

## Liste des créations possibles par les ingénieurs en jeu :

### NIVEAU 1

#### Lunette de fusil:

Niveau 1                      **Coût en PRs : 1**

Composition : cérium, cuivre, zinc, sable

temps de fabrication : 2h

**Description** : L'ingénieur fabrique un cylindre en cuivre et zinc. L'ingénieur crée du verre à partir de sable. L'ingénieur polis le verre avec le cérium et le monte dans le tube en étain.

**En jeu** : La lunette s'utilise sur une arme à deux mains et modifie son score de dégâts, le faisant passer de 3 à 5 points.

**Défaut** : si l'ingénieur tire une bille rouge, la lunette fonctionne une journée et se brise. Sur une bille noire, la lunette est faussée. Elle est bonne à refaire

#### Fabrication de balle :

Niv 1

Composition : Plomb, poudre noire, douilles vides

temps de fabrication : variable selon le nombre nombre de balles à fabriquer

**côut en PRS** : 1

**Description** : l'ingénieur peut fabriquer une balle par dose de poudre noire qu'il possède.

**offre** une balle par dose utilisée

**Défaut** : il arrive qu'une partie des balles ait un défaut et soit défectueuse. Une fois les balles préparées, l'ingénieur fait un test. Sur une bille rouge, 10 % des balles sont défectueuses. Sur une bille noire, 40 % des balles sont défectueuses.

#### Recharge nyctalopie :

Niveau 1

Composition : 2 doses de luminol

temps de fabrication : 10 min                      **Coût en PRs** : 1

**Description** : Sert à recharger les lunettes de nyctalopie

**En jeu** : Permet de réutiliser les lunettes de nyctalopie après consommation du produit. le liquide devient inefficace si il est exposé à la lumière du soleil. Il devient inutilisable.

**Défaut** : En cas de bille noire, la recharge est trop forte et provoque un "aveuglé 10 minutes au porteur."

#### La réserve d'air :

Niveau 1

Composition : Cuivre, Caoutchouc

temps de fabrication : 20 min

**Coût en PRs** : 1

**Description** : L'ingénieur fabrique une petite bouteille en cuivre et un système de vanne à pression, à base de cuivre et de caoutchouc. En le branchant sur un système de pompage, l'ingénieur met ensuite de l'air sous pression dans la bouteille. Un système d'attaches permet de la fixer à la poitrine de l'utilisateur. Un masque respiratoire en caoutchouc est construit puis relié à la bouteille sous pression.

**Offre** : Permet de traverser sans encombre les zones de gaz toxiques ou même de respirer sous l'eau l'espace de 20 minutes.

**Défaut** : En cas de bille rouge, la pression est insuffisante et la durée de la bouteille est réduite de 5 minutes. En cas de bille noire, les vannes lâchent après 5 minutes d'utilisation et libère tout l'air pressurisé, laissant le porteur sans moyen de respirer.

### **La boîte à silence :**

Niveau 1

Composition : Bois, Alexandrite, fer

temps de fabrication : 20 min

**Coût en PRs** : 1

**Description** : L'ingénieur fabrique une boîte ouvragée contenant un mécanisme complexe. En son sein, un système de ressorts, de marteaux de fer et un diapason en alexandrite forme le système ondulatoire. L'enclenchement du mécanisme de cette boîte engendre une onde vibratoire annulant les sons environnants et donc toute parole. La boîte peut ressembler à une simple boîte à musique. Un clef permet de la remonter après usage.

**Offre** une zone de silence sur 3 m de diamètre mais le bruit ondulatoire de la boîte provoque une forte migraine aux personnes qui en sont victimes. Après utilisation, annonce "Douleur 30 minutes".

**Défaut** : sur une bille noire, l'onde n'est pas celle escomptée. En cas d'utilisation, l'onde provoque immédiatement une euphorie à toute personne dans les 3 m de diamètre. Cette onde est rapidement addictive et a les mêmes effets que la consommation d'absinthe. La dépendance et le manque sont identiques eux aussi.

## **NIVEAU 2**

### **Repolarisation de verres de lunette de volonté ou fabrication de verres polarisés au CM-427:**

niv 2

**composition**: CM-427

**temps de fabrication**: 10 minutes

**Coût en PRs** : 2

**description:** L'ingénieur extrait les verres à traiter des lunettes et effectue d'abord un nettoyage à l'acide sulfurique des verres. Puis il effectue une dizaine de trempage dans du CM-427. Cette opération permet de repolariser les verres d'une lunette de volonté

**Défaut :** En cas de bille noire, le trempage a été trop important. Les verres sont totalement opaque et inutilisable.

### **Fabrication de lunettes de volonté :**

niv 2

**Composition :** Cuivre, cuir, verres polarisés au CM-427

**Temps de fabrication :** 40 minutes **Coût en PRs :** 2

**Description :** l'ingénieur, à partir des divers éléments conçoit une paire de lunettes de volontés. Ses verres spécialement traités vous protègent du regard intrusif des hypnotiseurs en se polarisant à la moindre alerte.

**Offre :** Résiste une fois à l'hypnose.

**Défaut :** sur une bille rouge, lors de son utilisation, le monocle se brise en se polarisant, le rendant inutilisable et bon pour la poubelle. Sur une bille noire, lors de son utilisation, le monocle se brise en blessant le porteur, lui faisant perdre 1 point de vie et un aveuglé sur cet oeil jusqu'à guérison.

### **Fabrication de Monocle de visée :**

niv 2

composition: Visuatol, cuivre,

temps de fabrication : 40 minutes **Coût en PRs :** 2

**Description :** l'ingénieur utilise les éléments et le produit pour forger et créer un cylindre métallique contenant un liquide dont la particularité est d'accroître le zoom de vision. Deux verres ferment le cylindre à chaque embout. Un cache à chaque embout protège le liquide d'une exposition à la lumière jusqu'à usage de l'appareil.

**Offre :** Accroît les dégâts de l'arme à feu d'un point.

**Défaut :** En cas de malfaçon, le visuatol suinte du cylindre et provoque un "aveuglé" pour l'utilisateur pendant 5 minutes en cas de bille rouge, pendant 10 minutes en cas de bille noire.

### **Fabrication de lunettes de nyctalopie**

Niv 2

composition : 2 doses de luminol, cuivre, verre

Temps de fabrication : 40 minutes **Coût en PRs :** 2

**Description :** Cet appareil est fabriqué avec divers tubes et lentilles épaisses entre lesquels coulent du luminol hautement photosensible. Le moindre rayonnement est capté par le liquide et permet de voir la nuit. Attention, le liquide devient inefficace si ces lunettes sont exposées à la lumière du soleil. Il faut alors procéder au remplacement du liquide.

**Offre** la vision nocturne au porteur (simulé par une lampe torche équipé d'un verre teinté en rouge ou bleu. Tout chose éclairée par cette lampe n'est vu que par lui et personne d'autre.

**Défaut** : Il arrive en cas de mauvaise préparation que l'effet du luminol soit trop violent. En cas de bille rouge ou noire, l'utilisation des lunettes provoque un aveuglé pour le porteur.

### Fabrication d'un générateur Teslatronique

Niv 2

composition : Magnétite, fluorine, verre, cuivre

Temps de fabrication : 40 minutes **Coût en PRs** : 2

Description : A partir du cuivre et du verre, l'ingénieur fabrique un cylindre dans lequel sont placés des baguettes de cérium. Le cylindre est ensuite rempli de fluorine et hermétiquement clos. L'ingénieur couple ensuite le générateur sur un bobine de cuivre en rotation autour d'un axe de fer. La bobine est mû par une chaudière à vapeur.

**Offre** : un générateur teslatronique chargé et prêt à l'emploi.

**Défaut** : sur une bille rouge, le générateur ne tient pas la charge plus de deux minutes. Sur une bille noire, le générateur est instable et prend feu. Les vapeurs dégagées sont considérés comme un poison handicapant provoquant un "assommé" sur 2 mètres

## NIVEAU 3

### La Montre Explosive :

niv 3

composition: une montre, une dose de nitroglycérine,

temps de fabrication: 15 minutes (l'ingénieur fabrique la montre ? = 1 h) **Coût en PRs** : 3

**description**: L'ingénieur modifie la structure interne de la montre pour y placer un second système et une minuscule fiole. La fiole contient la dose de nitroglycérine. Le second système permettra la programmation du déclenchement de l'explosion. Un petit marteau provoquera le choc explosif, à la place de la sonnerie normale de la montre.

**Offre** : Explosion de "6 choc" sur trois mètres de rayon.

**Défaut** : Lors de la préparation, en cas de bille rouge, le mécanisme est bloqué et la montre n'explose pas. En cas de bille noire, l'ingénieur fait une mauvaise manipulation et provoque une explosion de "4 choc" sur 3 m

### Le masque à gaz :

niv 3

composition : filtre en charbon actif, zinc, cuivre, une base de cuir, caoutchouc

temps de fabrication : 1 heure

**Coût en PRs** : 3

**description:** A partir du caoutchouc, l'ingénieur façonne un masque. En utilisant le cuivre et le zinc, il crée les systèmes filtrants dans lesquels il placera du charbon actif. Le cuir sert à maintenir le masque sur le visage.

**Offre :** permet de filtrer l'air sur une zone empoisonnée par des vapeurs toxiques naturelles ou non pendant 1 heure

**défaut:** sur une bille rouge, la durée est de 30 minutes. Sur une bille noire, les filtres sont inactifs. Le masque ne protège pas des gaz nocifs.

### **bombe à poudre noire :**

Niv3

composition : contenant 30 doses de poudre noire, cuivre, fer, charbon

temps de préparation : 1 h    **Coût en PRs :** 3

**Description :** L'ingénieur fabrique à partir du fer et du charbon, un contenant en fonte. Il y verse la poudre noire. Ensuite, l'ingénieur peut faire le choix de préparer un mécanisme complexe d'allumage de l'explosif ou de simplement faire une mèche imbibée de poudre noire. Le système mécanique de déclenchement a alors une valeur égale à son niveau d'ingénierie pour pouvoir être désamorcé.(le niveau sera indiqué sur la bombe)

**En jeu.** entre les mains d'un spécialiste des explosifs, un tel engin peut infliger des dégâts de 6 "choc" sur une distance de plus de 50 m. Un amateur peut honorablement faire un dégât de 4 "choc" sur 20 mètres.

**Défaut :** En cas de bille rouge, le mécanisme se grippe et la bombe n'explose pas. En cas de bille noire, une fausse manipulation déclenche l'embrasement de la poudre avant la fin de l'opération de création. La poudre en s'enflammant provoque un "6 assommé" sur 3 mètres.

### **Marteau à résonances :**

Niv3

composition : cuivre, fer, charbon, Alexandrite, générateur teslatronique

temps de préparation : 1 h    **Coût en PRs :** 3

**Description :** l'ingénieur fabrique un marteau de combat auquel il intègre un générateur teslatronique à base d'alexandrite muni de minuscules marteaux de cuivre et un mécanisme à ressorts. Ce générateur se vide en une fois ! Néanmoins, il est aisé pour un ingénieur de le recharger

**Offre** une fois par combat; une annonce "paralysie" lors du contact avec le marteau. Le coup doit toucher la personne et non son arme.

**Défaut :** En cas de bille rouge, le générateur est défectueux et ne fonctionne pas. En cas de bille noire, c'est l'utilisateur du marteau qui subit la paralysie !

### **Le gant magnétique :**

Niv3

composition : cuir, cuivre, 1 générateur teslatronique par gant

temps de préparation : 1 h **Coût en PRs** : 3

**Description** : L'ingénieur fabrique un gant de cuir parcouru de fils de cuivre. Il fabrique aussi un système déclencheur relié à un générateur teslatronique. Ce gant émettra une onde magnétique qui provoque un choc à un adversaire. le générateur teslatronique intégré au gant et permettant la génération de l'onde doit être rechargé après utilisation.

**Offre** la réduction du pugilat adverse d'un point de plus par frappe occasionnée lors d'un combat de boxe. En gros, chaque frappe fait deux points en moins au lieu d'un.

**Défaut** : Sur une bille rouge, le générateur est mal relié. A chaque frappe, c'est l'adversaire ET le porteur qui prennent deux points de choc à soustraire à leur score de pugilat. En cas de bille noire, lorsque le porteur enclenche le gant, il prend trois points de choc et diminue son score de pugilat. Puis le gant cesse de fonctionner.

## **NIVEAU 4**

### **Dynamite**

Niveau 4

Composition : Nitroglycérine, Bois, 1 dose poudre noire

Temps de préparation : 2h de macération +/- 10min, 30min d'assemblage **Coût en PRs** : 4

**Description** : L'ingénieur peut réaliser avec beaucoup de précaution un explosif fabriqué à base de nitroglycérine.

**En jeu** : Le bâton de dynamite à une mèche de 30 sec, dégât de 10 Choc sur 10m

**Défaut** : Lors de la préparation sur une bille rouge, la dynamite est moins efficace et ne provoque que des dégâts de 4 Choc sur 10 mètres. Sur une bille noire, la mèche s'enflamme plus vite que prévu et la dynamite explose instantanément, tuant le porteur et infligeant les dégâts prévus autour de lui.

### **Epée tronçonneuse de pirate de l'air :**

Niveau 4

Composition : fer, charbon, cérium, cuivre, générateur teslatronique, diamant

Temps de préparation : 2h **Coût en PRs** : 4

**Description** : L'ingénieur prépare des lames d'acier à partir d'un alliage fer-charbon. Il fabrique une chaîne dentée avec le cérium et place au bout de chaque dent, un petit morceau de diamant. En assemblant ces éléments, il intègre un circuit de cuivre, des rouages. Il branche ensuite son circuit sur un générateur teslatronique. Les mécanismes de ce type d'arme souffrent énormément lors de l'usage de cet équipement. Après usage, l'invention est en "panne" et nécessite l'intervention d'un ingénieur pour la réparation de l'outil.

**Offre** une annonce "Sans armure" sur toute la durée d'un combat.

**Défaut** : Sur une bille rouge, le mécanisme rotatif entraînant la chaîne se grippe dès la première utilisation. Sur une bille noire, la chaîne se brise lors de son entraînement et blesse gravement le porteur (- 5 points de vie)

### **Le Scorpion, arme gadget :**

Niveau 4

Composition : fer, charbon, cuivre, verre, solution d'ifrit bleu dilué

Temps de préparation : 2h **Coût en PRs** : 4

**Description** : l'ingénieur fabrique une arme à feu auquel il ajoute de petits mécanismes reliée à des flacons sous pression. Chaque fois que le tir est activé, le mécanisme diffuse un peu de la solution d'ifrit bleu sur les extrémités de la balle. Les flacons doivent être rechargés à chaque fois que les 6 balles du barillet ont été tirés. Toutefois, le remplacement des flacons est assez simple et nécessite de la part de l'utilisateur qu'une petite minute. Encore faut-il avoir des flacons prêts à l'usage.

**Offre** l'annonce "Paralysie 2 minutes" à chaque tir, en plus des dommages de l'arme à feu normal. Bien sûr, cet effet ne fonctionne pas si l'adversaire porte une armure lourde ou mi-lourde.

**Défaut** : Sur une bille rouge, le mécanisme s'enraye une fois sur deux. Sur une bille noire, le flacon casse et libère la solution d'ifrit bleu dilué sur le porteur. Celui-ci est alors paralysé pour une demie heure.

### **Exosquelettes :**

Niveau 4

Composition : fer, charbon, cuivre, caoutchouc, graisse mécanique, plus ce qui suit :

Dans le cas d'un exosquelette à système pneumatique : luboric, bain à enzymes pour luboric.

Dans le cas d'un exosquelette à système hydraulique : Cérium, Alexandrite

Temps de préparation : 3 h **Coût en PRs** : 4

**Description pour les deux modèles** : il existe deux types d'exosquelette et chaque type a ses spécificités. Si le score de protection de l'engin est réduit à zéro, il faudra le faire réparer par un ingénieur. De plus, tout effet donné par l'engin et non utilisé est perdu.

Tout port de ce type d'engin entraîne la fatigue du porteur au bout d'une heure. Il subit ensuite un effet "Ralenti 1 heure"

L'ingénieur conçoit un ensemble de mécanisme permettant la mobilité de l'engin. Des tubes transmettent la puissance dans des pistons et des engrenages savamment positionnés. Une chaudière est installée dans le dos et en fonction du type d'exosquelette fonctionne avec un bain à enzymes et du luboric, ou avec du charbon et de l'eau sous pression.

#### **1- Exosquelette à système pneumatique**

**Description** : cet exosquelette utilise de la vapeur luborifique mise sous pression par une petite chaudière intégré nécessitant un combustible.

**Offre** Le porteur voit sa rapidité augmenter. Ajout par utilisation de 3 esquives (armes blanches uniquement). Offre une protection de 2 (armure mi-lourde), fonctionne pendant la durée d'un combat. Hors combat, offre 3 en pugilat. Il doit ensuite être rechargé en liquide pour bain à enzymes et en luboric pour être utilisable à nouveau.

**Défaut** : en cas de bille rouge, l'exosquelette est peu maniable et perd le bénéfice de deux esquives. En cas de bille noire, une fuite de vapeur luboric empoisonne le porteur et attaque son système nerveux (prise de 5 points de trauma). Dans les 10 minutes qui suivent l'exposition, il subit un résultat "paralysie" et meurt dans les 5 minutes suivantes si aucun soin ne lui est fait.

## **2- Exosquelette à système hydraulique:**

**Description** : Cet exosquelette utilise un liquide mis sous pression par une petite chaudière intégré nécessitant un combustible.

**Offre** : Le porteur voit sa puissance augmenter. Ajout par utilisation de 3 coups puissants. Offre une protection de 3 (armure lourde). Résiste à l'annonce "Choc" et "Recul". l'engin ne fonctionne que sur la durée d'un combat. Hors combat, offre 5 en pugilat. impossible de courir. Marche lente obligatoire car l'exosquelette est puissant mais lourd et peu maniable. Avant toute nouvelle utilisation, il convient de remettre du liquide dans le circuit et du combustible dans la chaudière.

**Défaut** : Sur une bille rouge, l'exosquelette a une pression instable. Il perd l'usage de 2 coups puissants et sa résistance à "Recul". Sur une bille noire, l'isolation thermique dorsale est défectueuse. Le porteur subit une brûlure importante deux minutes après l'activation et perd 3 points de vie. S'il conserve l'exosquelette dans ces conditions, il perd 1 Pv par minutes suivantes.

### **La sismotrice :**

Niveau 4

**Composition** : fer, charbon, cuivre, zinc, plomb

**Temps de préparation** : 2h    **Coût en PRs** : 4

**Description** : L'ingénieur construit à partir des composantes, un appareil volumineux équipé d'une mini chaudière, d'un réservoir à charbon et d'une tuyauterie compliquée qui actionne un système marteleur ou vibratoire (selon le modèle). Une fois en marche, elle fait vibrer tout le sol autour sur une zone de 20 m.

Mis en action, l'appareil a deux fonctions: il peut aider à l'excavation d'un lieu ou à l'exploitation d'un minerai (par un naturaliste par exemple) ou il peut agir comme répulsif pour certains animaux ou encore déséquilibrer toute créature dans la zone.

**Offre** un accroissement des Eléments de type minerai récoltable par un naturaliste

**Offre** une annonce Choc Général sur 20 m lors de l'activation et toutes les 20 secondes suivantes jusqu'à extinction de la machine.



**Défaut :** Sur une bille rouge, l'appareil tombera en panne dès la première utilisation. Sur une bille noire, l'engin s'emballe au premier usage et se détruit en provoquant une annonce "Choc sur 50 mètres. Les personnes à moins de 10 mètres subissent 10 points de dégâts.

### **Le Purificateur d'Eau du Professeur Nephetes**

Niveau 4

Composition : fer, charbon, cuivre, sable, argent, ginseng

Temps de préparation : 1h    **Coût en PRs :** 3

Description : L'ingénieur fabrique un ensemble de filtres dans une première bouteille et un mécanisme de pompage. L'eau est versé par le haut et passe à travers les divers filtres.

Ne fonctionne que trois fois avant de devoir changer les filtres.

**Offre :** Ce purificateur élimine toute substance nocive d'un liquide et permet ainsi au voyageur de trouver tout le temps une eau potable à sa disposition. En jeu, il élimine tout poison non mortel mélangé au liquide. Il est aussi efficace contre l'incendia vulgaris et l'arsenic mais pas contre le cyanure hélas.

**Défaut::** sur une bille rouge, le purificateur ne fonctionne qu'une seule fois. Sur une bille noire, l'un des filtres est défectueux et empoisonne le liquide avec un effet de poison avilissant.