zakazane).

Strażnik pentagramu

W czasie, w którym na Pentagramie ma odrodzić się postać, ma ona w towarzystwie Stwórcy szansę pokonania Fatum o 1K wyższą. Szansa kumuluje się z innymi Strażnikami Pentagramu od innych obecnych Stwórców. Trwa ową chwilę jednego wskrzeszenia.

Zły pomysł

Wykonuje się tą Kreacją przed podjęciem Dylematu. Jeśli próba jego pokonania okaże się krytyczną porażką (np. uruchomi się pułapka), Kreacja cofa czas (a dokładniej: drużynę Stwórcy w czasie) do momentu tuż przed akcją. W pamięci Stwórcy pozostaje ogólna intuicja, że to zły pomysł...

Odepchnięcie

vs. ♦(Natura) - 1K

Odrzucenie o 3m wstecz wszystkich celów w promieniu 2m wokół Stwórcy (ew. w węższym obszarze). Uniemożliwia wyprowadzenie skutecznego Ataku przez cele w tej Rundzie. Każdy cel broni się z karą -1K, a dociągając asa, zostaje obalony. Kreacja może także służyć do zdalnego operowania dźwigniami, przyciskami etc. na odległość w czasie i min.

Sfera ciszy

Kula 2m wokół Stwórcy nie przepuszcza do środka ani na zewnątrz żadnych dźwięków. Efekt trwa tak długo, jak Stwórca wykonuje nieskomplikowane czynności. Sfera porusza się razem z nim.

Dobry pomysł

Tymczasowa (do 3h-odpoczynku) premia +1♠ i +1♣, wyłącznie przy rozstrzygnięciu Dylematów.

Brzydki pomysł

vs. ♣(Osobowość)

Niepokojące wizje tłoczą się w umyśle przeciwnika; przez 3R tylko się ew. broni (brak działań ofensywnych) oraz jest bardziej skłonny [Stwórca: +2K] do potulności/ współpracy/ załamania swego morale. Mało subtelne zagranie, karane w cywilizowanych ośrodkach.

Somatognozja

Wyczucie położenia i stanu swojego ciała; fizyczna orientacja w terenie oraz stabilność postawy niweluje wszelkie zagrożenia obaleniem.

Psychiczna homeostaza

Chroni przed zaburzeniami psychiki, paniką, etc. oraz usuwa taki stan.

Hiperkinetyka

Cel Kreacji ma tymczasową (aż do 3h-odpoczynku) premię +1♦. Wyciągnięcie asa = uszkodzenie (-1♦) zamiast premii.

Synchronizacja aktywności kory

Cel zasypia. Jest to normalny, płytki sen, ale czyniący go bezbronny i zaskoczony. Podczas trudnej/ angażującej aktywności celu, Kreacja jest o 3K trudniejsza. Jeśli zaśnięcie mogłoby być tragiczne dla celu w skutkach, Kreacja jest trudniejsza o 5K (zamiast 3K).

Pętla czasoprzestrzenna

~[planowana liczba kopii x 3.5]
Stwórca, poprzez manipulację czasoprzestrzenią, w jednej, następnej Rundzie manifestuje się wielokrotnie jako mgliste postaci samego siebie sprzed ułamków sekundy, które dokładnie powtarzają wszystkie czynności. W rezultacie, wszystkie fizyczne akcje Stwórcy oraz te, których on dozna (sic!), mają N-krotne efekty liczbowe, gdzie N jest liczbą kopii.

Replikacja

Tworzy bardzo dobrą replikę niewielkiego, nieożywionego przedmiotu (np. podróbkę dokumentu albo odcisk palca). Replika magazynku broni (do 5 p. Prestiżu ceny) itp. funkcjonuje bardzo dobrze, choć bez premii za jakość (jeśli takowe miała). Replika jest trwała.

Przechwycenie pocisku

Najbliższy pocisk/ seria kul z pojedynczej Rundy, biegnąca ku wybranemu w Kreacji celowi, zostaje odchyłona i opada jako niewybuchy, o ile w momencie Ataku (weź K) wyciągnąłeś czarną kartę. Jeśli była to figura, pocisk trafia w atakującego. Jeśli wyciągnąłeś asa – pocisk trafia bezpośrednio w Ciebie.

Wewnętrzne widzenie

Cel Kreacji dostrzega niewidzialne (np. przez manipulację fotonami, pola) istoty i przedmioty, a eteralne istoty tracą przeciw niemu swoją specjalną premię do Ataku. Trwa 1 min / Krąg jeśli celem jest sam Stwórca, albo 1R/ Krąg Stwórcy wobec sojusznika.

Pięść Przeznaczenia

Atak

Obrażenia: różne, PP: 5/5
Stwórca wybiera nie wykorzystaną własną Kartę/ Karty Losu. Wykorzystując je, po udanym trafieniu zadaje przeciwnikowi ich trzykrotną równowartość Obrażeń. Trafienie krytyczne zwiększa tak policzone Obrażenia dwukrotnie.

Ognik Faerie

Atak

Obrażenia: 2K, PP = 2/5

Nie jest to także ogień per se, ma błękitny kolor. Istota trafiona już w tej walce Ognikiem Faerie, jest podatniejsza na kolejne rany od niego: jednorazowa, stała kara +2K do Obrażeń od Ogników, do końca walki.

Wytłumienie Kreacji

~(2 + KK celu x 2)

Rozprasza inną Kreację lub jej efekt, o ile nie jest stały (wówczas wygasza go na 1h).

Aby zdążyć wytworzyć Tłumienie, należy powstrzymać się od 1 własnego Ataku/ Kreacji przed daną Rundą inicjatywy wroga (antycypując potrzebę Tłumienia).

(3. KK) Chowaniec

Jak Pasożyt z 4. KK Walki, ale celem jest zaprzyjaźnione (min. 3 miesiące) zwierzę domowe, Kreacja jest niematerialna i nieinwazyjna – nie wymaga testu przeciwstawnego, ani nie pozwala na krzywdzenie Chowańca. Stwórca, aby korzystać z efektu Kreacji, musi porzucić wszelkie inne czynności w tej Rundzie i skupić się: ♠(Natura)~4. Chowańcowi można zasugerować telepatycznie swoje życzenie (+1K do jego testów ♣), ale nie można nic nakazać. Trwa aż do utraty przytomności przez Chowańca, co skutkuje 3K Obr. Stwórcy (bez Ochrony Pancerza). W innym przypadku – efekt trwały.

Sondowanie umysłu

vs. ♠(Osobowość)

Pozwala zorientować się, czy intencje rozmówcy są szczerze i czy wedle swej wiedzy, mówi on prawdę. Nieudany test nie daje żadnej wiarygodnej info.

Dłoń Gaei

Przyspiesza wzrost roślin, tak, że jest on niemal widoczny gołym okiem. Także leczy i wzmacnia florę (+5 Obrony do Pancerza Gaei) oraz konserwuje drewno (+5).