

# Donjon de Naheulbeuk JDR – Règles pour l'Ingénieur

Version 1.0

## 1- Principes de base des spécialités d'ingénieur

Les ingénieurs peuvent désormais avoir une spécialité, qui lui permet au final d'exercer des métiers beaucoup plus précis. Vous pouvez choisir de ne pas prendre de spécialité mais à ce moment vous serez plus limité sur vos activités préférées. Vous aurez aussi plus de mal à mener à bien tous vos projets de fabrication d'objets, qui seront moins lucratifs.

**Puisque tous ces métiers sont assez différents, un ingénieur n'aura généralement qu'une seule spécialité !**

En matière de confection, l'ingénieur est limité par ses connaissances personnelles et sa faculté à lire des plans ou des recettes. Selon sa spécialité, il pourra donc accéder plus facilement à certaines confections qu'à d'autres.

L'ingénieur a souvent suivi une formation spécialisée et possède une dextérité naturelle ainsi qu'une connaissance des lois physiques de base. Tous sont ainsi capables d'étudier et de comprendre des mécanismes simples, comme des serrures ou des systèmes à poulies fréquemment utilisés dans les pièges, ainsi que faire de menues réparations à l'aide de matériaux et d'outils variés. Pour toutes ces possibilités il n'existera pas de règles écrites car elles sont infinies : ce sera au MJ de gérer à la fois la faisabilité de la manœuvre ainsi que les épreuves associées.

Gérer un ingénieur dans une équipe donne au MJ des possibilités supplémentaires en matière de jeu et de butins. Il peut ajouter des butins tirés des différents tableaux de matériaux et outils (souvent considérés comme inutiles par les autres héros). Ils peuvent également être les seuls à pouvoir régler un problème en cours d'aventure, selon leur spécialité.

## 2- Les spécialités d'ingénieur

### Ingénieur Mécanicien

Sa connaissance des mécanismes est augmentée, et il est tout à fait capable d'opérer des réparations et confections de plus grande envergure. Réparer un char, par exemple, trafiquer un piège complexe ou mettre en place un système de pont levais. De fait, il est apprécié par les populations, mais ayant tendance à surfacturer ses services, ce type d'ingénieur a souvent une sale réputation. Il peut évaluer assez facilement la valeur et l'usage d'une arme mécanique.

**Confection** : fabrication sans malus d'objets à parties mécanique, armes à poudre, armes de siège

**Équipement** : il démarre avec du matériel de base assez léger (marteau, lime à métaux, pince coupante, scie à main)

**Compétences** : Obligatoire : érudition — car le mécanicien doit savoir lire des plans complexes

**BONUS** : +2 aux tentatives d'actions variées sur des mécanismes (sur les compétences Serrurier, Désamorcer, Bricolo du Dimanche), 10% de remise sur les achats d'objets mécaniques et armes à poudre

### Ingénieur Forgeron Concepteur

Il fait partie d'une ancienne famille d'artisans, et dispose de secrets de fabrication connus d'eux seuls. Il peut ainsi créer de nouveaux modèles d'armes et renforcer des existantes, sans se cantonner à la simple réparation ou à l'entretien comme peut le faire n'importe qui avec la compétence Forgeron. Très apprécié chez les Nains, même s'il est d'une autre origine, il se retrouvera fréquemment en affaires avec eux. Il reconnaît assez facilement la valeur des armes et armure de métal, sauf dans le cas où ces derniers sont enchantés.

**Confection** : fabrication sans malus d'armes diverses en métal et de pièces d'armure en métal

**Équipement** : il démarre avec une petite enclume (5 kilos) et un marteau de voyage, lui permettant d'effectuer de menus travaux. Il dispose de base d'un sac de charbons hyperincandescents (une variété qui brûle beaucoup plus chaud que le charbon classique), et d'un tison

**Compétences** : Obligatoire : aucune

**BONUS** : +1 à la réparation et à l'entretien d'armes (compétence Forgeron), +2 en marchandage pour les achats d'armes et d'armure de métal, +2 aux épreuves de charisme en négociation avec des nains

## Ingénieur Ébéniste

Très à l'aise avec toutes les constructions et le travail du bois, il est recherché pour ses capacités quand il s'agit de concevoir ou d'améliorer des armes de jet en bois, des projectiles et les boucliers. Il est naturellement l'ami des elfes car il respecte le bois et en connaît les essences. Il peut déceler les défauts du bois sur tous types de construction et ainsi évaluer facilement la résistance ou le poids d'une porte, d'un pont, d'une charpente, d'un meuble... Il évalue aussi facilement le prix des objets en bois, dans la mesure où ils n'ont pas été enchantés.

**Confection** : fabrication sans malus d'objets et d'armes en bois, de boucliers, d'armes de siège, de meubles, de roues

**Équipement** : il démarre avec scie à main, chignole de précision, râpe à bois

**Compétences** : Obligatoire : aucune

**BONUS** : +1 à la réparation et à l'entretien d'armes en bois, +2 en marchandage pour tous les achats d'armes et projectiles en bois, +2 aux épreuves de charisme en négociation avec des elfes

## Ingénieur Artisan cuir

L'artisan du cuir sait travailler ce noble matériau pour en tirer des réalisations variées à l'aide de quelques outils simples. Ceintures, sacs, bottes, armures, casques, outres, matériel d'équitation, il saura toujours se faire un peu d'argent, que ce soit en confection ou en réparation. Il peut déceler les qualités d'un cuir à vue d'œil et peut évaluer facilement le prix d'un article en cuir ainsi que sa valeur, sauf si ces derniers ont été enchantés, bien sûr.

**Confection** : fabrication sans malus d'objets et d'armures en cuir

**Équipement** : il démarre avec un emporte-pièce et une paire de cisailles

**Compétences** : Obligatoire : aucune

**BONUS** : +1 à la réparation et à l'entretien d'objets en cuir, 10% de remise sur les achats d'objets en cuir (non enchantés)

## Ingénieur Couturier

Passé maître dans l'art du patron, de la découpe et de l'assemblage de tissus variés, l'ingénieur couturier est souvent mal vu car on considère généralement qu'il manque de virilité et qu'il exerce un métier honteux. Enfin, de toute façon, c'est ce qu'il aime faire, alors on ne va pas l'en priver. Il peut réparer des vêtements endommagés, mais peut également mettre à profit ses connaissances pour constituer des déguisements ou aider quelqu'un à trouver le bon costume pour s'infiltrer quelque part, sachant tirer parti des us et coutumes vestimentaires de milieux variés. Ce spécialiste de la fringue saura évaluer d'un coup d'œil la valeur et la provenance des tissus mais aussi de n'importe quel vêtement, sauf si ces derniers ont été enchantés, bien sûr.

**Confection** : fabrication sans malus d'objets et d'armures en tissu

**Équipement** : il démarre avec un nécessaire de couture

**Compétences** : Obligatoire : aucune

**BONUS** : +1 à la réparation et à l'entretien de vêtements ou articles en tissu, 20% de remise sur les achats de vêtements n'ayant pas subi d'enchantement

## Ingénieur Cuisinier

Il sort d'une grande école de cuisine et saura cuisiner à peu près tout avec à peu près rien. Métier honorable, il est fréquemment sollicité quand il passe près d'une cuisine ou qu'on a besoin de récupérer de l'énergie vitale. Chacun a son style qui lui est propre et on raconte que plusieurs fois par an, ils se réunissent pour discuter et échanger des recettes lors d'un conclave où, par définition, on mange bien. L'ingénieur cuisinier est tout à fait capable de masquer l'ajout de quelque chose dans la nourriture, de repérer un goût bizarre ou de savoir si un aliment est périmé, d'augmenter la durée de conservation d'un aliment à l'aide d'un traitement. Naturellement, il trouvera toujours des amis chez les semi-hommes.

**Confection** : recettes énergétiques, rations de voyage et bons petits plats, cuisson des gibiers, potions de base

**Équipement** : il démarre avec une batterie de cuisine en rapport avec sa fortune de départ, épices et aromates, condiments

**Compétences** : Obligatoire : cuistot

**BONUS** : bonus de +2PV récupérés par repas proposé (au lieu de +1 pour le simple cuistot), 20% de remise sur les achats de nourriture, 10% de remise sur les nourritures et boissons en auberge, +2 aux épreuves de charisme impliquant des échanges de nourriture contre des faveurs diverses, +2 aux épreuves de charisme en négociation avec des semi-hommes

## Ingénieur Alchimiste

Cet d'ingénieur est un érudit qui n'a pas voulu se tourner vers le métier de mage, sans doute à cause d'un problème d'énergie astrale ou de concentration. L'alchimiste aime faire des recherches et mélanger des ingrédients pour parvenir à créer des mixtures aux effets variés, aussi bien que des objets utilisant des principes alchimiques pour se faciliter la vie au quotidien. Réputés dangereux et instables, les alchimistes n'ont pas très bonne réputation et on leur attribue de nombreux accidents en milieu urbain, souvent à raison d'ailleurs... Ils savent reconnaître la plupart des ingrédients magiques et les matériaux bizarres (produits pour alchimistes). De part leur érudition, ont une connaissance assez bonne des gemmes.

**Confection** : objets à principes alchimiques, potions et préparations alchimiques, poisons alchimiques

**Équipement** : il démarre avec un chaudron de voyage, une cuiller en bois, un briquet et une petite cornue de cuire

**Compétences** : Obligatoire : érudition

**BONUS** : aucun

## Ingénieur Médecin

Très prisé dans les petites bourgades ou aucun temple de Youclidh n'a cru bon de s'installer, et remplacement avantageux de la vieille rebouteuse qui habite à la sortie du village dans une cabane pourrie, ceux-ci sont habituellement aptes à soigner les petits bobos campagnards. Très souvent, ils opèrent la double fonction de coiffeur-visagiste parce que les gens ne se blessent pas tout le temps. Dans ces village, on les appelle alors les Guérisseurs. Avec un peu d'expérience, ils deviennent de précieux alliés pour les aventuriers. Ils savent reconnaître la plupart des potions et des poisons, sont aptes à réduire les fractures et stopper les hémorragies pour peu qu'ils disposent du matériel adéquat, et le cas échéant peuvent obtenir un rabais auprès d'un autre guérisseur. Ils sont évidemment très bien vus des prêtres de Youclidh.

**Confection** : potions et onguents de médecine, matériel médical, antidotes naturels

**Équipement** : il démarre avec quelques bandages et une bouteille d'alcool très fort pour désinfecter

**Compétences** : Obligatoires : érudition, premiers soins

**BONUS** : 30% de remise sur les soins donnés par un autre guérisseur ou un prêtre de Youclidh, +2 PV en guérison lors d'un premier soin réussi

## Ingénieur Gobelin

Gobelin exclusivement, il est une spécialité à part entière. Il est capable de fabriquer des pièges mécaniques et explosifs, des engins à fonctionnement aléatoire, des bricolages hasardeux, des machines étranges et les préparations chimiques douteuses. Ses produits ne rencontrent pas toujours le succès, mais ils sont toujours surprenants. Touche-à-tout, il travaille généralement pour un Maître de Donjon, mais certaines personnalités plus recommandables font parfois appel à ses services. Il travaille régulièrement — et parfois sous la menace — avec les guildes de voleurs, car qui mieux que le serrurier connaît la composition du coffre-fort ? C'est l'ingénieur le plus polyvalent de tous car on lui connaît des talents basiques pour la forge, l'alchimie, la construction, la mécanique et le travail du cuir. Bien sûr, il est également capable de diriger ses propres engins. Le gobelin a des chances de reconnaître les gemmes, les matériaux et les produits alchimiques.

Comme tous les gobelins, il ne sait pas lire mais il est capable de griffonner des plans qui ne seront compris que par d'autres gobelins (ou des gens formés aux runes bizarres). Il ne voit pas les couleurs, mais seulement des nuances de vert.

**Confection** : un peu n'importe quoi, du moment que c'est estampillé « gobelin » ou qu'il est précisé qu'il sait le faire

**Équipement** : il démarre avec du matériel de griffonnage, un marteau, une lime à métaux, 1 scie à main, 20 mètres de ficelle, 2 doses de poudre noire des gobelins

**Compétences** : Obligatoire : aucune

**BONUS** : Capacité augmentée à se faire comprendre des autres gens, y compris pour marchander les pièces ou matériaux nécessaires à son travail. Chance de cocu concernant le déclenchement intempestif de ses propres pièges (ne sera que rarement blessé, à l'inverse de ses compagnons). 30 % de remise sur l'achat de matériel étrange à d'autres gobelins.

### 3- Règles de fabrication d'objets

Pour fabriquer des objets, l'ingénieur doit disposer :

#### 1 – De la connaissance du sujet ET/OU d'un plan/recette

La spécialité requise pour confectionner un objet sans difficulté particulière sera toujours indiquée sur le plan ou la recette. Elle est également détaillée dans les notes de spécialité. Ainsi, chaque spécialité d'ingénieur disposera d'un certain nombre de possibilités d'objets de base pouvant être réalisés sans recettes, et d'autres possibilités rendues possibles par l'achat ou la trouvaille de recettes et de plans. Pour permettre une certaine souplesse, toutes les recettes de base sont accessibles pour toutes les spécialités d'ingénieur, mais ceux qui ne sont pas spécialistes de ce type d'objet seront pénalisés par un malus. Les recettes plus rares sont réservées aux spécialistes du sujet. Les recettes/plans peuvent bien sûr s'acheter, leur localisation et prix dépendant de leur niveau et de leur intérêt.

**Exemple :** s'il est ingénieur ébéniste, le héros saura fabriquer un arc au choix parmi toutes les recettes de base, et sans malus, à compter du fait qu'il a le niveau pour travailler les matériaux. En revanche, s'il est forgeron il pourra essayer de fabriquer le même arc, mais il lui faudra trouver un plan ET il sera pénalisé d'un malus à sa tentative de confection. Si le forgeron trouve un plan d'arc rare ou très évolué, il ne pourra tout simplement pas le confectionner. L'ébéniste seul le pourra, grâce à son expertise. Bien entendu le MJ peut adapter les malus en fonction de la situation.

#### 2 – Des matériaux et outils nécessaires

Il existe des objets très simples à fabriquer qui ne seront pas listés dans nos tableaux. Pour ceux-là, le MJ sera seul décideur des matériaux nécessaires et de l'épreuve liée à leur fabrication. Pour la plupart des autres, et principalement pour le matériel d'aventure, il conviendra par souci d'équité et d'équilibre du jeu de respecter au minimum nos propositions, et de ce fait collecter les matériaux et les outils nécessaires. Ceux-ci deviendront évidemment plus chers et plus difficiles à travailler au fur et à mesure de la carrière de l'ingénieur. Il est entendu qu'en général, un objet fabriqué reviendra toujours beaucoup moins cher qu'un objet acheté. La possibilité de rater la confection et de gâcher les matériaux existe toutefois. Si des outils viennent à manquer, le MJ pourra décider simplement d'une difficulté plus élevée à la confection. Il peut également décider de changer les propriétés de l'objet obtenu.

### L'épreuve de confection

Une confection d'objet est réalisée sur une épreuve unique. On utilise pour cela deux valeurs :

- Le score d'INGENIOSITÉ de l'ingénieur, qui est obtenu en faisant simplement la moyenne de l'INTELLIGENCE et de l'ADRESSE (score arrondi au supérieur). L'épreuve sera réalisée sur ce score.
- Le score de DIFFICULTÉ de l'objet à fabriquer (généralement fourni avec la recette, ou décidé par le MJ, sur 20)

Le niveau de difficulté sera calculé grâce à cette formule simple : **ingéniosité-difficulté = bonus ou malus du jet d'ingéniosité**. Si le score de difficulté de l'objet est supérieur à l'ingéniosité, ce sera un malus. S'il est inférieur, un bonus.

Note : on ne comptera le bonus que si l'ingénieur est spécialiste du sujet. Le malus, en revanche sera toujours compté.

**Exemple :** un ingénieur cuir avec 11 en INT et 13 en AD aura une ingéniosité de 12. Il tente de créer un objet en cuir de difficulté 10, il aura un bonus de 2 à son jet et devra faire moins de 14 (12+2). Un autre avec 15 d'INT et 11 d'AD aura une ingéniosité de 13 et il est mécanicien. Il tente de créer un objet mécanique de difficulté 16, il aura un malus de 3, et devra donc faire moins de 10 pour réussir (13-3). D'autres exemples sont disponibles en annexe.

Certains objets ou ateliers peuvent donner des bonus à la confection. Certaines conditions extrêmes peuvent évidemment donner des malus à l'épreuve (essayez donc de monter un trebuchet en plein blizzard...). Bien sûr toutes ces règles restent purement indicatives et n'empêchent aucunement le MJ d'utiliser sa logique et sa connaissance du monde pour en tirer les épreuves les plus justes. Chaque confection réussie rapporte un nombre de points d'expérience. Ceux-ci peuvent être précisés dans la recette ou bien déterminés par le MJ. En cas d'échec, les composants sont perdus.

## 4- Règles de réparation d'objet

Prévoir des règles pour les diverses réparations de tous les objets qu'il est possible de détériorer en Terre de Fangh semble tout à fait impossible et il y a fort à parier que cela compliquerait le jeu pour rien.

Dans les cas les plus fréquents, on trouvera néanmoins :

- Armes cassées au combat (maladresses AT/PRD ou parade critique d'un ennemi)
- Armure brisée, endommagée ou réduite par un sort ou au combat
- Matériel endommagé ou saboté en cours de voyage, épreuve de confection ratée

Pour proposer des possibilités de réparation à l'ingénieur dans ce cas, vous pouvez assez rapidement calculer une épreuve utilisant son score d'INGÉNIOUSITÉ, avec son éventuel bonus de spécialiste ainsi que le matériel requis et le cas échéant les ingrédients nécessaires. Pour cela, vous pouvez vous aider des indications suivantes (mais ce n'est pas obligé...).

Bien entendu, il n'est pas question de proposer au joueur de tenter plusieurs fois la même réparation s'il échoue, sans quoi la discipline n'aurait aucun intérêt. En cas d'échec à la réparation, le matériel est considéré comme perdu pour de bon.

### Qualité du matériel à réparer

Elle déterminera la difficulté de l'épreuve. On distingue généralement cinq qualités en Terre de Fangh :

- Matériel « de base » ou « perrave »
- Matériel correct
- Matériel « de qualité »
- Matériel « de luxe » ou « d'artisan »
- Matériel enchanté, fabrication elfique, fabrication naine, objets gobelins ou reliques

Une fois la qualité du matériel déterminée, vous avez déjà fait la moitié du chemin. Vous pouvez appliquer les règles suivantes pour ce qui concerne les possibilités de réparation. N'oubliez pas que la plupart du temps la réparation ne peut se faire sans **les outils** nécessaires à la confection, et parfois l'atelier est obligatoire (forge et/ou fonderie pour les métaux).

**Matériel de base, perrave :** pour tous niveaux, difficulté de réparation : 6 à 8, malus de -2 pour le non-spécialiste  
C'est donc généralement assez facile, mais ces objets ont une valeur souvent très faible. + 2 XP si l'ingénieur réussit.

**Matériel correct :** niveau 2 et plus, difficulté de réparation : 9 à 10, malus de -4 pour le non-spécialiste  
On monte en difficulté mais ce matériel n'est généralement utilisé que jusqu'au niveau 3. + 4 XP si l'ingénieur réussit.

**Matériel « de qualité » :** niveau 3 et plus, difficulté de réparation : 10 à 12, malus de -6 pour le non-spécialiste  
N'hésitez pas à demander à l'ingénieur de se procurer des matériaux nécessaires à cette réparation pour rendre son épreuve plus intéressante. +8 XP si l'ingénieur réussit.

**Matériel « de luxe » ou « d'artisan » :** niveau 5 et plus, difficulté de réparation : 12 à 16, impossible pour le non-spécialiste  
Compte tenu du prix de ces objets, vous pouvez demander à l'ingénieur de se procurer un matériau rare ou un outil étrange nécessaire à la réparation pour rendre la démarche plus intéressante. +15 XP si l'ingénieur réussit.

**Pour le reste :** les objets enchantés devront être confiés à un mage de haut niveau, les objets coûteux fabriqués par des Elfes ou des Nains ne pourront être réparés que par ces derniers. Concernant les objets gobelins, ceux-ci sont à la fois très étranges et très simples : selon leur qualité et la difficulté de base de création d'objet, vous devrez vous adapter.  
Les **reliques** sont généralement indestructibles, c'est pour cela qu'elles ont traversé les siècles.

## 5- Exemples variés pour le MJ, jouabilité de l'ingénieur

Comme toujours dans ce jeu, je recommande au MJ de proposer au joueur de lancer son dé avant de se livrer à des calculs fastidieux concernant la faisabilité d'une confection ou d'une réparation. Les calculs à mon avis ne sont nécessaires qu'en cas de doute. Si vous obtenez un 18 à bas niveau, en général vous saurez que c'est raté, si c'est un 2 vous saurez que c'est réussi. Sur des scores intermédiaires, de 8 à 13, vous pouvez faire votre calcul.

### Armure endommagée

Gudrun le Barbare s'est fait détruire son « Plastron de cuir bouilli correct » dans un combat contre un troll. La protection est tombée en deux morceaux. Son compagnon Blargh, ingénieur médecin de niveau 2, va tenter de lui réparer à l'issue du combat. Blargh a une ingéniosité de 11 mais il n'est pas spécialiste du cuir... Vous êtes un MJ sympa et vous évaluez la difficulté de réparation à 9 (matériel correct) et comme il n'est pas spécialiste, Blargh n'aura pas de bonus de +2 à son épreuve (ingéniosité-difficulté,  $11-9=2$ ). En revanche, il aura un malus de -4, conseillé plus haut pour la réparation du matériel correct par un non-spécialiste. Cela lui laisse une épreuve sur 7 ( $11-4$ ), ce qui n'est pas insurmontable mais reste difficile. Vous pouvez corser la donne s'il ne dispose d'aucun outil adéquat...

Dans le même cas un ingénieur artisan cuir (spécialiste du sujet) aurait la possibilité de réussir la réparation sur 14 : bonus de 2 (ingéniosité-difficulté,  $11-9=2$ ), +1 en entretien-réparation du cuir, ce qui nous donne +3 à son ingéniosité de 11. Réparer ce plastron d'entrée de gamme est très facile pour lui !

### Confection d'une échelle

La compagnie de la Pie Voleuse, niveau 1, tente d'entrer par effraction dans un manoir, mais la porte est fermée et le mage a détecté un piège enchanté. Non loin de là, Buldo l'ingénieur ébéniste de la compagnie a repéré des planches et des morceaux de bois brut, près d'une fabrique de meubles. Il veut s'atteler à la confection d'une échelle pour accéder directement à une fenêtre du deuxième étage du manoir, qui est située à 4m de haut. D'après le plan « échelle de bois », disponible dans le guide des plans et recettes, vous décidez qu'il lui faudra, en plus des planches, 50 clous et 20 mètres de ficelle, 1 marteau, 1 canif et une scie à main, matériel heureusement disponible dans son sac. L'objet à 8 en score de difficulté (ce n'est pas bien difficile de faire une échelle, mais il faut qu'elle soit solide...), et avec 11 en ingéniosité Buldo aura un bonus de 3 ( $11-8=3$ ). Il devra donc réussir une épreuve sur 14 ( $11+3$ ), c'est effectivement assez facile pour un ébéniste.

Un ingénieur couturier ici aurait passé une épreuve bien différente, puisqu'on a conseillé un malus de -4 à la « confection d'une échelle par un non-spécialiste ». Avec son ingéniosité de 11, il se retrouve avec une épreuve sur 7 ! S'il n'a pas le matériel et les clous, il devra se débrouiller avec de la simple ficelle, et cela deviendra encore plus difficile.

### Confection ludique d'un objet ou d'une arme

Certaines armes proposées dans les recettes sont plus efficaces que les armes vendues dans le commerce, et pour cause, elles ne peuvent être fabriquées que par un ingénieur spécialisé ! Vous trouverez bon nombre d'idées dans notre document des « recettes et plans pour ingénieurs ».

Vous pouvez utiliser ces recettes en tant que MJ pour gratifier votre ingénieur (de la recette elle-même, ou d'un matériau spécial), ou pour prêter à la volée des quêtes principales ou secondaires.

En exemple ici l'arc de puissance (pour ébéniste ou mécanicien, page 5) est un très bel objet qui nécessite d'aller chasser un morshleg dans les Terres Sauvages (ou d'entreprendre une quête pour acheter les cornes). Il n'a pas d'équivalent pour cet arc sur le marché dans les objets dits « officiels ».

En autre exemple, la fabrication d'un grand bouclier d'ébéniste (plutôt avantageux par rapport à d'autres modèles) nécessite 2 planches de boulorne, que vous ne pourrez acheter que dans un village peuplé d'elfes. Il vous faudra donc entreprendre un voyage et mener une négociation.

En tant que joueur, gardez vos recettes de côté et profitez des opportunités pour récupérer des matériaux quand c'est possible, dans le but de réaliser vos objets à moindre prix. D'une porte cassée, vous pourrez par exemple tirer 2 unités de bois brut... Et tenter de réaliser gratuitement un bouclier.

## Notes concernant la confection

Nous ne pouvons pas proposer toutes les recettes pour toutes les créations possibles en Terre de Fangh. En revanche, les recettes proposées dans le document « Recettes et plans pour l'ingénieur » ont été élaborées avec soin pour répondre à certaines exigences : en particulier ne pas déséquilibrer le jeu, mais toutefois donner à l'ingénieur des options qui lui donnent envie de confectionner des choses... Que ce soit pour améliorer ses propres performances, celles de ses camarades ou tout simplement pour se faire de l'argent et de l'expérience. Ainsi une bonne partie des produits disponibles à la confection n'existent pas dans les tableaux d'équipement « officiels ». Ils ne doivent pas y figurer. Ces recettes doivent vous donner des idées pour faire jouer au mieux votre ingénieur.

En tant que MJ, si vous décidez de créer vos recettes et plans, essayez de veiller au grain en ne proposant pas des objets « cheatés », en particulier si vos joueurs ont l'occasion de jouer sur d'autres tables avec les mêmes personnages. On parle bien sûr de quelque chose comme « la gemme alchimique qui transforme les PA en PO » ou du « Bouclier +8 en FORCE » ou d'une « Armure en métal de PR 25 ». Si vous avez un doute, récupérez une recette existante et adaptez-la à vos besoins. Profitez-en pour rappeler quand c'est possible à l'ingénieur qu'il peut se faire aider par quelqu'un (lorsque la mention « assistant » existe dans la recette). Ceci permettra d'inclure un autre joueur dans le processus créatif.

Pour ce qui est des possibilités offertes au joueur, vous pouvez soit lui imprimer les recettes/plans le concernant (c'est un peu difficile pour le goblin vu qu'il y en a partout), soit lui faire gagner des recettes au fur et à mesure de sa carrière, en les découpant et en les distribuant une par une (un peu à la manière des coups spéciaux). Le héros peut avoir appris un truc par l'observation, par la déduction, dans un butin ou simplement par le biais d'un PNJ qui lui offre son expertise.

Bien sûr l'existence des recettes ne doit pas tuer la créativité du joueur : il doit pouvoir vous faire des propositions pour des réalisations diverses et c'est à vous de trancher sur la faisabilité de la chose, les matériaux et outils nécessaires, la difficulté et le temps requis pour cette réalisation. Vous pouvez pour cela vous aider des recettes existantes.

**Alchimie** : Notez qu'il existe un document explicatif concernant les nouveaux ingrédients disponibles pour l'alchimiste. Celui-ci explique de quelle façon il est possible de récolter certains de ces ingrédients sans avoir à les payer, aussi bien que les détails concernant l'ingrédient lui-même (couleur, présentation, odeur...). Pour réaliser leurs recettes, les alchimistes peuvent piocher à la fois dans les ingrédients magiques (déjà connus de tous grâce au vieux tableau correspondant) et dans ces ingrédients dits « alchimiques ». Les produits dits « instables » peuvent permettre d'ajouter du piquant dans l'aventure... En effet, un alchimiste qui fait une chute avec un sac plein de produits instables pourrait avoir des soucis...

**Prix des objets** : dans les recettes, les prix des objets sont indiqués de deux façons : le prix « de négoce » convient lorsque le héros décide de vendre sa création à un marchand (lui-même devant ensuite faire sa marge sur le produit en le revendant au public). En choisissant cette option, le héros gagnera du temps mais perdra de l'argent. Le prix « de vente au public » doit s'appliquer si le héros tente de vendre directement son produit à un quidam (PJ ou PNJ), et bien sûr tous ces prix peuvent varier en fonction du roleplay et des épreuves de marchandage !

## Jeu online

Pour le cas du jeu online, voici deux méthodes simples de partage de recette :

**MODE TEXTE** Si vous utilisez plutôt du texte (journal de roll20.net par exemple), vous pouvez aussi bien copier/coller le texte d'un plan directement depuis le PDF dans un bloc texte (rapide et efficace). Si jamais vous obtenez des caractères bizarres, passez par un logiciel ascii (notepad sur PC) pour faire un copier/coller intermédiaire.

**MODE IMAGE** Pour garder la présentation, ouvrez le PDF — zoomez sur la recette de votre choix — faites un screenshot (alt+print screen sur PC) — ouvrez PAINT ou un autre logiciel et CTRL+V (votre image apparaît) — recadrez l'image et sauvegardez, vous pouvez ensuite la partager à l'ingénieur avec votre logiciel de table virtuelle