

JE SUIS UN INGÉNIEUR (QU'EST-CE QUE ÇA FAIT SI ON APPUIE LÀ ?)

Voici le document qui définit la création des objets par l'ingénieur !



Tableau du niveau des objets :

Niveau :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	B :	N :	A :	S :
Armes de c&ac	B	N		A			S						< 50PO	< 200PO	< 1'000PO ou modifications	Pas de limite
Armes de jet	-	B	N		A			S					< 40PO	< 100PO	< 1'000PO ou modifications	Pas de limite
Munitions	B	N		A			S						< 2PO	< 5PO	< 25 PO ou modifications	Pas de limite
Protections	B	N		A			S						< 50PO	< 200PO	< 1'000 PO ou modifications	Pas de limite
Véhicules	-	-	N							S			-	Véhicules standards	-	Véhicules innovants
Equipements	B	N		A			S						< 5PO	< 15PO	< 100PO ou modifications	Pas de limite
Immobilier	-	B		N				A				S	< 100PO	< 500PO	< 3'000PO	Habitations modifiées

B = basique, N = normal, A = avancé, S = spécial

Résumé du processus de création d'objet :

1. Choisir l'objet à créer et rassembler toutes les matières premières.
2. Calculer le temps de fabrication en fonction du prix de l'objet et du nombre d'assistants.

$$\frac{(valeur\ en\ PO)}{(10 + niveau\ de\ l'\ ingénieur)} \text{ heures} \quad \text{avec une réduction de 25\% par assistant}$$

3. Faire les épreuves de fabrication (chaque 4 heures avec moyenne d'AD et d'INT de tous les participants).

$$\frac{moyenne\ adresse + moyenne\ intelligence}{2} - niveau\ de\ l'\ objet\ à\ créer$$

4. Une fois l'objet terminé, le GVMJ donne toutes ses caractéristiques.

Création d'objets :

Avant de fabriquer un objet, l'ingénieur doit réunir toutes les matières premières nécessaires. Il doit aussi avoir les outils adaptés à disposition pour pouvoir faire son travail correctement.

La durée de fabrication d'un objet est de :

$$\frac{(\text{valeur en PO})}{(10 + \text{niveau de l'ingénieur})} \text{ heures}$$

Pour une modification (niveau avancé), le prix utilisé pour calculer la durée de fabrication est celui de la valeur ajoutée et non le prix total de l'objet terminé (voir chapitre 'Exemples de création d'objet')

Chaque personne aidant l'ingénieur, qu'il soit expert ou simple assistant, réduit la durée de fabrication de 25% (voir chapitre 'Aide à la création'). Toutes les 4 heures de travail, l'ingénieur (et lui seul) fait un jet de fabrication :

$$\frac{\text{moyenne adresse} + \text{moyenne intelligence}}{2} - \text{niveau de l'objet à créer}$$

Résultat du jet et conséquences :

- réussite critique ou différence de 5 ou plus : le travail avance de 8h et la rupture est diminuée
- réussite : le travail avance normalement
- échec : le travail n'avance pas
- échec critique ou différence de 5 ou plus : on rajoute 8h de travail et la rupture est augmentée
Si le travail total est inférieur à 4 heures, on rajoute le double de la durée total de travail.

Aide à la création :

L'ingénieur peut être aidé pour la fabrication de ses objets. Si c'est le cas, le jet de fabrication se fait avec la moyenne d'INT et d'AD de chaque participant. La durée de fabrication est réduite de 25% pour chaque aventurier aidant l'ingénieur. Les aventuriers avec les compétences suivantes sont qualifiés d'expert :

- Armes de bourrin (FO): expert des armes à deux mains
- Cuistot (AD): expert des ustensiles de cuisine
- Désamorcer (AD): expert des pièges
- Forgeron (AD): expert dans la fabrication d'objets en métal
- Intimider (CHA): expert dans l'apparence des objets
- Premiers soins (AD): expert dans les objets destinés aux soins, à la chirurgie,...
- Serrurier (AD): expert des cadenas, serrures, outils de crochetage,...
- Tirer correctement (AD): expert des armes de jet

De plus, l'aventurier ayant :

- Lu le 'Grand livre de l'empoisonneur' est expert en poison
- Choisi une spécialisation de magie est expert en modification (dans sa spécialisation)

Si l'ingénieur est expert lui même ou s'il est aidé par un ou des experts, il obtient les bonus ou malus suivants :

- bonus de +1 aux épreuves de fabrication par expert
- un ou des bonus liés à la spécialisation de chaque expert si ce dernier réussit un jet d'expertise
- perte de la ou des spécialisations de l'objet si l'expert fait un échec critique sur son jet d'expertise
Ce qui peut rendre l'objet totalement inutilisable...

L'expert en poison doit faire un jet d'adresse comme jet d'expertise et l'expert en modifications, un jet d'intelligence. Les autres experts font simplement un jet de leur compétence comme jet d'expertise.

Les bonus et malus de l'expert ne s'appliquent que si l'objet créé est en lien avec sa spécialisation. Par exemple, un expert en arme de jet n'apportera aucun bonus ou malus pour la création d'une chaise de jardin.

Caractéristiques des objets créés :

Tous les objets normaux créés par l'ingénieur (B, N ou A sans modification) ont les mêmes caractéristiques que les objets standards trouvés en terre de Fangh. L'immobilier et les véhicules ont les caractéristiques suivantes :

- Protection : représente son armure, l'équivalent de la PR d'un aventurier
- Points de vie : le nombre de dommages supportés avant que l'objet ne soit détruit
- Malus et bonus : en fonction de l'objet
- Contenance : le nombre d'aventuriers de taille humaine que peut contenir l'objet
- Vitesse : (véhicule uniquement) La vitesse de déplacement du véhicule
- Poids transportable : (véhicule uniquement) Le poids maximum pouvant être transporté par le véhicule
- Valeur de location : (immobilier uniquement) Prix en PO moyen pour un mois de location

Les caractéristiques de tous les objets créés par un ingénieur sont fixées comme suit :

- Rupture
 - pour objets basiques : 1-5
 - pour objets normaux : 1-4
 - pour objets avancés et spéciaux : 1-3
 - pour modifications d'objets : rupture de l'objet à modifier. *Si l'objet que l'ingénieur veut modifier n'a pas de rupture de base (par exemple une chaise) la rupture est fixée à 1-3.*

La rupture est diminuée d'un point pour chaque réussite critique ou différence égale à 5 (ou plus) lors du jet de fabrication. Elle est augmentée d'un point pour chaque échec critique ou différence égale à 5 (ou plus) lors du jet de fabrication. Si la rupture monte à 6, l'objet est définitivement cassé. Si la rupture tombe à 0, l'objet devient indestructible.

- Protection (pour immobilier et véhicules)

La protection de base est de 0. Elle est augmentée de 1 pour chaque couche de protection du véhicule ou de l'habitation. *Par exemple, une charrette a une protection de 1 grâce à sa structure de bois. Une charrette avec blindage en acier à une protection de 2 (bois + acier). Une charrette avec blindage en acier renforcé au Trytil a une protection de 3 (bois + acier + Trytil), etc...*

- Points de vie (pour immobilier et véhicules)

$$\frac{(\text{valeur de l'objet en PO})}{10} PV$$

- Valeur de location (par mois, pour l'immobilier)

$$\frac{(\text{valeur de l'habitation en PO})}{100} PO$$

La valeur des autres caractéristiques des objets créés est la même que celle des objets standards. Pour les objets modifiés ou spéciaux, les éventuels changements des caractéristiques de base sont fixés par le GVMJ.

Exemples de création d'objet :

1. Création d'un objet de niveau normal avec un assistant :

Ingénieur niv. 3, AD = 14, INT = 13, l'ingénieur est expert forgeron

Assistant : ranger niv. 2, AD = 14, INT = 10

Objet créé : Rapière perrave (N), valeur : 50PO, rupture de base 1-4 (objet normal)

Le temps de travail de base est de 4 heures (50PO/13) avec une réduction de 25% grâce à l'assistant, ce qui donne donc un temps de travail de 3 heures. L'épreuve est de :

$$\frac{(14+14)+(13+10)}{4} - 2(\text{niveau de l'objet}) + 1(\text{bonus de l'expert}) = 11$$

L'ingénieur fait un jet de 14, raté ! Le travail n'avance pas mais il n'y a pas de malus. Le deuxième jet de l'ingénieur est de 3 ! Réussite critique (diff > 5) ! Le travail est terminé et la rupture est diminuée de 1.

L'ingénieur fait son jet d'expertise : 1, réussi.

Il fabrique donc une rapière perrave avec ses caractéristiques standards sauf pour la rupture qui est de 1 à 3 et le GVMJ lui ajoute un bonus de + 1 aux dégats pour le jet d'expertise réussi.

2. Modification d'un objet de niveau avancé avec un expert :

Ingénieur niv. 5, AD = 15, INT = 14, l'ingénieur est expert des pièges

Expert : voleur niv. 5, AD = 16, INT = 11

Objet créé : Coupe à vin plaquée or piégée (A), valeur avant modification: 30PO, valeur finale estimée: 180PO, rupture de base 1-3 (modification d'objet, niveau avancé)

Le temps de travail est de 10 heures (180PO-30PO/ 15) avec une réduction de 25% grâce à l'expert, ce qui donne donc un temps de travail de 8 heures. L'épreuve est de :

$$\frac{(15+16)+(14+11)}{4} - 4(\text{niveau de l'objet}) + 2(\text{bonus des experts}) = 11$$

L'ingénieur fait un jet de 8, réussi, le travail avance de 4h. L'ingénieur fait un jet de 3, réussite critique (diff>5), la rupture passe à 2 et le travail est terminé. Chaque expert fait son jet d'expertise. Ingénieur 'Désamorcer' : 15, réussi et voleur 'Désamorcer' : 19, échec critique ! L'objet perd sa spécialisation 'piégée'. Elle reste donc une simple coupe à vin plaquée or...

3. Création d'un objet spécial avec l'aide de deux experts et deux assistants

Ingénieur niv. 10, AD = 18, INT = 16, ayant choisi la compétence 'Tirer correctement'.

Expert : magicienne de feu niv. 11, AD = 11 INT = 20, Expert : paladin niv. 9, AD = 12, INT = 13 (apparence)

Assistant : guerrier niv. 10, AD = 13, INT = 11, Assistant : prêtre de Dlul niv. 12, AD = 12, INT = 16

Objet créé : Arbalète terrifiante qui crache du feu (S), valeur fixée par le GVMJ: 1500 PO, rupture de base 1-3 (objet spécial)

Le temps de travail de base est de 75 heures (1500PO/20) avec une réduction de 4 x 25% grâce aux assistants et experts, ce qui donne donc un temps de travail de (75 x 0.75 x 0.75 x 0.75 x 0.75) 24 heures. L'épreuve est de :

$$\frac{(18+11+12+13+12)+(16+18+13+11+16)}{10} - 8(\text{niveau de l'objet}) + 3(\text{bonus des experts}) = 9$$

L'ingénieur fait un jet de 3, réussite critique (diff > 5), le travail avance de 8h et la rupture passe à 2. L'ingénieur fait un jet de 16, échec critique (diff > 5), le travail est ralongé de 8h et la rupture passe à 3. L'ingénieur fait un jet de 4, réussite critique (diff > 5), le travail avance de 8h et la rupture passe à 2. L'ingénieur fait un jet de 19, échec critique (diff > 5), le travail est ralongé de 8h et la rupture passe à 3. L'ingénieur fait un jet de 5, réussi, le travail avance de 4h. L'ingénieur fait un jet de 12, raté le travail n'avance pas. L'ingénieur fait un jet de 1, réussite critique (diff > 5), le travail est terminé et la rupture passe à 2.

Chaque expert fait son jet d'expertise. Magicienne 'Modification', INT : 5, réussi. Paladin 'Intimidation' : 7, réussi. Ingénieur 'Tirer correctement' : 14, réussi.

L'arme est donc une arbalète terrifiante qui crache du feu avec les caractéristiques standards d'une arbalète de qualité avec une rupture de 1 à 2.

Grâce aux épreuves d'expertises réussies, le GVMJ donne les bonus suivant : 1D6+2 dégats de feu au càc (expert en modification, spécialisation feu), épreuve de courage pour les adversaires face à cette arme (expert en intimidation), chargeur de 5 carreaux (expert en arme de jet).

Grâce aux jets d'expertise réussis et donc au bonus supplémentaires qui en découlent, on peut estimer la valeur finale de l'arbalète à ~3000PO.

