

INŻYNIERIA

To prawda, że nie każdy uczony 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 iż jest trudny, wymagający i ciężko dostępny dla niekrasnoludów portafi być bardzo opłacalnym interesem. Prestiż i przychody jakie stoją za dobrym Inżynierem sprawia, że o tej profesji marzy niejeden rzemieślnik.

PROFESJA

Aby zostać Inżynierem postać musi posiadać drogę uczonego, umieć czytać i pisać oraz wykupić umiejętność Inżynieria na wybranym przez siebie poziomie.

Inżynieria dzieli się na trzy poziomy zaawansowania, mianowicie: ucznia, czeladnika i mistrza. Im wyższy stopień zaawansowania tym ciekawsze patenty są dostępne Inżynierowi.

Koszt umiejętności dla poszczególnych poziomów kształtuje się następująco:

- Inżynier uczeń – 3PD
- Inżynier czeladnik – 6PD
- Inżynier mistrz – 8PD

Kupuje się konkretny poziom zaawansowania jaki ma mieć tworzona postać bez potrzeby wykupienia poziomów niższych. Nie można jednak podnieść poziomu zaawansowania Inżynieria w trakcie gry za zdobyte punkty.

PATENTY

Profesja Inżyniera opiera się na patentach, które gracz wykupuje, jeżeli oczywiście spełnia ich wymagania i wyda odpowiednią ilość PD. Oczywiście dla postaci o wyższym niż uczniowski poziomie inżynierii są dostępne patenty poziomów niższych.

Patenty pozwalają tworzyć konkretne urządzenia, z których inżynier będzie mógł podczas gry korzystać. Przedmioty muszą być już gotowe przed grą. Tworzenie nowych patentów (czyli wykupienie patentu i stworzenie urządzenia) w trakcie gry musi być konsultowane i zdobyć aprobatę MG.

Inżynier może podczas gry posiadać i używać zapalniczki. Jest tylko jeden warunek, zapalniczka musi być benzynowa (na targu 10pln jak ktoś nie ma;))

Koszty i działanie patentów są następujące:

Gogle strzelca – Widzisz tego ptaka na drzewie na szczycie tamtego wzgórza? - nie? - to patrz, zaraz go ustrzele...

Zasada: daje używającemu umiejętność Celny Strzał.

Wygląd: gogle jak gogle, byle miały klimat

Koszt: 3PD

Wymagania: inżynier uczeń

Gogle widzenia – "I see dead people..."

Zasada: pozwalają ci widzieć duchy

Wygląd: jak wyżej, może z jakimiś okultystycznym małym symbolikiem:)

Koszt: 5PD

Wymagania: inżynier czeladnik

Gogle wszechwidzenia – zawsze byłem dobry w chowaniego, ale teraz nie ma na mnie bata;)

Zasada: potrafisz widzieć duchy oraz sosby niewidzialne

Wygląd: mają wyglądać na prawdę dobrze...

Koszt: 7PD

Wymagania: inżynier mistrz

Gogle widzenia lub wszechwidzenia można łączyć z goglami strzelca

w jedno urządzenie. Powinny mieć wtedy conajmniej jeden ruchomy okular jako zamiana pomiędzy jedną opcją a drugą (nie mogą być jednocześnie aktywne obie opcje gogli). Oczywiście patenty trzeba wtedy znać oba.

Rusznica wielolufowa – TRA! TA! TA! TA! TA! TA! TA!

Zasada: możesz posiadać 2 lub 3 lufową rusznicę, co pozwoli Ci oddać dwa lub nawet trzy strzały w kolejnych rundach bez konieczności przeladowania broni. Załadowanie każdej lufy zajmuje standardową ilość czasu, więc ponowne pełne załadowanie broni będzie trwać dwa a nawet trzy razy dłużej niż zwykłej rusznicy. Oczywiście można załadować tylko jedną lufę. Postać z tym patentem jest traktowana jakby miała umiejętność Broń Palna.

Wygląd: rusznica z dwoma lub trzema lufami

Koszt: 4PD(2 lufy) lub 5PD(3 lufy)

Wymagania: inżynier uczeń(2 lufy) lub inżynier czeladnik(3 lufy)

System ładowania – to proste, widzisz? Do góry, do tyłu, w przód i na dół, a oni nich te wyciory se w rzyć wsadzą

Zasada: skraca czas ładowania broni palnej o połowę

Wygląd: jakieś ciekawe ruchome urządzenie na broni

Koszt: 3PD

Wymagania: inżynier czeladnik

Specjalna amunicja – a te z tymi małymi trupimi czaszkami to na co? - na teściową synu, na teściową...

Zasada: specjalne kule (srebrne na wilkołaki, święcone na trupiarzy i kule na mole z szafy) do ustalenia z MG podczas gry.

Koszt: 4PD

Wymagania: inżynier (stopień wg oceny MG)

Zakłócacz pola szalonego Kosmy – widziałem kiedyś faceta, który odbił kulę ognistą czymś co wyglądało jak zepsuty parasol. Nic już mnie nie zdziwi...

Zasada: pozwala na kontrowanie zaklęć pod których wpływem jest osoba trzymająca Zakłócacz Pola. Na kontrowanie zakłócacz używa tylko i wyłącznie swojej puli punktów (3/6/9/), których ilość zależy od zaawansowania inżyniera, który zakłócacz stworzył. Poza tym, że zaklęcie

jest kontrowane przez przedmiot za jego własną pulę mocy, kontra przebiega normalnie. Nie można kontrować zaklęć kapłańskich. Zużyte punkty powracają do zakłócacza następnego dnia.

Wygląd: zasadniczo ma to wyglądać jak wbity w ziemię kij z ruchomymi elementami (mechanicznymi), na których końcach mają się znaleźć kryształy zakłócające przepływ wiatrów magii.

Koszt: 5PD

Wymagania: inżynier uczeń(3PM) lub czeladnik(6PM) lub mistrz(9PM)

Miny – mówi samo za siebie:)

Zasada: po nadeptnięciu zadają 4 punkty obrażeń w promieniu 1 metra

Wygląd: obiekt ma wyglądać jak mina i działać na jakieś małe petardy oraz "wybuchać przy nacisku"

Koszt: 4PD

Wymagania: inżynier mistrz

Granaty – "kula ognista dla ubogich"

Zasada: działa jak zaklęcie Kula Ognia. Ich wyrobienie zależy będzie od dostępności potrzebnych składników i decyzji MG.

Wygląd: raczej nie sztilgranat, ale coś dynamitopodobnego mile widziane

Koszt: 4PD

Wymagania: inżynier czeladnik

Bomby dymne – nikogo nie widze, chyba sobie poszli :P

Zasada: działa jak czar Mgła.

Wygląd: coś porządnie wyglądającego, dymiącego obficie po podpaleniu

Koszt: 3PD

Wymagania: inżynier uczeń