

Inżynieria

WSTĘP

To prawda, że nie każdy uczonego Starego Świata zostaje magiem. Część z nich zostaje skrybami, inni prawnikami, jeszcze inni astrologami. Ale jest ta nieliczna awangardowa grupa, która wykorzystuje swój talent i intelekt w bardziej namacalny sposób. Fach inżynierski, pomimo że jest trudny, wymagający i ciężko dostępny dla niekrasnoludów potrafi być bardzo opłacalnym interesem. Prestiż i przychody, jakie stoją za dobrym Inżynierem, sprawiają, że o tej profesji marzy niejeden rzemieślnik.

MECHANIKA

Profesja Inżyniera opiera się na *Modyfikowaniu* przedmiotów *Bazowych* oraz *Wytwarzaniu* amunicji i pocisków.

- 1) Każdy przedmiot *Bazowy* ma ograniczoną ilość modyfikacji, aby *Modyfikować* dany przedmiot *Bazowy*, należy zapłacić jego „Koszt w patentach” lub „Koszt w zasobach”, nie płaci się obu kosztów jednocześnie za wybraną *Modyfikację*.
 - a. Używanie przedmiotów *Bazowych* nie wymaga od gracza płacenia „Kosztów”, lecz konieczne są inne umiejętności zawarte w podręczniku „Mechanika”, które pozwalają na ich używanie. (np. używanie Pistoletu wymaga umiejętności Biegłość: Broń Palna, a dodatkowa lufa i system przeładowania mają swój „Koszt” w patentach lub zasobach).
 - b. „Koszt w patentach” – podczas tworzenia postaci, Inżynier dostaje 3 „patenty”. Płacąc wymaganą ilość patentów, Inżynier jest w stanie dokonać *Modyfikacji* na przedmiocie *Bazowym*. (np. aby zamontować w Pistolecticie *Modyfikacje*: System szybkostrzelności, należy wydać 2 patenty).
 - c. „Koszt w zasobach” – jest to alternatywna opcja płacenia „Kosztów” za *Modyfikowanie* przedmiotów *Bazowych*, pozwala ona *Modyfikować* przedmioty w trakcie gry, nie wydając przy tym „patentów”, potrzebne są jednak do tego odpowiednie plany konstrukcyjne i zasoby. „Planem konstrukcyjnym” jest narysowany odręcznie, na papierze lub skórze, projekt *Modyfikacji*. (np. w trakcie gry potrzebne są Gogle z *Modyfikacją*: Detektor, można je zmodyfikować, nie wydając patentów, ale zamiast tego sporządzając projekt i zużywając 2 kawałki Kwarcu i 3 kawałki Węgla).
 - d. *Modyfikowanie* w trakcie gry – elementy modyfikacji przeprowadzanej w trakcie gry, muszą być przygotowane przed grą. (np. aby dodać kolejną lufę do pistoletu, zarówno lufa, jak i pistolet muszą być do tego przystosowane przed grą).
- 2) Wytwarzanie amunicji i ładunków wybuchowych wymaga wcześniejszego posiadania odpowiednich umiejętności (Biegłość: Broń Palna) lub *Modyfikacji* (*Modyfikacja*: Specjalna amunicja). Dodatkowo zużyć odpowiednia ilość zasobów podaną w „Kosztach”.

Książka Wynalazków - Inżynier musi posiadać przy sobie spis wraz z opisem działania wszystkich posiadanych przez siebie przedmiotów *Bazowych* i wykupionych *Modyfikacji*.

Spis ten (Książka Wynalazków) może mieć formę: notatnika, zwoju, książki itp.

W przypadku kradzieży wynalazku należy spędzić przynajmniej godzinę na poznawaniu jego zastosowania. Po godzinie MG przedstawi graczowi kartę wynalazku lub wyjaśni, jak działa.

GOGLE

Nazwa	Opis:	Ilość modyfikacji	Koszt w patentach	Koszt w zasobach
Baza: Gogle	Gogle inżyniera – chronią przed odłamkami, iskrami i deszczem. Gogle i ich moduły działają tylko, jeżeli użytkownik ma je założone (na oczach, nie na czole).	3	-	-
Modyfikacja: Celownik	Gogle mają doczepiony system celowania (szkiełko z celownikiem). Celownik pozwala strzelającemu z Broni Palnej (nie Artyleryjskiej) przed strzałem podejść o dwa kroki bliżej celu, po wykonaniu strzału musi wrócić na swoje miejsce.	-	2	Projekt modyfikacji, Kwarc x3, Żelazo x1.
Modyfikacja: Trzecie Oko	Gogle mają doczepione szkło natchnione maną (szkiełko z runą lub w niebieskim kolorze). Użytkownik widzi duchy umarłych.	-	1	Projekt modyfikacji, Kwarc x1, Ametyst x1.
Modyfikacja: Detektor	Gogle mają doczepione szkiełko wykrywające ciepło (czerwone szkiełko). Użytkownik widzi niewidzialne postacie.	-	1	Projekt modyfikacji, Kwarc x2, Węgiel x3.
Modyfikacja: Przysłony	Gogle mają doczepione przysłony (kawałek metalu w poprzek szkieł lub nad nimi). Użytkownik jest odporny na wszelkie oślepiające efekty.	-	1	Projekt modyfikacji, Kwarc x2, Żelazo x1, Sól Kamienna x1.

BROŃ PALNA

Nazwa	Opis:	Ilość modyfikacji	Koszt w patentach	Koszt w zasobach
Baza: Broń Palna	Jednolufowa broń palna, która wymaga przeładowywania co turę. Wymagana jest Biełość : Broń Palna.	3	-	-
Wytwarzanie: Normalna Amunicja	Inżynier potrafi wytwarzać Amunicję do broni palnej. Zadaje 2 punkty obrażeń trafionej osobie, z czego jedno obrażenie przechodzi przez pancerz. Wymagana jest Biełość : Broń Palna.	-	-	(Koszt za każde 3 sztuki amunicji) Żelazo x2, Saeletra x1, Siarka x1, Węgiel Drzewny x3
Modyfikacja: Dodatkowa lufa	Broń palna posiada dodatkową lufę, która pozwala na kolejny strzał bez przeładowywania. Ostateczne przeładowywanie jest jednak dłuższe o 1 turę za każdą dodatkową lufę.	-	1	Projekt modyfikacji, Żelazo x5, Węgiel x3.
Modyfikacja : System Przeładowywania	System doczepiony tuż za cynglem. Czas przeładowywania broni jest zmniejszony o 1 turę (w przypadku broni jednolufowej czas przeładowywania jest równy 0).	-	1	Projekt modyfikacji, Żelazo x2, Miedź x1, Węgiel x2.
Modyfikacja: System Szybkostrzelności	System doczepiany pod lufami. Postać może wystrzelić w trakcie jednej tury z każdej lufy na raz.	-	2	Projekt modyfikacji, Żelazo x2, Ołów x2, Węgiel x2.
Modyfikacja: Specjalna Amunicja	Specjalna Amunicja działa bardzo dobrze na dany typ przeciwnika (np. srebrna na wilkołaki). Każdy rodzaj amunicji musi być dokupowany osobno. Efekt amunicji określa MG. Pamiętaj żeby skonsultować się z MG.	-	2	Projekt modyfikacji, Żelazo x3, Saeletra x2, Siarka x2, Węgiel Drzewny x4, (dodatkowy składnik ustalony przez MG)
Wytwarzanie: Specjalna Amunicja	Inżynier potrafi wytwarzać Specjalną Amunicję. Wymagana jest Modyfikacja: Specjalna amunicja.	-	-	(Koszt za każde 3 sztuki amunicji) Żelazo x3, Saeletra x2, Siarka x2, Węgiel Drzewny x4, (dodatkowy składnik ustalony przez MG)

ŁADUNKI WYBUCHOWE

Nazwa	Opis:	Ilość modyfikacji	Koszt w patentach	Koszt w zasobach
Baza: Ładunek Wybuchowy	Inżynier otrzymuje Modyfikację "Wytwarzanie: Ładunki Wybuchowe". Pozwalają one wydobywać surowce z kopalni oraz są podstawą wytwarzania Granatów, Min, Granatów dymnych itp. Wymagana jest Biegłość: Ładunki Wybuchowe.	1	-	-
Wytwarzanie: Ładunki Wybuchowe	Inżynier potrafi wytwarzać Ładunki Wybuchowe. Wymagana jest Biegłość: Ładunki Wybuchowe.	-	-	(Koszt za jeden ładunek) Saletra x1, Siarka x1, Węgiel Drzewny x2, Papier.
Modyfikacja: Granat	Inżynier potrafi modyfikować ładunek wybuchowy, robiąc z niego Granat, który jest rzucający w fazie strzelców i zadaje 1 punkt obrażeń w zasięgu 2 kroków.	-	1	Projekt modyfikacji, Ładunek wybuchowy, Żelazo x2.
Wytwarzanie: Granat	Inżynier potrafi wytwarzać Granaty. Wymagana jest Modyfikacja: Granat.	-	-	(koszt za jeden Granat) Ładunek wybuchowy, Żelazo x2.
Modyfikacja: Granat Błyskowy	Inżynier potrafi modyfikować ładunek wybuchowy, robiąc z niego Granat Błyskowy. Automatycznie przerywa fazę strzelców. Można go rzucić w dowolnym momencie fazy strzelców.	-	2	Projekt modyfikacji, Ładunek wybuchowy, Saletra x4.
Wytwarzanie: Granat Błyskowy	Inżynier potrafi wytwarzać Granaty Błyskowe. Wymagana jest Modyfikacja: Granat Błyskowy.	-	-	(koszt za jeden Granat) Ładunek wybuchowy, Saletra x4.
Modyfikacja: Mina	Inżynier potrafi modyfikować ładunek wybuchowy, robiąc z niego Minę, która jest rozkładana poza walką, zadaje 2 punkty obrażeń osobie, która na nią nadeptnie.	-	1	Projekt modyfikacji, Ładunek wybuchowy, Ołów x2.
Wytwarzanie: Mina	Inżynier potrafi wytwarzać Miny. Wymagana jest Modyfikacja: Mina.	-	-	(koszt za jeden Granat) Ładunek wybuchowy, Ołów x2.

BRONŃ ARTYLERYJSKA

Nazwa	Opis:	Ilość modyfikacji	Koszt w patentach	Koszt w zasobach
Baza: Armata lub Działo	Broń stacjonarna o większej sile rażenia. Należy skonsultować się z MG w sprawie jej działania. Pamiętaj, że należy skonsultować się z MG przed grą. Niezależnie od decyzji MG taki rodzaj broni wymaga minimum 2 osoby do obsługi i minimum 6 do jej przeniesienia. Wymagana jest Biegłość: Artylerzysta.	1	-	-
Wytwarzanie: Pocisk Artyleryjski	Inżynier potrafi wytwarzać pociski do broni artyleryjskiej. Pocisk zadaje 2 punkt obrażeń w zasięgu 2 kroków od miejsca upadku. Wymagana jest Biegłość: Artylerzysta.	-	-	(Koszt za jeden pocisk) Żelazo x2, Saletra x1, Siarka x1, Węgiel Drzewny x3
Modyfikacja: Szrapnel	Szrapnel zadaje 2 punkty obrażeń osobie trafionej bezpośrednio oraz po 1 obrażeniu każdej osobie w promieniu dwóch kroków od celu.	-	1	Projekt modyfikacji, Żelaza x3, Saletra x1 Siarka x1, Węgiel Drzewny x2
Wytwarzanie: Szrapnel	Inżynier potrafi wytwarzać Szrapnele. Wymagana jest Modyfikacja: Szrapnel.	-	-	(Koszt za jeden pocisk) Żelaza x3, Saletra x1 Siarka x1, Węgiel Drzewny x2
Modyfikacja: Oś z kołami	Działo osadzone na wozie z kołami, staje się mobilne, wystarczą 2 osoby do transportu.	-	1	Projekt modyfikacji, Wóz z kołami, Żelazo x6

Inżynieria jest niezwykle rozbudowaną dziedziną, w której ogranicza nas tylko wyobraźnia, dlatego każdy inżynier może zaproponować swój własny przedmiot bazowy oraz modyfikacje. Jakkolwiek musi to być skonsultowane przed rozpoczęciem gry. Zasady działania i „Koszt” wykonania wynalazku ustala MG.