

## CREAZIONE – INGEGNERE

### **Comprensione Ingegneristica Avanzata [Passivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Base*

L'Abilità permette di analizzare i meccanismi semplici e intermedi. Dopo 5 minuti di lavoro su un meccanismo è possibile comprenderne il funzionamento.

Permette di avere accesso a meraviglie Avanzate.

### **Comprensione Ingegneristica Base [Passivo] - 2 PAB**

Il Personaggio inizia il percorso di studi per analizzare e comprendere al meglio i meccanismi Ingegneristici. L'Abilità permette di analizzare i meccanismi e congegni semplici. Dopo 5 minuti di lavoro su un meccanismo è possibile comprenderne il funzionamento. Permette di avere accesso a meraviglie Base. Senza questa abilità non è possibile utilizzare oggetti ingegneristici.

### **Comprensione Ingegneristica Superiore [Passivo] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Avanzata*

L'Abilità permette di analizzare i meccanismi semplici, intermedi e complessi. Dopo 5 minuti di lavoro su un meccanismo è possibile comprenderne il funzionamento.

Permette di avere accesso a Meraviglie Superiori.

### **Creazione Meraviglie di Combattimento [Passiva] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Base*

Il personaggio guadagna 10 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie di Combattimento.

### **Creazione Meraviglie di Combattimento Avanzata [Passiva] - 20 PAB**

**Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Avanzata*

Il personaggio guadagna ulteriori 20 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie di Combattimento.

### **Creazione Meraviglie di Combattimento Superiore [Passiva] - 30 PAB**

**Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Superiore*

Il personaggio guadagna ulteriori 30 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie di Combattimento.

### **Creazione Meraviglie di Supporto [Passiva] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Base*

Il personaggio guadagna 10 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie di Supporto.

### **Creazione Meraviglie di Supporto Avanzata [Passiva] - 20 PAB**

**Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Avanzata*

Il personaggio guadagna ulteriori 20 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie di Supporto.

### **Creazione Meraviglie di Combattimento Superiore [Passiva] - 30 PAB**

**Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Superiore*

Il personaggio guadagna ulteriori 30 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie di Supporto.

### **Creazione Meraviglie Energetiche [Passiva] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Base*

Il personaggio guadagna 10 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie Energetiche.

### **Creazione Meraviglie Energetiche Avanzata [Passiva] - 20 PAB**

**Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Avanzata*

Il personaggio guadagna ulteriori 20 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie Energetiche.

**Creazione Meraviglie Energetiche Superiore [Passiva] - 30 PAB****Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Superiore*Il personaggio guadagna ulteriori 30 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie Energetiche.**Decodificare Progetti Ingegneristici [Passiva] - 10 PAB****Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Superiore*

Il Personaggio è in grado di comprendere e attuare meraviglie ingegneristiche create da altre persone tramite lo studio dei relativi progetti scritti.

**Munizioni Potenziate [Attivo] - 8 PAB****Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Avanzata*Utilizzando reagenti l'ingegnere è in grado di creare Munizioni potenziate per armi da fuoco. Utilizzando strumenti ingegneristici e lavorando per 2 minuti (abilità/strumenti/altro che riduce il tempo di utilizzo di questa abilità non può mai portarla sotto i 30 secondi) può creare uno (o più) dei seguenti proiettili che scadono a fine Evento.

L'ingegnere deve annotare su un cartiglio/nastrino o qualcos'altro di adeguatamente IG il proprio numero tessera e il tipo di effetto prodotto. Questo cartellino, allegato ad una rappresentazione fisica della Munizione Potenziata creata, deve essere strappato al consumo della capacità della munizione.

Per utilizzare una munizione speciale è richiesto di simulare di caricarla nell'arma per 5 secondi.**N.B:** *Non si può utilizzare più di una Munizione speciale a colpo.*

Nome	Costo	Effetto
4 x Munizione Incendiaria	2 Reagenti Fuoco o Luce	Il colpo utilizzando questo proiettile ottiene la natura <b>DOUBLE BURN</b> .
4 x Munizione Folgorante	2 Reagenti Acqua o Aria	Il colpo utilizzando questo proiettile ottiene la natura <b>DOUBLE SILVER</b> .
4 x Munizione Corrosiva	2 Reagenti Buio o Terra	Il colpo utilizzando questo proiettile ottiene la natura <b>DOUBLE ACID</b> .
2 x Munizione Dirompente	2 Reagenti Fuoco o Terra	Il colpo utilizzando questo proiettile ha il <u>moltiplicatore</u> incrementato di 1 (massimo <b>TRIPLE</b> ).
Munizione a Frammentazione	2 Reagenti Buio o Aria	Il colpo utilizzando questo proiettile ottiene il descrittore <b>REPEAT</b> .
Munizione Esplosiva	<b>1 PS</b> e 2 Reagenti Luce o Fuoco	Utilizzabile solo con Moschetti. Il colpo utilizzando questo proiettile dichiara la Chiamata di Danno <b>ZERO BURN</b> . (immodificabile)
Sacchetto di munizioni Incendiarie	2 Reagenti Fuoco o Luce	I proiettili utilizzati dichiarano BURN per il prossimo intervallo in cui vengono utilizzate
Sacchetto di munizioni folgoranti	2 Reagenti Acqua o Aria	I proiettili utilizzati dichiarano SILVER per il prossimo intervallo in cui vengono utilizzate
Sacchetto di munizioni corrosive	2 Reagenti Buio o Terra	I proiettili utilizzati dichiarano ACID per il prossimo intervallo in cui vengono utilizzate

**Riparare [Passiva] - 8 PAB****Requisiti:** *Smontare*Il Personaggio è in grado di riparare meccanismi di complessità, al pari della propria comprensione Ingegneristici. Con questa abilità inoltre il personaggio è in grado di usare le proprie abilità *Cerusico* e *Cerusico Esperto* su costrutti (tra cui gli Zestroj) per ripararli.**Smontare [Attivo] - 6 PAB****Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Base*

Il Personaggio, con 2 minuti di lavoro, è in grado di smontare i meccanismi di complessità, al pari della propria comprensione Ingegneristica, e di estrarne alcuni componenti se presenti (Reagenti).

# Le Meraviglie Ingegneristiche

Se non diversamente indicato, sono sempre necessari almeno 5 secondi di manipolazione del meccanismo per l'attivazione delle Abilità. Le Abilità concesse da Creare Meraviglie non valgono come prerequisito per le Abilità di Classe e non sono mai cumulabili con gli incrementi delle stesse Abilità prese dalle liste. Ogni meraviglia ha associato un livello Ingegno, necessario per creare la meraviglia in questione. E' necessario avere sufficienti livelli Ingegno del gruppo di meraviglie specifiche per creare quella meraviglia.

Per creare o utilizzare una Meraviglia è richiesto almeno Comprensione Ingegneristica Base

**N.B:** ogni Oggetto creato con Creare Meraviglie richiede un'adeguata rappresentazione fisica, che deve essere approvata dalla Narrazione prima del suo utilizzo.

## Meraviglie in Supporto

Livello Comprensione Ingegneristica Richiesto	Livelli Ingegno	Costo	Nome	Effetto
Base	2	0 PE	<b>Scanner</b>	[Attivo] Concede un uso dell'Abilità <b>Cercare 1</b> .
Base	4	0 PE	<b>Segugio</b>	[Attivo] Concede un uso dell'Abilità <b>Seguire/Nascondere Tracce 2</b> .
Base	4	2 PE	<b>Potenziatore Fisico</b>	[Intervallo] Una volta attivato conferisce fino al termine dell'intervallo le Abilità <b>Forza 2, Sfondare 1 e Trasportare 1</b> .
Base	4	1 PE	<b>Analizzatore</b>	[Attivo] Concede un uso dell'Abilità <b>Studio della Medicina 1, Riconoscere Ferite e Riconoscere Aggravanti</b> ; rende possibile individuare eventuali veleni presenti sul bersaglio. <b>Inoltre, con un'ulteriore spesa di 2 PE è possibile dichiarare sul bersaglio la chiamata HEALING 1 seguita da una chiamata STUN.</b>
Avanzato	6	2 PE	<b>Occultatore di Oggetti</b>	[Attivo] Concede un uso dell'Abilità <b>Nascondere Oggetti 2</b> .
Avanzato	8	2 PE	<b>Resistenza Sinergica</b>	[Duraturo] Concede un uso dell'Abilità <b>Scudo del Grifone</b> senza costo, poi si scarica e va riattivato.
Avanzato	6	2 PE	<b>Traduttore</b>	[Attivo] Concede di analizzare un testo come se si possedessero le Abilità <b>Linguista Elempliano, Istruzione Accademica, e Decifrare Scritture 1</b> .
Avanzato	8	0 PE	<b>Disinnescatore Universale</b>	[Attivo] Concede un uso dell'Abilità <b>Scassinare Serrature 2 o Disattivare trappole 2</b> .
Superiore	10	1 PS e 2 PE	<b>Defibrillatore</b>	[Duraturo] Concede un uso degli <u>effetti</u> del Sortilegio <i>Sigillo della Vita</i> (Guaritore Mistico).
Superiore	12	4 PE	<b>Occultatore personale</b>	[Attivo] Concede un uso dell'abilità <b>Nascondersi 2</b> con i relativi limiti di utilizzo.
Superiore	12	2 PE	<b>Visore</b>	[Intervallo] Concede l'uso dell'abilità <b>Vista Acuta 1</b> . In caso si utilizza la capacità per rimuovere un bersaglio dal Nascondersi il Visore si disattiva e deve essere riattivato nuovamente.
Superiore	12	4 PE	<b>Campo Energetico Difensivo</b>	[Intervallo] Permette di utilizzare fino al termine dell'intervallo le Abilità <b>Resistenza PAIN 1, Resistenza STUN 1, Resistenza PARALYZE 1 e REPEL 1</b> , spendendo 2PE per utilizzo.

## Meraviglie Energetiche

Livello Comprensione Ingegneristica Richiesto	Livelli Ingegno	Costo	Nome	Effetto
Base	4	1 PE	<b>Polarizzatore Elementale</b>	<b>[Intervallo, attivo]</b> Una volta per intervallo, è possibile settare su un determinato elemento (BURN, SILVER, ACID) l'oggetto. Ogni volta che viene utilizzato, è possibile dichiarare ad un bersaglio entro 10m la chiamata BURN/ACID/SILVER.
Base	2	2 PE	<b>Maschera Antigas</b>	<b>[Intervallo]</b> Immunizza da qualsiasi tipo di gas / nube velenosa. Il Personaggio può dichiarare NO EFFECT alle Chiamate di Effetto e Danno (di tipo Gassoso) causate dalle Bombe Alchemiche e Trappole a Gas. Non funziona contro bombe che infliggono una chiamata di danno diretto.
Base	4	2 PE	<b>Trasmettitore di Memoria</b>	<b>[Attivo]</b> Permette di condividere con un Bersaglio toccato Inerme o Consenziente il ricordo degli ultimi 30 minuti di vita.
Base	2	+ 2 PE	<b>Sovrastimolatore nervoso</b>	<b>[Attivo]</b> <del>Concede un uso dell'Abilità Riconoscere Ferite. Inoltre è possibile individuare eventuali veleni presenti sul bersaglio.</del> Concede un uso degli effetti di uno dei seguenti sortilegi: <i>Arco Riflesso, Raffinare i Sensi, Sblocco Sensoriale</i> (Bardo Mentalista). Ogni volta che viene usata questa Meraviglia si può scegliere l'effetto di un sortilegio diverso, ma solo uno per utilizzo.
Avanzato	8	1 PS XPE	<b>Gabbia Energetica</b>	<b>[Giornaliero]</b> Funziona come il sortilegio Sigillo. La rappresentazione dell'oggetto e il relativo cartellino vanno attaccati sulla porta o oggetto che non si vuole aprire. Può essere rotto con una chiamata CRUSH.
Avanzato	6	3 PE	<b>Danneggiatore Nervoso</b>	<b>[Attivo]</b> Permette di dichiarare <b>FEAR 2</b> ad un bersaglio entro 10 metri.
Avanzato	8	3 PE	<b>Mantenitore di Fase</b>	<b>[Intervallo]</b> L'utilizzatore ottiene l'immunità alla dislocazione non volontaria. Per tutta la durata dell'intervallo può quindi dichiarare NO EFFECT a qualunque Chiamata TELEPORT a cui non è consenziente.
Avanzato	6	3 PE	<b>Obliatore a Corto Raggio</b>	<b>[Attivo]</b> Permette di cancellare gli ultimi 15 minuti vissuti dalla memoria ad un bersaglio Inerme o Consenziente.
Superiore	12	1 PS 2 PE	<b>Smaterializzatore</b>	<b>[Attivo]</b> Concede un uso degli <u>effetti</u> del Sortilegio Teletrasporto (Maghi Generico).
Superiore	10	3 PE	<b>Polarizzatore Elementale Avanzato</b>	<b>[Intervallo, Attivo]</b> Una volta per intervallo è possibile impostare la Meraviglia su di un determinato elemento (BURN, SILVER o ACID). Ogni volta che viene utilizzato, è possibile dichiarare ad un bersaglio entro 10m la chiamata TRIPLE X (con X natura scelta).
Superiore	12	1 PS	<b>Armatura Energetica</b>	<b>[Duraturo]</b> Una volta per intervallo, è possibile settare su un determinato elemento (BURN, SILVER, ACID) l'oggetto. Ogni volta che viene utilizzato, è possibile dichiarare su sé stessi RD2 X (con X natura scelta).
Superiore	10	1 PS 2 PE	<b>Taser</b>	<b>[Attivo]</b> è possibile dichiarare con i prossimi due colpi in corpo a corpo la chiamata KEEP PARALYZE.

## Meraviglie in Combattimento

Livello Comprensione Ingegneristica Richiesto	Livelli Ingegno	Costo	Nome	Effetto
Base	6	2 PE	<b>Sparadardi Di Precisione</b>	<b>[Attivo]</b> Permette di dichiarare <b>THROUGH</b> ad un bersaglio entro 10 metri.
Base	4	2 PE	<b>Scudo Ingegneristico</b>	<b>[Risposta]</b> Ottieni RD1 Natura Mondana contro il prossimo Danno subito.
Base	4	2 PE	<b>Potenziamento Muscolare</b>	<b>[Cariche]</b> Permette di dichiarare con il <u>moltiplicatore</u> <b>DOUBLE</b> immodificabile il <u>prossimo</u> colpo sferrato in corpo a corpo. Poi l'effetto si scarica.
Base	4	1 PE	<b>Abbattitore</b>	<b>[Attivo]</b> Il bersaglio colpito subisce la chiamata STRIKE DOWN.
Avanzato	6	3 PE	<b>Potenziamento Muscolare Avanzato</b>	<b>[Cariche]</b> Permette di dichiarare con il <u>moltiplicatore</u> <b>TRIPLE</b> immodificabile il <u>prossimo</u> colpo sferrato in corpo a corpo. Poi l'effetto si scarica.
Avanzato	8	3 PE	<b>Arma Stordente</b>	<b>[Attivo]</b> Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma dichiara STUN 2.
Avanzato	8	3 PE	<b>Affilatore Diamantato</b>	<b>[Cariche]</b> Aumenta il Moltiplicatore di +1 (massimo TRIPLE) per i prossimi 5 colpi dell'arma corpo a corpo.
Avanzato	6	3 PE	<b>Riparatore di Emergenza</b>	<b>[Attiva]</b> Consente di riparare un oggetto affetto da una chiamata CRUSH. Può essere attivato una volta per intervallo.
Superiore	12	1PS e 2 PE	<b>Armatura Autorigenerante</b>	<b>[Attivo]</b> Una sola volta durante il intervallo l'armatura può dichiararsi HEALING PA.
Superiore	12	1PS e 2 PE	<b>Armatura Bionica</b>	<b>[Duraturo]</b> Fornisce RD 1 mondana.
Superiore	10	5 PE	<b>Colpo Perforatore</b>	<b>[Attivo]</b> permette di dichiarare <b>THROUGH TRIPLE</b> ad un bersaglio entro 10 metri.
Superiore	12	1PS e 2 PE	<b>Paralizzatore</b>	<b>[Intervallo]</b> Aumenta il Moltiplicatore di +1 (massimo TRIPLE) per i successivi colpi dell'arma corpo a corpo per l'intervallo. Inoltre con i colpi corpo a corpo è possibile dichiarare anche la chiamata PAIN 1 spendendo 2 PE addizionali a colpo. Alla fine dell'intervallo l'arma subisce la chiamata CRUSH.