

NOME

ASPETTO

Umano: Carrie, Creet, Helsing, Janos, Malchior, Shaya, Terra, Vincent, Watson

Gnomo: Dremot, Jannist, Pytri, Seliin, Svell, Tenrissa, Tesla, Toryth, Vesimoth

Nano: Brellin, Dema, Doran, Gessat, Grant, Jax, Morand, Tessok, Urist, Verma

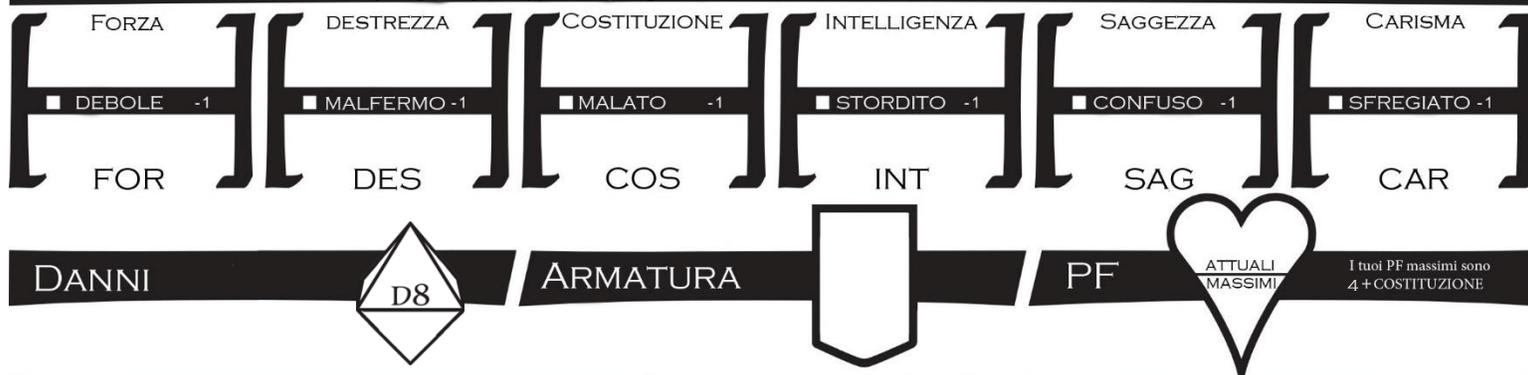
» Occhi subdoli, Occhi folli, Occhi curiosi

» Capelli appuntiti, Capelli unti, capelli crespi

» Pelle bruciata, pelle coperta, pelle pallida

» Corpo paffuto, corpo smilzo, corpo piccolo

Assegna questi punteggi alle tue capacità: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)



ALLINEAMENTO

BUONO

Dai una mano ad una comunità utilizzando la tecnologia.

LEGALE

Dimostra il valore delle tue invenzioni agli altri.

NEUTRALE

Recupera un pezzo di tecnologia perso o dimenticato.

CAOTICO

Usa un gadget in un modo nuovo e sorprendente.

RAZZA

UMANO

Hai un gadget in più di quello che dicono le tue mosse.

GNOMO

Quando cerchi di evitare un effetto alchemico o meccanico, prendi +1 per *Sfidare il pericolo*.

NANO

I tuoi gadget sono costruiti per durare e possono essere usati come armi con portata corta.

LEGAMI

Inserisci il nome di un alleato in almeno uno dei seguenti:

Ho mostrato _____ i segreti delle mie invenzioni.

_____ mi ha aiutato con un progetto. Glielo devo.

_____ mi ha chiamato pazzo. Pazzo! Gli farò vedere!

_____ è il mio assistente personale.

CARICA GEOMANTICA

Quando trascorri un periodo di tempo ininterrotto a manipolare i campi elementali e i flussi energetici (di solito circa un'ora), prendi 3 Cariche. Puoi avere un massimo di 3 Cariche alla volta. Questa carica viene utilizzata per alimentare i tuoi gadget.

IMPROVVISARE

Quando aggiusti o crei rapidamente un dispositivo senza forniture, strumenti o tempo adeguati, tira+INT. Con 10+, funziona bene. Con 7-9, scegli uno:

- Funzionerà, ma solo come uso singolo o per breve tempo.
- Dovrai cannibalizzare uno dei tuoi gadget.
- Ha bisogno di un po' di energia. Spendi 1 Carica.

MOSSE INIZIALI

CINTURA GADGET!

Hai una cintura che contiene 3 gadget arcani. Per ciascun gadget, scegli un'opzione da ciascuno dei seguenti elenchi:

- Etereo, ipnotico, magnetico, ambarico, ectoplasmatico, a vapore, a pressione, a molla, alchemico.
- Matrice, bobina, emettitore, compensatore, array, proiettore, regolatore, ruota dentata, valvola, rivelatore.
- Guanto, torcia, apparecchio, dispositivo, bracciale, ciondolo, fiasca, occhiali, bacchetta, meccanismo.

Quando usi uno dei tuoi gadget per uscire da una brutta situazione, dici cosa fa e tira+INT. Con 10+, funziona come previsto e spendi 1 carica. Con 7-9, scegli anche 1 delle seguenti:

- Il dispositivo è danneggiato. Puoi ripararlo, ma ci vorrà un po' di tempo e concentrazione.
- Il dispositivo ha uno strano effetto indesiderato.
- Il dispositivo attira l'attenzione.

Uno dei tuoi gadget è anche un'arma di qualche tipo. Scegli quale, e guadagna le etichette *Vicino* e *Perforante 1*. Quando spendi munizioni come risultato di una **Raffica** con un gadget, consumi invece 1 Carica.

Quando hai meno di tre gadget o vuoi sostituire uno dei tuoi gadget esistenti per qualsiasi motivo, puoi farlo spendendo un'ora o giù di lì nel tuo laboratorio.

MAESTRO ARTIFICIERE

Quando trascorri un'ora o più nel tuo laboratorio a contemplare una sfida ingegneristica, di al DM quello che stai cercando di ottenere. Il DM ti dirà "sì, puoi farlo, ma ..." e poi ti darà da 1 a 4 delle seguenti richieste:

- Ci vorranno giorni/ settimane/ mesi
- Per prima cosa devi _____
- Avrai bisogno dell'aiuto di _____
- Richiederà un sacco di soldi
- Rischi il pericolo di _____
- Prima dovrai aggiungere X al tuo laboratorio
- Il meglio che puoi fare è una versione minore
- Avrai bisogno di istruzioni dettagliate da _____

*Quando un giocatore prende la mossa Cintura Gadget usando una mossa Multiclasse, ottiene anche la mossa Carica Geomantica.



EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 9+FOR. Inizi con delle razioni da viaggio (5 usi, peso 1), i tuoi 3 gadget (peso 1) e 4 monete.

Scegli due:

- Attrezzi da avventuriero (peso 1).
- Abbigliamento protettivo (Armatura 1, peso 1).
- Sacchetto di libri (5 usi, peso 2).
- Bende (3 usi, peso 0).

Scegli il tuo metodo di autodifesa:

- Prodotti chimici caustici (lunga, pericoloso, perforante 1, peso 1), 3 munizioni.
- Strumenti di ingegneria (corta, media, peso 1).

Scegli un'arma a distanza:

- Balestra automatica (vicino, peso 2) e faretra, 3 munizioni.
- Sacchetto di esplosivi (vicino, pericoloso, stordimento, peso 3), 3 munizioni.

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

CARICA AMBARICA*

Quando sei sottoposto a un effetto magico, ottieni +1 Carica.

PORTARE UN'IMBRACATURA

Applichi utensili meccanici, piastre, catene e aggeggi flessibili su te stesso. Tutto ciò che porti è attaccato a te e non puoi mai lasciar cadere nulla o essere disarmato senza il tuo consenso. Guadagni anche +5 a capacità di carico.

COSTRUTTO COMPAGNO

Hai creato un compagno meccanico. Scegli una specializzazione:

- Assistente: il tuo costruito ti darà sempre ciò di cui hai bisogno momento in cui ne hai bisogno, se è da qualche parte, può ottenerlo per te. Non hai mai bisogno di ricaricare o controllarti le tasche in una brutta situazione.
- Guardia: mentre il tuo compagno è con te, prendi +1 continuo quando sei tu a "Difendere".
- Ricerca: mentre il tuo compagno è con te, prendi +1 continuo a "Declamare Conoscenza".
- Esploratore: mentre il tuo Compagno è con te, prendi +1 continuo quando "Intraprendi un viaggio pericoloso", e tu puoi prendere 2 lavori per l'esplorazione.

CAMPO ETEREO*

Hai un potente campo di forza portatile di tua progettazione. Finché hai almeno 1 Carica, hai +1 Armatura.

PIENO DI GADGET

Aggiungi altri 2 gadget alla tua cintura. Quando hai meno di cinque gadget o vuoi sostituire uno dei tuoi gadget esistenti per qualsiasi motivo, puoi farlo spendendo un'ora o più nel tuo laboratorio.

È TROPPO PERICOLOSO ANDARE DA SOLO

Quando aiuti un alleato, puoi spendere 1 Carica e dargli uno dei tuoi gadget per avere successo automaticamente sul tiro per *Aiutare*. Spiega come il tuo gadget lo aiuta.

LOGICO

Quando usi una deduzione rigorosa per analizzare ciò che ti circonda, puoi "Discernere Realtà" con +INT invece che +SAG.

MAESTRO DELL'IGNOTO

Quando brandisci uno dei tuoi gadget come se fosse un'arma, tutti crederanno che sia la cosa più pericolosa nella stanza. Questo può essere usato come leva per *Parlamentare*.

SOVRACCARICO*

Puoi spendere 1 Carica per infliggere 1d8 danni a chiunque tocchi te o uno dei tuoi gadget.

LOSCO INGEGNERE

Scegli una mossa dall'elenco del libretto del Ladro.



EPICentrum.it

*Quando un giocatore prende questa mossa usando una mossa Multiclasse, ottiene anche la mossa Carica Geomantica.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

CORPO BIONICO

Puoi spendere 1 Carica per curarti 6 PF, o prendere +1d8 al tuo prossimo tiro per i danni.

MECCANICO FURBO

Scegli una mossa dall'elenco dal libretto del Ladro.

INDOMABILE

Quando subisci una debilitazione (anche tramite *Egida Insanguinata*), prendi +1 al prossimo tiro contro chiunque l'abbia causata.

AGGIORNAMENTO CAMPO DI FORZA

§ Sostituisce: Campo etero

Hai +Armatura uguale alla tua Carica attuale.

COSTRUTTO MAGGIORE

§ Richiede: Costrutto Compagno

La tua costruzione è in grado di aiutarti in modo diretto. Ottiene uno dei seguenti tratti da gregario:

- Scassinatore +3
- Prete +3
- Protettore +3
- Guerriero +3

Il tuo compagno non ha lealtà o costo. Se mai fosse distrutto, puoi ricostruirlo in un paio di giorni.

ALTAMENTE LOGICO

§ Sostituisce: Logico

Quando usi una deduzione rigorosa per analizzare ciò che ti circonda, puoi "Discernere Realtà" con +INT anziché +SAG. Con un 12+, puoi chiedere al GM tre domande qualsiasi, non limitate dalla lista.

VOLTAGGIO MAGGIORE*

Quando usi Carica Geomantica, ottieni 4 Cariche. La tua massima carica trattenuta è 4.

AUTORITÀ INDISCUSSA

§ Sostituisce: Sovraccarico

Puoi spendere 1 Carica per infliggere 2d8 danni a chiunque tocchi te o uno dei tuoi gadget.

VECCHIO COSTRUTTO, NUOVI TRUCCHI

§ Richiede: Costrutto Compagno

Hai migliorato il tuo vecchio Costrutto. Scegli un'altra specializzazione per il tuo compagno.

UOMO RAZZO*

Quando hai bisogno di essere da qualche parte molto velocemente, spendi 1 Carica e arrivi lì un momento prima (un attimo prima) che tu abbia bisogno di esserci.

ARTIGIANO SENZA PARI

Quando il GM ti dice i requisiti necessari per *Maestro Artificiere*, puoi porre il veto su uno di loro.