

INVENTEUR (ARTIFICIER ALTERNATIF)

D

ANS UNE PIÈCE ENCOMBRÉE DE TOUTES SORTES D'OUTILS, un gnome est assis sur un établi, tracant avec soin les dernières lignes d'une rune complexe. Dans un crépitement d'énergie arcanique, la rune achevée s'enflamme, et il regarde avec un sourire de fierté un golem prendre vie et se dresser.

Un troll grogne de faim en se profilant au-dessus d'un nain, qui fait glisser un long tube de métal d'un étui à sa ceinture. Dans un boum tonitruant, une goutte d'énergie jaillit du tube, et les grognements du troll se transforment en hurlements de panique tandis qu'il se tourne pour fuir.

Dans un fracas d'énergie, une silhouette atterrit au milieu du champ de bataille. Alors que la fumée se dissipe, une présence imposante se dresse au milieu du lieu déchiré par la guerre, vêtue d'une cotte de mailles mécanique incandescente. La visière rougeoyante pivote pour inspecter l'épave. Il lève son gantelet et fait jaillir des éclairs.



Fabricants d'objets imprégnés de magie, les Inventeurs se définissent par leur nature ingénueuse. Comme les magiciens, ils considèrent la magie comme un système complexe qui attend d'être décodé et contrôlé grâce à une combinaison d'études et d'investigations approfondies.

Cependant, les inventeurs se concentrent sur la création de nouveaux objets magiques merveilleux. Les sorts sont souvent trop éphémères et temporaires à leur goût. Ils cherchent plutôt à créer des objets durables et utiles.

CRÉATEURS RUSÉS

Chaque inventeur est défini par un métier spécifique. Les inventeurs considèrent que la maîtrise des méthodes de base d'un métier est le premier pas vers le véritable progrès, l'invention de nouvelles méthodes et approches. Les inventeurs sont des ingénieurs des arcanes, des étudiants en invention et en guerre qui fabriquent des armes à feu mortelles, des gadgets ingénieux, des armures magiques et des êtres mécaniques qu'ils peuvent augmenter grâce à la magie.

Tous les Inventeurs sont unis par leur nature curieuse et inventive. Pour un inventeur, la magie est un art en constante évolution, dont les découvertes et la maîtrise progressent d'année en année. Les inventeurs apprécient la nouveauté et la découverte. Ce penchant les pousse à rechercher une vie d'aventure.

Une ruine cachée peut receler un objet magique oublié ou un miroir magnifiquement ouvrage, parfait pour être amélioré par la magie. Les inventeurs gagnent le respect et la renommée de leurs semblables en découvrant de nouvelles connaissances ou en inventant de nouvelles méthodes de création.

RIVALITÉS INTENSES

La volonté des Inventeurs d'élargir leurs connaissances les pousse à faire de nouvelles découvertes magiques. Un inventeur qui entend parler d'un objet magique nouvellement découvert doit agir rapidement pour l'obtenir avant ses rivaux. Les Inventeurs d'alignement bon récupèrent des objets lors d'aventures ou offrent de l'or ou des objets merveilleux à ceux qui possèdent des objets qu'ils souhaitent posséder. Les inventeurs mal intentionnés n'hésitent pas à commettre des crimes pour obtenir ce qu'ils veulent.

THE INVENTOR

L'Inventeur (alias l'Artificier alternatif) est créé par KibblesTasty. Soutenez le contenu supplémentaire et les mises à jour de KibblesTasty à l'adresse suivante <http://www.patreon.com/KibblesTasty>.

L'INVENTEUR

Niveau	Maîtrise	Compétences	Bonus de	Sorts					
			Connus	1	2	3	4	5	Améliorations
1	+2	Spécialisation d'Inventeur, Analyse d'objet magique	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Sorcellerie, Modernisation Arcanique, Expertise des Outils	3	2	—	—	—	—	—
3	+2	Compétence de spécialisation , Amélioration de spécialisation	4	3	—	—	—	—	1
4	+2	Amélioration de caractéristiques	4	3	—	—	—	—	1
5	+3	Compétence de spécialisation	5	4	2	—	—	—	2
6	+3	Reconstruction Arcanique, Connaissance Interdisciplinaire	5	4	2	—	—	—	2
7	+3	Maîtrise des Objets Magiques	6	4	3	—	—	—	3
8	+3	Amélioration de caractéristiques	6	4	3	—	—	—	3
9	+4	—	7	4	3	2	—	—	4
10	+4	Improved Magical Crafting, Recharge d'Objet Magique	7	4	3	2	—	—	4
11	+4	Etude de la Magie	8	4	3	3	—	—	5
12	+4	Amélioration de carac.	8	4	3	3	—	—	5
13	+5	—	9	4	3	3	1	—	6
14	+5	Compétence de spécialisation	9	4	3	3	1	—	6
15	+5	—	10	4	3	3	2	—	7
16	+5	Amélioration de caractéristiques	10	4	3	3	2	—	7
17	+6	—	11	4	3	3	3	1	8
18	+6	Maîtrise des Objets Magiques	11	4	3	3	3	1	8
19	+6	Amélioration de caractéristiques	12	4	3	3	3	2	9
20	+6	Inventeur Hors Pair	12	4	3	3	3	2	9

Presque tous les inventeurs ont au moins un rival, quelqu'un qu'ils cherchent à surpasser à chaque instant. De même, les inventeurs qui partagent les mêmes philosophies et les mêmes théories se regroupent en guildes. Ils partagent leurs découvertes et travaillent ensemble pour vérifier leurs théories et garder une longueur d'avance sur leurs rivaux.

CRÉATION D'UN INVENTEUR

Lorsque vous créez un personnage d'inventeur, pensez à son passé et à son goût pour l'aventure. Le personnage a-t-il un rival ? Qu'est-ce qui a poussé votre personnage à devenir inventeur ? S'agit-il de curiosité et d'invention, ou du pouvoir qu'apportent ses inventions ? Votre personnage a-t-il appris d'un autre inventeur, ou a-t-il reçu une vision ou un éclair d'inspiration qui l'a poussé à apprendre son métier ?

Réfléchissez à la façon dont votre personnage interagit avec le monde et à ce qu'il représente. Consultez votre DM au sujet des guildes ou des sociétés auxquelles votre personnage pourrait appartenir.

CONSTRUCTION RAPIDE

Pour les voies Ingénieur ou Forgefoudre, votre attribut le plus élevé est la DEX, suivie de l'INT. Pour Golemaître, Infuseur ou Alchimiste, l'INT est suivie de la CON ou de la DEX, et pour Forgeguerre ou Forgechair, choisissez la FOR ou l'INT, avec la CON comme deuxième attribut le plus élevé. Deuxièmement, choisissez le background Artisan de Guilde.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

- Dés de vie:** 1d8 par niveau d'inventeur
- Points de vie au niveau 1:** 8 + votre modificateur de CON
- Points de vie aux niveaux supérieurs:** 1d8 (ou 5) + votre modificateur de CON par niveau d'inventeur.

COMPÉTENCES

- Armure:** Armure légère, armure moyenne
- Armes:** Armes simples, arbalètes à main, arbalètes lourdes.
- Outils:** Outils de voleur, un autre outil de votre choix.
- Jets de sauvegarde:** CON, INT
- Compétences:** Choisissez trois compétences parmi Arcanes, Tromperie, Histoire, Investigation, Médecine, Nature, Religion, Escamotage.

EQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre background :

- (a) une arbalète légère et un carquois de 20 carreaux ou (b) deux armes simples au choix.
- Une cotte de mailles (a), une armure de cuir (b) ou une cotte de mailles (c).
- des outils de voleur et un paquetage de donjon

SPÉCIALISATION DE L'INVENTEUR

Au niveau 1, vous pouvez vous spécialiser dans un domaine particulier : Inventeur, Golemaître, Infuseur, Forgefoudre, Alchimiste, Forgeguerre ou Forgechair, chacune d'entre elles étant détaillée à la fin de la description de la classe. Votre choix vous confère des caractéristiques au niveau 1, puis aux niveaux 3, 5 et 14.

ANALYSE DES OBJETS MAGIQUES

Dès le niveau 1, votre compréhension des objets magiques vous permet d'analyser et de comprendre leurs secrets. Vous connaissez les sorts d'inventeur *déttection de la magie* et *identification*, et vous pouvez les lancer comme des rituels sans composantes matérielles.

EXPERT DES OUTILS

A partir du niveau 2, votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les tests de compétence que vous effectuez et qui utilisent l'une des compétences d'outil que vous obtenez dans cette classe.

MODERNISATION ARCANIQUE

De plus, au niveau 2, vous gagnez la capacité d'améliorer les équipements magiques. Après chaque repos long, vous pouvez effectuer un rituel en utilisant n'importe quelle arme +1/2/3 (à l'exception des artefacts et des armes sentientes) pour transférer la magie dans une arme d'inventeur (une arme créée par une compétence de sous-classe ou une amélioration). Par exemple, vous pouvez transformer une épée longue +1 et votre gantelet d'impact en gantelet d'impact +1. Cela inclut les améliorations de type arme qui font des jets d'attaque et de dégâts (comme le souffle de FOR d'un Forgeguerre).

Vous ne pouvez pas transférer d'autres propriétés d'une arme magique que le bonus aux jets d'attaque et de dégâts, et l'arme d'origine est détruite.

De plus, vous pouvez convertir un ensemble d'armures avec un bonus magique à la CA en un type d'armure plus léger.

MODERNISATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Votre DM peut vous permettre d'étendre cette compétence pour effectuer des tâches similaires, comme transformer une arbalète lourde +1 en arbalète légère +1, ou l'autoriser à fonctionner avec d'autres armures ou armes magiques (comme convertir une cotte de mailles adamantine en une chemise de mailles adamantine).

LANCER DES SORTS

Dans le cadre de votre étude de la magie, vous gagnez la capacité de lancer des sorts au niveau 2. Les sorts que vous apprenez sont d'une portée limitée et concernent principalement la modification de créatures et d'objets ou la création d'objets.

EMPLACEMENTS DE SORTS

La table de l'Inventeur indique le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez pour lancer vos sorts d'Inventeur de niveau 1 et plus. Pour lancer un de vos sorts d'inventeur, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou d'un niveau supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

SORTS CONNUS DE NIVEAU 1 ET PLUS

Vous connaissez trois sorts de niveau 1 de votre choix dans la liste des sorts de l'Inventeur. La colonne Sorts connus de la table de l'inventeur indique quand vous apprenez d'autres sorts d'inventeur de votre choix.

Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sorts. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 5 dans cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 à 5.

De plus, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir l'un des sorts d'inventeur que vous connaissez et le remplacer par un autre sort de la liste, qui doit également être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sorts.

JDS contre les sorts = 8 + bonus de maîtrise + modificateur d'INT.

Jet d'Attaque avec un sort = bonus de maîtrise + modificateur d'INT.

L'ART DE LANCER DES SORTS DE L'INVENTEUR

Un inventeur est fondamentalement quelqu'un qui comprend et interagit régulièrement avec la magie, ce qui lui permet d'appliquer ces connaissances en tant que lanceur de sorts, mais c'est à vous de décider comment vous voulez aborder le lancement de sorts de votre inventeur.

D'un point de vue fonctionnel, la seule exigence serait d'avoir un matériau ou un focalisateur défini pour le sort.

Envisagez pour certains sorts que vos outils d'artisan soient votre focalisateur, ou qu'un objet spécifique que vous avez fabriqué soit le composant matériel d'un sort. Au lieu d'une "pochette de composants" contenant tous les composants matériels dont vous pourriez avoir besoin pour vos sorts, vous pourriez avoir une "ceinture d'outils d'inventeur" contenant les divers objets d'assistance que vous avez fabriqués pour lancer vos sorts.



AMÉLIORATION DE SPÉCIALISATION

À partir du niveau 3, choisissez une amélioration dans la liste figurant à la fin de votre spécialisation et bénéficiez des avantages indiqués dans la description de l'amélioration.

Vous choisissez une amélioration supplémentaire aux niveaux 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 et 19. Vous ne pouvez pas choisir une amélioration plus d'une fois, sauf si la description de l'amélioration indique le contraire. Chaque fois que vous montez de niveau, vous pouvez échanger l'une de vos améliorations existantes contre une autre amélioration du même niveau requis que l'amélioration remplacée.

PERSONNALISER LES AMÉLIORATIONS D'INVENTEUR

Les améliorations de chaque spécialisation d'inventeur sont présentées dans une liste à la fin de la spécialisation, mais il y aura toujours des idées d'améliorations qui ne figurent pas dans cette liste. Le cœur de l'inventeur est en effet animé d'une inlassable créativité ! N'hésitez pas à consulter votre DM pour connaître les améliorations personnalisées possibles.

Consultez la [Boîte à outils étendue](#) pour plus d'idées et de contenu de test.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Lorsque vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une caractéristique de votre choix de 2, ou vous pouvez augmenter deux caractéristiques de votre choix de 1. Comme d'habitude, vous ne pouvez pas augmenter une caractéristique à un score supérieur à 20 en utilisant cette compétence.

RECONSTRUCTION ARCANIQUE

Au niveau 6, vous maîtrisez l'art d'utiliser la magie pour réparer les choses. Vous apprenez le cantrip *réparation* et pouvez le lancer à volonté. De plus, vous apprenez le sort *soins des blessures*. Si vous connaissez déjà *soins des blessures*, vous pouvez choisir un autre sort dans la liste des sorts de l'Inventeur. Lorsque vous lancez *soin des blessures*, il peut soigner les constructions en plus des cibles normalement valides.

CONNAISSANCES INTERDISCIPLINAIRES

Au niveau 6, vous pouvez étendre vos connaissances à d'autres domaines. Vous pouvez fabriquer l'un des objets suivants : une arme forgée par un Forgefoudre, une arme animée, un bâton explosif ou une arme d'Infuseur, une pochette de réactifs alchimiques, ou une amélioration de gadget d'Ingénieur.

Si vous choisissez une arme forgée, vous gagnez la maîtrise de cette arme et la connaissance de la fabrication de munitions pour cette arme (si nécessaire). Vous ne pouvez pas appliquer *Arme Infusée* à une autre arme accordée par cette classe.

Si cette sélection est perdue ou détruite, vous pouvez la recréer en suivant les règles de fabrication de l'objet sélectionné.

COMPÉTENCE EN OBJETS MAGIQUES

Au niveau 7, votre familiarité avec le fonctionnement des objets magiques vous permet d'ignorer toutes les conditions de classe relatives à l'utilisation des objets magiques.

De plus, vous pouvez désormais vous harmoniser avec 4 objets magiques à la fois.

AMÉLIORATION DE L'ARTISANAT MAGIQUE

Au niveau 10, votre expérience dans la création de vos propres inventions merveilleuses vous rend plus apte à fabriquer un objet magique qu'un lanceur de sorts normal. La création d'un objet magique vous prend la moitié du temps qu'il vous faudrait normalement.

De plus, vous pouvez progresser de 1 heure dans la fabrication d'un objet magique, d'un parchemin ou d'une potion pendant un repos long.

RECHARGE D'OBJET MAGIQUE

À partir du niveau 10, vous pouvez recharger un objet magique qui a des charges ou des utilisations par repos, tant que ces charges ou utilisations ne peuvent être utilisées que pour lancer des sorts. Pour restaurer les charges ou les utilisations, vous effectuez un rituel qui prend une minute et dépense un emplacement de sort d'un niveau égal ou supérieur à celui de l'emplacement d'un sort lancé par l'objet.

Le nombre de charges ou d'utilisations restituées à l'objet est égal au nombre de charges ou d'utilisations nécessaires pour lancer ce sort en utilisant l'objet une seule fois.

ÉTUDE DE LA MAGIE

Au niveau 11, votre maîtrise des mécanismes de la magie est telle que vous pouvez lancer *déttection de la magie* et *identification* à volonté sans dépenser d'emplacement de sort.

De plus, vous avez l'avantage sur tous les tests d'INT (Arcanes) pour comprendre le fonctionnement des pièges, effets ou runes magiques.

MAÎTRISE DES OBJETS MERVEILLEUX

A partir du niveau 18, vous pouvez utiliser un objet magique qui coûterait normalement une action avec une action bonus à la place.

De plus, vous pouvez vous harmoniser avec 5 objets magiques à la fois.

INVENTEUR HORS PAIR

Au niveau 20, votre esprit est toujours en train de réfléchir à de nouvelles options et à des solutions intelligentes. Après un repos court ou long, vous pouvez créer une version temporaire d'une amélioration de votre sous-classe que vous êtes qualifié pour obtenir mais que vous n'avez pas. Cette amélioration doit avoir une exigence de niveau à 11 ou moins. Vous disposez de cette amélioration jusqu'à ce que vous preniez un repos court ou long, après quoi vous pouvez à nouveau choisir une amélioration temporaire avec cette caractéristique.

INGÉNIEUR

L'Ingénieur est un inventeur dont la curiosité et le génie inventif sont débordants. Alors que d'autres inventeurs peuvent passer toute leur carrière à perfectionner un seul et unique objet, un gadgetmith estime que la quantité est au moins aussi bonne que la qualité.

Rapide de pied et d'esprit, il n'est jamais pris en défaut. Son esprit est toujours en éveil pour résoudre le prochain problème à l'aide d'un gadget astucieux.

Un Ingénieur peut venir de n'importe quel milieu, mais il fait généralement preuve de curiosité et de dégoût pour la suppression de la connaissance ou de la technologie, favorisant généralement la liberté d'expérimenter, et penchant vers des comportements plus chaotiques.

COMPÉTENCE D'INGÉNIEUR

Lorsque vous choisissez cette spécialisation au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des filets, rapières, fouets et outils de bricoleur.

Outils essentiels

Au niveau 1, vous maîtrisez la création d'outils réutilisables essentiels pour survivre sur le champ de bataille en tant qu'ingénieur. Vous possédez les objets suivants :

Grappin. En tant qu'attaque ou en action, vous pouvez cibler une surface, un objet ou une créature dans un rayon de 6 m. Si la cible est de taille P ou TP, vous pouvez faire un test de FOR (Athlétisme) pour l'attirer vers vous et la saisir. Si la cible est de taille M ou plus grande, vous pouvez choisir d'être attiré vers elle, mais cela ne la saisit pas. Les attaques d'opportunité générées par ce mouvement ont un désavantage.

- En tant qu'action, vous pouvez l'utiliser pour lancer un *nuage de brouillard* centré sur vous sans dépenser d'emplacement de sort. Il dure un nombre de rounds égal à votre modificateur d'INT et ne nécessite pas de concentration. Lorsque vous lancez *nuage de brouillard* de cette façon, vous pouvez fixer le rayon à 5, 10, 15 ou 20 pieds.
- Choisissez l'une des armes suivantes : *Gantelets d'impact*, *Bâton de foudre*, *Arbalète à répétition*, *Arme à ricochets*, ou *Générateur de choc* dans la section des améliorations. Vous recevez cette amélioration et elle ne compte pas dans votre total d'améliorations.

BOMBES FUMIGÈNES ILLIMITÉES ?

Si vous ou votre DM êtes préoccupés par l'utilisation illimitée des bombes fumigènes, envisagez d'ajouter un bonus de compétence au nombre d'utilisations par repos court. Cela ne devrait pas avoir d'impact mécanique sur leur utilisation, mais la raison pour laquelle il n'y a pas de limite est d'encourager les joueurs à se sentir libres de les utiliser dans des situations de non-combat.

AMÉLIORATION SUPPLÉMENTAIRE

Au niveau 3, vous maîtrisez les outils essentiels et commencez à chercher des moyens d'élargir votre arsenal. Le nombre d'améliorations dont vous disposez pour votre niveau de classe est augmenté d'un.



Le nombre d'améliorations supplémentaires que vous obtenez augmente d'un au niveau 5, soit deux de plus que la table de classe.

RECYCLER LES GADGETS

À partir du niveau 3, pendant un long repos et lorsque vous le terminez, vous pouvez démonter vos gadgets et en créer d'autres. Pour ce faire, retirez les améliorations que vous souhaitez et choisissez-en de nouvelles.

Vous devez toujours choisir des améliorations qui sont valables pour le niveau auquel vous avez obtenu l'amélioration (par exemple, au niveau 9, vous ne pouvez avoir qu'une seule amélioration dont la condition préalable est le niveau 9).

De plus, si un gadget est détruit, vous pouvez utiliser cette compétence pour le recréer avec des matériaux d'une valeur de 20 pièces d'or.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une lorsque vous entrez l'action Attaquer à votre tour.

GADGETS DE COMBAT

À partir du niveau 14, lorsque vous entrez l'action Attaquer, vous pouvez remplacer une attaque par l'utilisation de n'importe quel gadget dont l'utilisation nécessite une action.

AMÉLIORATIONS D'INGÉNIEUR

AMÉLIORATIONS MINEURES

Mine à explosion

Vous créez un dispositif mécanique capable de produire une explosion dévastatrice. Vous pouvez utiliser ce dispositif pour lancer le sort [Fracassement](#) ou [Thunderburst mine^{INV}](#) sans dépenser d'emplacement de sort. Une fois utilisé, le gadget ne peut être réutilisé avant un repos court ou long.

Arme à ricochets

Vous créez une arme à distance enchantée ou conçue pour ricocher sur ses cibles et revenir dans votre main. Vous avez la maîtrise de cette arme, et elle a les propriétés Finesse, Lancé (9/27m), et Spécial, et inflige 1d8 dégâts contondants, perforants ou tranchants (choisis au moment où vous sélectionnez cette amélioration). Vous pouvez améliorer cette arme par la magie.

*Lorsque vous lancez cette arme, vous pouvez cibler deux créatures situées à moins de 3 mètres l'une de l'autre, en effectuant un jet d'attaque distinct contre chaque cible ; les dégâts infligés sont réduits de moitié pour chaque cible touchée après la première.

Cette arme revient dans votre main après que vous ayez effectué une attaque avec elle en la lançant.

Ceinture de taille ajustable

Vous créez une ceinture avec un cadran de taille de créature dessus. Lorsque vous portez cette ceinture, vous pouvez utiliser une action pour lancer [Agrandissement/Rapetissement](#) sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort. Une fois que vous avez utilisé ce gadget, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Mangeur d'éléments

Vous créez un dispositif capable d'absorber les dégâts élémentaires. Vous pouvez activer ce dispositif et lancer [Absorption des éléments](#) sans dépenser d'emplacement de sort, mais le gadget ne peut pas être réutilisé avant un repos court ou long.

Grappin amélioré

Vous améliorez votre grappin, augmentant sa portée à 9 m. De plus, le pouvoir amélioré du grappin signifie que lorsque vous tirez vers une créature ou un objet de taille G ou supérieure, vous pouvez entraîner avec vous une créature de taille M ou plus petite, consentante ou dans l'état Agrippé, dans un rayon de 1,5 m autour de vous.

Cracheur de feu

Vous créez un gadget qui produit un rapide jet de feu. Comme action, vous pouvez lancer [Flambée d'Aghanazzar](#) avec ce gadget sans dépenser d'emplacement de sort, mais le gadget ne peut pas être utilisé à nouveau avant que vous n'ayez terminé un repos court ou long.

Flashbang

Vous créez un dispositif de décharge à haute luminosité. Comme action, vous pouvez cibler un point dans un rayon de 9 m. Toute créature située à moins de 6 m du point ciblé doit faire un jet de sauvegarde de DEX ou être aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour. Une fois que vous avez utilisé ce gadget, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Interrupteur de gravité

Vous construisez un interrupteur qui désactive la gravité. Vous pouvez l'utiliser pour lancer [chute^{INV}](#) sans dépenser d'emplacement de sort. Une fois que vous avez utilisé ce gadget, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Cape-parachute

Vous fabriquez une cape qui vous permet de planer lorsque vous tombez. Lorsque vous tombez de plus de 3 mètres et que vous n'êtes pas incapacité, vous pouvez étendre cette cape pour réduire votre vitesse de chute à 9 m par round et ne pas subir de dégâts de chute. Lorsque vous tombez de cette manière vers le sol avec une gravité normale, vous pouvez vous déplacer horizontalement de 3m chaque 1,5m que vous descendez.

Gantelet d'impact

Vous créez une arme magique capable d'amplifier l'impact de vos coups. Vous avez la maîtrise de cette arme, et elle a les propriétés Finesse, Légère et Spéciale. Elle inflige 1d6 points de dégâts contondants.

Lorsque vous faites un jet d'attaque, vous pouvez choisir de ne pas ajouter votre bonus de maîtrise au jet d'attaque. Si l'attaque touche, vous pouvez ajouter le double de votre bonus de maîtrise au jet de dégâts.

Vous pouvez appliquer cette amélioration jusqu'à 2 fois, en créant une arme distincte à chaque fois.

VARIANTE : POING DE PUISSANCE

Votre DM peut vous autoriser à prendre l'amélioration Poing puissant du Forgeguerre à la place d'un gantelet d'impact, qui est similaire mais inflige 1d8 points de dégâts et n'a pas la propriété Finesse. En ce qui concerne les améliorations, les gantelets d'impact et les poings de puissance doivent être considérés comme interchangeables.



Câble de liaison

Prérequis : Générateur de choc.

Une fois par tour, lorsque vous infligez des dégâts de foudre avec un cantrip de votre générateur de choc, vous pouvez ajouter votre modificateur d'INT aux dégâts infligés.

De plus, en tant qu'action, vous pouvez faire un test d'INT (Médecine) DC 10 pour ranimer un compagnon inconscient. Si vous réussissez ce test, il peut reprendre conscience avec 1 point de vie et un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau d'inventeur, mais il gagne 1 niveau d'épuisement.

Bâton de foudre

Vous créez un bâton qui canalise la foudre, créant ainsi une arme magique. Vous maîtrisez cette arme.

Elle possède les propriétés Finesse et Légère. Elle inflige 1d4 points de dégâts contondants et 1d4 points de dégâts de foudre sur coup. Sur un jet d'attaque de 20 avec cette arme, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de CON contre votre DC de sauvegarde contre les sorts ou être étourdie jusqu'au début de votre prochain tour.

Vous pouvez appliquer cette amélioration jusqu'à 2 fois, en fabriquant un objet différent à chaque fois.

Bras mécanique

Vous créez un bras mécanique qui vous donne une main supplémentaire. Ce bras mécanique ne fonctionne que lorsqu'il est monté sur un équipement que vous portez, mais il peut être utilisé mentalement sans avoir besoin de vos mains. Ce bras mécanique peut remplir toutes les fonctions d'une main normale, comme tenir des objets, effectuer des attaques, interagir avec l'environnement, etc, mais ne vous donne pas d'actions supplémentaires.

Familier mécanique

Vous pouvez créer le plan d'une petite créature mécanique. A la fin d'un repos long, vous pouvez choisir de créer un familier mécanique basé sur ce modèle, et lancer [Appel de familier](#) sans dépenser d'emplacement de sort. Le type de ce familier est Construit. Cette construction reste active jusqu'à ce que vous la désactiviez ou qu'elle soit détruite. Dans les deux cas, vous pouvez choisir de la réactiver à la fin d'un repos long.

Bottes de saut

Vous modifiez vos bottes avec des boosters arcaniques. Lorsque vous portez ces bottes, vous êtes sous l'effet du sort [Saut](#).

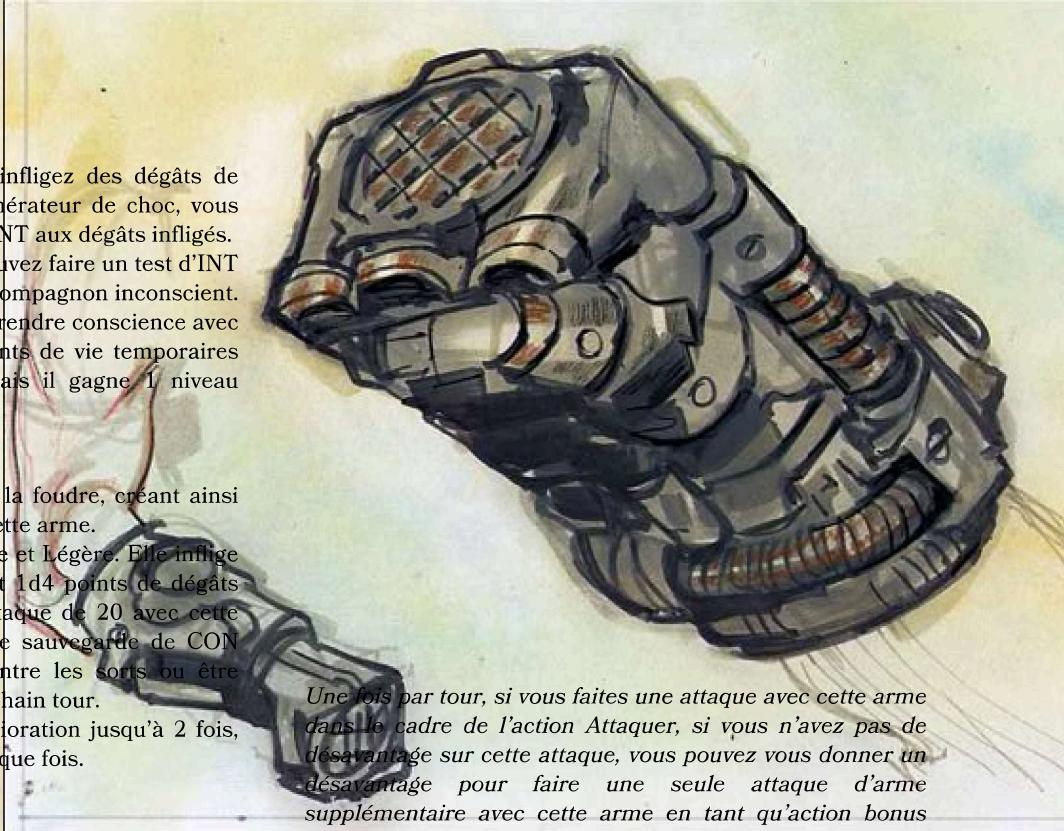
Lanceur de filets

Vous construisez un appareil capable de lancer des filets vers leurs cibles de manière plus efficace. Tant que vous avez cette amélioration, les filets ont une portée de 4,5/9m pour vous.

Arbalète à main répétée

Vous construisez une arbalète à main améliorée. Vous maîtrisez cette arme, qui possède les propriétés Munitions (portée 9/36m), Légère et Spéciale, et qui inflige 1d6 points de dégâts perforants.

Spécial : Cette arme n'a pas besoin d'une main libre pour être chargée, car elle possède un chargeur intégré.



Une fois par tour, si vous faites une attaque avec cette arme dans le cadre de l'action Attaquer, si vous n'avez pas de désavantage sur cette attaque, vous pouvez vous donner un désavantage pour faire une seule attaque d'arme supplémentaire avec cette arme en tant qu'action bonus (également avec désavantage).

Générateur de chocs

Vous créez un appareil capable de générer des chocs puissants. Vous pouvez l'utiliser pour lancer [Poigne électrique](#). Lorsque vous lancez [Poigne électrique](#) avec cette compétence, vous pouvez utiliser votre modificateur de DEX ou d'INT pour le jet d'attaque du sort en mêlée.

Crochet de choc

Prérequis : Générateur de choc

Vous pouvez intégrer votre générateur de choc à votre grappin. Si la cible de votre grappin est une créature, vous pouvez lancer [Poigne électrique](#) à l'aide de votre générateur de choc sur cette créature comme action bonus lorsque vous la tirez vers vous ou qu'elle est tirée vers vous.

Les lentilles de vue

Vous créez un ensemble de lentilles que vous pouvez intégrer dans un ensemble de lunettes ou d'autres aides visuelles qui vous permettent de voir à travers l'obscurité et l'obscurcissement. Vous pouvez voir à travers le brouillard, la brume, la fumée, les nuages et les ténèbres non magiques comme une vision normale jusqu'à 4,5m.

Cape de fumée

Vous créez une cape qui vous permet de vous fondre dans la fumée. Lorsque vous commencez votre tour légèrement ou fortement obscurci par la fumée, vous êtes invisible jusqu'à ce que votre tour se termine, que vous lanciez un sort, que vous fassiez une attaque ou que vous infligez des dégâts à un ennemi.

Bottes de marche

Vous modifiez vos bottes en amplifiant votre vitesse de marche. Lorsque vous portez ces bottes, vous êtes sous l'effet du sort [Grande foulée](#).

AMÉLIORATIONS DE NIVEAU 5

Araignée-sentinelle

Vous modifiez une arbalète pour qu'elle puisse viser et tirer seule. Comme action, vous pouvez déployer une construction minuscule. Une fois déployée, la petite construction peut être jouée à votre tour en faisant une attaque à partir de l'endroit où elle est déployée avec une portée de 6 à 36 m. Vous effectuez une attaque de sort à distance, et si l'attaque touche, elle inflige $1d6 + \text{mod d'INT}$ dégâts perforants. La construction devient inactive au bout d'une minute ou après avoir tiré 10 fois.

Une fois que vous l'avez activée, vous ne pouvez plus l'activer avant d'avoir pris un long repos. S'il n'a pas été détruit, vous pouvez le réactiver rapidement en dépensant un emplacement de sort de 1er niveau ou plus (s'il a été détruit, vous ne pouvez pas le réactiver avant de l'avoir réparé ou recréé pendant un long repos).

ARAIgnÉE-SENTINELLE

TP, sans alignement

- Classe d'armure 10
- Points de vie 5
- Vitesse 4,5m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	1 (-5)	1 (-5)

- Immunités de dégâts poison
- Immunités de condition charmé, épuisé, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
- Senses Perception passive 5
- Langues —

ACTIONS

Tir de sentinelle. Attaque à distance: votre jet d'attaque avec un sort pour toucher, portée de 9 à 36m, une cible que vous pouvez voir. Dégâts: $1d6 + \text{mod d'INT}$ dégâts perçants.

Corde de liaison

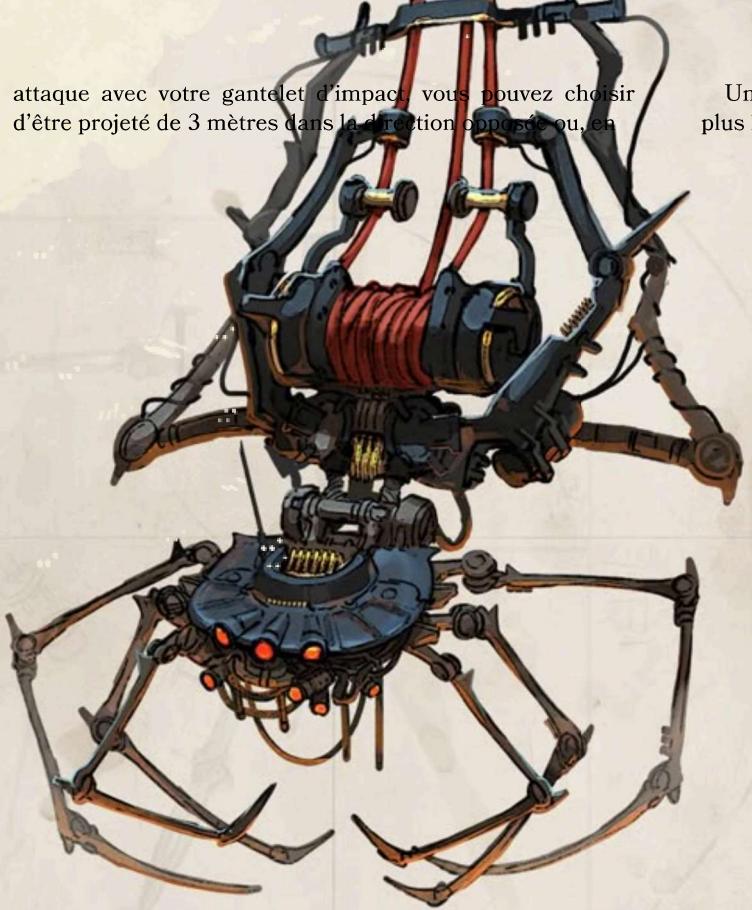
Vous créez une corde capable d'animer et de lier une cible. Comme action, choisissez une créature cible dans un rayon de 9m. La cible doit faire un jet de sauvegarde de DEX contre le DC de sauvegarde contre les sorts ou être immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si vous êtes en train d'agripper la cible, elle effectue le jet de sauvegarde de DEX avec un désavantage. La corde ne peut retenir qu'une seule cible à la fois.

Gantelet explosif

Prérequis : Gantelet d'impact

Vos gantelets peuvent exercer une force cinétique massive lorsqu'ils frappent. Lorsque vous portez une

attaque avec votre gantelet d'impact, vous pouvez choisir d'être projeté de 3 mètres dans la direction opposée ou, en plus l'u



tant qu'action bonus, forcer la cible à effectuer un jet de sauvegarde de FOR ou à être projetée de 3 mètres en arrière. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Vous pouvez dépenser une attaque pour utiliser l'effet de mouvement de ce gantelet même si vous n'attaquez pas la cible, auquel cas vous pouvez utiliser le mouvement dans n'importe quelle direction (y compris vers le haut).

Images fumigènes

Lorsque vous utilisez une bombe fumigène, vous pouvez utiliser une action bonus pour lancer [Image miroir](#) sans dépenser d'emplacement de sort. Une fois que vous avez fait cela, vous ne pouvez plus le faire avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Robot de fuite

Lorsque vous utilisez une bombe fumigène, vous pouvez lancer [Foulée brumeuse](#) sans dépenser d'emplacement de sort. Une fois que vous l'avez fait, vous ne pouvez pas le refaire avant d'avoir pris un repos court ou long.

AMÉLIORATIONS DE NIVEAU 9

Brouilleur d'arcanes

Vous fabriquez un dispositif qui annule les arcanes par des moyens que vous assurez à tout le monde de comprendre. Comme action, vous pouvez utiliser ce dispositif pour lancer [Dissipation de la magie](#) sans dépenser d'emplacement de sort.

Bidule de phase

Vous créez un gadget magique qui manipule la magie éthérée. Comme action, vous pouvez lancer Clignotement ou Porte dimensionnelle en utilisant le gadget sans dépenser d'emplacement de sort.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir pris un long repos.

Gaz puant

Vous fabriquez un composé plus puissant pour votre bombe fumigène. Lorsque vous utilisez une bombe fumigène, vous pouvez choisir de lancer Nuage nauséabond plutôt que Nappe de brouillard, en suivant les mêmes règles. Vous ne pouvez plus lancer de *nuage nauséabond* de cette manière avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Artéfact chronométrique

Vous créez un chronomètre magique qui manipule la magie du temps. Comme action, vous pouvez lancer Hâte ou Lenteur en utilisant le chronomètre sans dépenser d'emplacement de sort.

Une fois que vous avez utilisé cette amélioration, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un long repos.

AMÉLIORATIONS DE NIVEAU 11

Gadget volant

Vous construisez un dispositif qui vous permet de voler, comme des ailes artificielles déployables. Vous pouvez activer ce dispositif en tant qu'action bonus, ou en réaction à une chute. Quelle que soit la forme qu'il prend, lorsqu'il est activé, il vous donne une vitesse de vol de 30 pieds.

Générateur d'éclairs

Prérequis : Générateur de choc

Vous améliorez votre générateur de choc avec des capacités de foudre supplémentaires. Vous pouvez lancer *leurre de foudre* à volonté en l'utilisant, et vous pouvez le surcharger pour lancer Eclair sans dépenser d'emplacement de sort. Une fois que vous l'avez surchargé, vous ne pouvez plus l'utiliser pour lancer *Eclair* avant d'avoir terminé un repos court ou long.

De plus, une fois par tour, lorsque vous infligez des dégâts de foudre avec un sort, vous pouvez ajouter votre modificateur d'INT à un jet de dégâts infligés.

Lentilles de Vision suprême

Prérequis : Lentilles de vue

Vous améliorez et affinez vos lentilles de vision, ce qui vous confère **Vision suprême** jusqu'à 4,5m.

Clé universelle utile

Vous créez une Clé Universelle pour les obstacles, les transmutant en non-obstacles. En tant qu'action, vous pouvez appliquer cette clé à une surface pour lancer Déblocage ou Passe-muraille sans dépenser d'emplacement de sort.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un long repos.

AMÉLIORATIONS DE NIVEAU 15

Bracelet d'habilitation

Vous créez des bracelets qui peuvent vous donner du pouvoir. Vous pouvez les utiliser pour lancer Transformation de Tenser sans dépenser d'emplacement de sort.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir pris un long repos.

Fusées à essaim d'abeilles

Vous concevez une sorte de minuscule dispositif ressemblant à un pétard, qui peut libérer des fusées en grand nombre. Vous disposez d'un nombre maximum de fusées égal à votre niveau d'inventeur. Au cours d'une action, vous pouvez lancer de 1 à 10 de ces fusées. Chaque roquette cible un point que vous pouvez voir dans un rayon de 12m. Les créatures situées à moins de 3m de ce point doivent effectuer un jet de sauvegarde de DEX.

Les créatures dans la zone d'effet de plusieurs roquettes en font un pour toutes les roquettes qui les toucheraient. Les créatures qui échouent subissent 2d6 + 1 dégâts de feu par roquette qui affecte la zone dans laquelle elles se trouvent, ou moitié moins si elles réussissent leur jet.

Vous reconstituez votre stock au maximum pendant un long repos.

Boîte à outils dimensionnelle

Vous construisez une boîte à outils, la remplissant des nombreuses idées que vous avez eues et rejetées, avec le pouvoir magique de faire de ces idées une réalité quand vous en avez le plus besoin. En tant qu'action, vous pouvez retirer une amélioration mineure (sans condition de niveau) de la liste des gadgets. Les gadgets retirés de la boîte à outils sont éphémères et disparaissent au bout d'une minute. Une fois que vous avez tiré une amélioration de la boîte à outils, vous ne pouvez pas en tirer une autre avant d'avoir terminé un long repos.

Rayon de désintégration

Vous créez un rayon de désintégration. Vous pouvez l'utiliser pour lancer Désintégration sans dépenser d'emplacement de sort. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir pris un long repos.

PASSE-TEMPS MORTEL : ALCHIMISTE



N ALCHIMISTE EST UN EXPERT QUI SAIT COMBINER DES réactifs pour produire des effets étranges. Les alchimistes utilisent leurs créations pour donner la vie ou la perdre. L'alchimie est la plus ancienne des traditions des artificiers, et sa polyvalence a longtemps été appréciée en temps de guerre et de paix.

ELIXIR EXPÉRIMENTAL

Requiert niveau 3

A chaque fois que vous terminez un long repos, vous pouvez produire magiquement un *élixir expérimental* dans une fiole vide que vous touchez. Lancez le dé sur la table des élixirs expérimentaux pour connaître l'effet de l'élixir, qui se déclenche lorsque quelqu'un le boit. **En tant qu'action bonus, une créature peut boire l'élixir ou l'administrer à une autre créature.**

Vous pouvez créer des élixirs expérimentaux supplémentaires en dépensant un emplacement de sort. Vous pouvez créer un nombre d'élixirs égal au niveau de l'emplacement de sort que vous avez utilisé. Lorsque vous le faites, vous utilisez votre action pour créer l'élixir dans une fiole vide, et choisissez l'effet de l'élixir pour chaque élixir créé à partir de la table des élixirs expérimentaux. Par exemple, si vous dépensez un emplacement de sort de 3e niveau, vous pouvez créer trois élixirs expérimentaux, chacun pouvant avoir un effet différent.

Vous pouvez aussi créer des élixirs expérimentaux sans dépenser d'emplacement de sort en consacrant 10 minutes de travail ininterrompu à la création d'un élixir. Lancez le dé sur la table des élixirs expérimentaux pour connaître son effet. Vous pouvez créer des élixirs de cette façon un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise par repos long.

La création d'un *élixir expérimental* nécessite que vous ayez des outils d'alchimiste sur vous, et tout élixir que vous créez avec cette caractéristique dure jusqu'à ce qu'il soit bu ou jusqu'à la fin de votre prochain repos long.

Lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe, vous pouvez créer plus d'élixirs : deux au niveau 6, et trois au niveau 15. Lance le dé pour l'effet de chaque élixir séparément. Chaque élixir nécessite sa propre fiole.

TABLEAU : ELIXIR EXPÉRIMENTAL

d6 Effet

- 1 **Soin.** Rend 2d4 + votre modificateur d'INT PV.
- 2 **Vitesse.** Double la vitesse de déplacement pendant 10 minutes.
- 3 **Résistance.** Gagne un bonus de +2 CA pendant 10 minutes.
- 4 **Audace.** Permet d'ajouter 1d4 à tous les jets de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde pendant 1 minute.
- 5 **Transformation.** Change l'apparence du buveur, selon l'effet du sort [Modification d'apparence](#).
- 6 **Elixir raté.** Vous ne maîtrisez pas les résultats, et le MJ choisit l'effet de l'élixir produit.



INVENTOR SPELL LIST

1ST LEVEL

Alarm
Arcane Ablation ^K
Arcane Weapon ^K
Awaken Rope
Bond Item ^K
Launch Object^K
Comprehend Languages
Cure Wounds
Detect Magic
Disguise Self
Expeditious Retreat
Fall Inventor
False Life
Feather Fall
Grease
Identify
Illusory Script
Jump
Longstrider
Sanctuary
Seeking Projectile ^K
Snare
Unburden ^K
Unseen Servant
Tenser's Floating Disk

2ND LEVEL

Aid
Alter Self
Arcane Lock
Blur
Cloud of Daggers
Darkvision
Earthbind
Enhance Ability
Enlarge/Reduce
Find Traps
Heat Metal
Hold Person
Imbue Luck ^K
Invisibility
Knock
Lightning Charged ^K
Locate Object
Magic Weapon
Magic Mouth
Nystul's Magic Aura
Protection from Poison
See Invisibility
Spider Climb
Thunderburst Mine ^K

3RD LEVEL

Dispel Magic
Dispel Construct ^K
Elemental Weapon
Feign Death
Flame Arrows
Fireburst Mine ^K
Gaseous Form
Glyph of Warding
Life Transference
Lightning Arrow
Magic Circle
Nondetection
Protection from Energy
Sending
Tiny Servant
Wall of Sand
Water Breathing
Water Walk
Wind Wall

4TH LEVEL

Arcane Eye
Death Ward

- Spells marked with ^K are custom spells, included in Appendix A, Inventor Spells.

Fabricate

Fire Shield
Freedom of Movement
Greater Invisibility
Leomund's Secret Chest
Otiluke's Resilient Sphere
Repair ^K
Stone Shape
Stoneskin
Sickening Radiance

5TH LEVEL

Animate Objects
Creation
Hold Monster
Legend Lore
Mislead
Passwall
Skill Empowerment
Telekinesis
Teleportation Circle
Transmute Rock
Vorpal Weapon ^K
Wall of Stone

EXPANDED TOOLBOX

Need even more Inventor? Open the [Expanded Toolbox](#) for yet more possibilities!

APPENDIX A: SORTS D'INVENTEUR

NIVEAU 1

ABLATION DES ARCANES

Transmutation de niveau 1

- **Temps d'incantation:** 1 action
- **Portée:** Toucher
- **Composants:** V, S
- **Durée:** 1 heure

Vous touchez une armure ou un vêtement usé et l'imprégnez de magie. La créature qui porte cet objet gagne 4 points de vie temporaires pour la durée de la magie. Lorsque ces points de vie temporaires sont épuisés, la créature gagne au début de son prochain tour un nombre de points de vie égal à 1 point de moins que le nombre de points de vie gagnés grâce à ce sort (par exemple, de 4 à 3), jusqu'à ce qu'elle ne gagne plus de points de vie temporaires et que le sort prenne fin.

Aux niveaux supérieurs: Les points de vie temporaires initiaux augmentent de 1 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au 1er.

ARME ARCANIQUE

Transmutation de niveau 1

- **Temps d'incantation:** 1 action bonus
- **Portée:** Toucher
- **Composants:** V, S
- **Durée:** 1 heure

Vous touchez une arme et l'imprégnez de magie. Pendant la durée de l'incantation, l'arme est considérée comme une arme magique et les dégâts qu'elle inflige sont des dégâts de FOR. Lorsque vous lancez ce sort sur une arme ayant la propriété munition, celle-ci ne consomme plus de munitions lorsqu'elle est tirée et n'a plus besoin d'être rechargeée.

Aux niveaux supérieurs: Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de 3ème ou 4ème niveau, la durée devient 8 heures. Lorsque vous utilisez un emplacement de sort de 5ème niveau ou plus, la durée devient de 24 heures.

CORDE ÉVEILLÉE

Transmutation de niveau 1

- **Classes:** Inventeur, Barde, Occultiste, Ranger, Sorcier, Magicien
- **Temps d'incantation:** 1 action
- **Portée:** Toucher
- **Composants:** V, S, M (10 à 60 pieds de corde, d'une valeur d'au moins 1 cp)
- **Durée:** Instantanée

En tant qu'action, vous pouvez toucher une corde de 10 à 60 pieds de long et lui donner un ordre unique, en choisissant parmi les options suivantes :

Lier. La corde tente de lier une créature de votre choix dans un rayon de 20 pieds autour de vous. La créature doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité ou être immobilisée jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Une créature peut utiliser son action pour faire un test de Force DC 10, se libérant ou

libérant une autre créature à sa portée en cas de succès. Le fait d'infliger 5 points de dégâts tranchants à la corde (AC 10) libère également la créature sans la blesser, ce qui met fin à l'effet et détruit la corde.

- La corde s'envole à 60 pieds et s'attache à un objet ou à une surface à laquelle une corde peut être attachée, avant de redevenir inanimée et de se suspendre à l'objet.
- La corde s'accroche à un objet de petite taille ou plus petit qui n'est pas porté par une créature dans un rayon égal à la longueur de la corde et ramène cet objet dans votre main. Si l'objet est porté par une créature, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas de succès, elle conserve l'objet, et en cas d'échec, l'objet est arraché à la créature.

Aux niveaux supérieurs: Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de 2ème niveau ou plus, vous pouvez cibler une chaîne au lieu d'une corde.

OBJET DE LIAISON

Conjuration de niveau 1

- **Temps d'incantation:** 1 minute
- **Portée:** Toucher
- **Composants:** V, S
- **Durée:** 8 heures

Vous touchez un objet ne pesant pas plus de 50 kg et formez un lien entre vous et lui. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez le rappeler dans votre main en tant qu'action bonus.

Si une autre créature tient ou porte l'objet lorsque vous tentez de le rappeler, elle fait un jet de sauvegarde CHAa pour conserver la possession de l'objet, et si elle réussit, le sort échoue. Elle effectue ce jet avec un avantage si elle est en possession de l'objet depuis plus d'une minute.

CHUTE

Transmutation de niveau 1

- **Classes:** Inventeur, Sorcier, Magicien
- **Temps d'incantation:** 1 action
- **Rangement:** Self
- **Composants:** V, S
- **Durée:** Instantanée

Vous modifiez la gravité pour vous-même, ce qui vous permet de vous réorienter vers le bas jusqu'à la fin de votre tour. Vous pouvez choisir n'importe quelle direction pour tomber comme si vous étiez sous l'effet de la gravité, tombant jusqu'à 500 pieds avant que le sort ne prenne fin.

Si vous entrez en collision avec quelque chose pendant ce temps, vous subissez des dégâts de chute normaux, mais vous pouvez contrôler votre chute comme vous le feriez dans des conditions normales en vous accrochant à des objets ou en vous déplaçant le long d'une surface selon votre nouvelle orientation normale jusqu'à la fin de votre tour et le retour à la normale de la gravité.

RETURNING WEAPON

1st-level transmutation

- **Casting Time:** 1 action
- **Range:** Self
- **Components:** V, S, M (A magic item that casts a spell).
- **Duration:** 24 hours.
- **Classes:** Inventor

Choose one object weighing 1 to 5 pounds within range that isn't being worn or carried. The object flies in a straight line up to 90 feet in a direction you choose before falling to the ground, stopping early if it impacts against a solid surface. If the object would strike a creature, that creature must make a Dexterity saving throw. On a failed save, the object strikes the target and stops moving. When the object strikes something, the object and what it strikes each take 3d8 bludgeoning damage.

At Higher Levels. When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the maximum weight of objects that you can target with this spell increases by 5 pounds, and the damage increases by 1d8, for each slot level above 1st.

RETURNING WEAPON

1st-level transmutation

- **Casting Time:** 1 action
- **Range:** Self
- **Components:** V, S, M (A magic item that casts a spell).
- **Duration:** 24 hours.
- **Classes:** Inventor

You touch a weapon granting it the throwing 20/60 property. If it already has the thrown property, its range increases by 20/60. It also gains the "returning" property. After being thrown it automatically reappears in the thrower's hand.

SEEKING PROJECTILE

1st-level transmutation

- **Casting Time:** 1 action
- **Range:** Touch
- **Components:** V, S
- **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

You touch a piece of ammunition or weapon with the thrown property imbuing it with the property of seeking its target. When a ranged attack roll is made with that weapon, that attack gains advantage and the attack roll can add your spell casting modifier to the value on the dice. If that makes the value on the die + your spell casting modifier results in a 20 or more, the attack is a critical hit as if a 20 was rolled. After making the attack roll, the spell ends.

UNBURDEN

1st-level transmutation

- **Casting Time:** 1 action
- **Range:** Touch
- **Components:** V, S
- **Duration:** 1 hour

A creature you touch no longer suffers the penalties to movement speed or to their Dexterity (Stealth) checks while

wearing medium or heavy armor, and is no longer encumbered from carry weight unless they are carrying more than twice the weight that would encumber them.

2ND LEVEL SPELLS

IMBUE LUCK

2nd-level abjuration

- **Casting Time:** 1 action
- **Range:** Touch
- **Components:** V, S
- **Duration:** 1 hour

You touch a weapon or worn item and imbue luck into it. If imbued on a weapon, for the duration, on an attack roll, the wielder can roll an additional d20 (they can choose to do this after they roll, but before the outcome is determined). The creature can choose which of the d20s is used for the attack roll.

If imbued into a worn item, they can roll a d20 when attacked, then choose whether the attack uses the attacker's roll or theirs.

With either use, the spell immediately ends upon rolling the extra d20.

LIGHTNING CHARGED

2nd-level evocation

- **Casting Time:** 1 action
- **Range:** Touch
- **Components:** V, S, M (a piece of once used lightning rod)
- **Duration:** 10 minutes

You channel lightning energy into a creature. The energy is harmless to the creature, but escapes in dangerous bursts to other nearby creatures.

Every time that creature strikes another creature with a melee attack, a spell with a range of touch, is struck by another creature with melee attack, or ends their turn while grappling or being grappled by another creature, they deal 1d6 Lightning damage to that creature.

Once this spell has discharged 6 times (dealing up to 6d6 damage), the spell ends.

At Higher Levels: The spell can discharge damage 2 additional times (dealing 2d6 more total damage) before the spell ends for each slot level above 2nd.

THUNDERBURST MINE

2nd-level abjuration

- **Casting Time:** 1 minute
- **Range:** Touch
- **Components:** V, S, M (Any tiny nonmagical item, which is destroyed by the activation of the spell)
- **Duration:** 8 hours

You can set a magical trap by infusing explosive magic into an item. You can set this item to detonate when someone comes within 5 feet of it, or by a verbal command using your reaction (one or more mines can be detonated).

When the magic trap detonates, each creature in a 10-foot-radius sphere centered on the item must make a CON saving throw. A creature takes 3d8 thunder damage on a failed save, or half as much damage on a successful one. If a creature is in the area of effect of more than one thunderburst mine during a turn, they take half damage from any subsequent effects of the mines.

A magical mine must be set 5 feet or more from another mine, and cannot be moved once placed; any attempt to move it results in it detonating unless the Inventor that set it disarms it with an action.

3RD LEVEL SPELLS

DISPEL CONSTRUCT

3rd-level abjuration

- **Casting Time:** 1 action
- **Range:** 60 feet
- **Components:** V, S
- **Duration:** Instantaneous

You can attempt to purge the magic animating a construct within range, rendering it inert. The target takes 4d10 FOR damage must succeed on a CON saving throw or become stunned for 1 minute. At the end of each of its turns, the target can make another CON saving throw. On a success, the spell ends on the target. If the target has less than 50 hit points remaining when it fails, it is reduced to zero hit points.

FIREBURST MINE

3rd-level abjuration

- **Casting Time:** 1 minute
- **Range:** Touch
- **Components:** V, S, M (Any tiny nonmagical item, which is destroyed by the activation of the spell)
- **Duration:** 8 hours

You can set a magical trap by infusing explosive magic into an item. You can set this item to detonate when someone comes within 5 feet of it, or by a verbal command using your reaction (one or more mines can be detonated).

When the magic trap detonates, each creature in a 20-foot-radius sphere centered on the item must make a Dexterity saving throw. A creature takes 5d8 fire damage on a failed save, or half as much damage on a successful one. If a creature is in the area of effect of more than one fireburst mine during a turn, they take half damage from any subsequent effects of the mines.

A magical mine must be set 5 feet or more from another mine, and cannot be moved once placed; any attempt to move it results in it detonating unless the Inventor that set it disarms it with an action.

4TH LEVEL SPELLS

REPAIR

4th-level transmutation

- **Casting Time:** 1 action
- **Range:** Touch
- **Components:** V, S
- **Duration:** Instantaneous

You touch a construct or inanimate object, causing it to regain 10d6 hit points. This causes any parts or material that has broken away from the construct or object to reattach, repairing it to the condition it was in before losing those hit points.

If the construct or object damaged state is the result of age, you can instead repair to the condition it was in 10d6 years ago, if it was previously in a better condition during that time (the condition can only improve or not change).

At Higher Levels: The hit points restored increases by 2d6 (or the years restored) for each slot above 4th.

5TH LEVEL SPELLS

VORPAL WEAPON

5th-level transmutation

- **Casting Time:** 1 action
- **Range:** Touch
- **Components:** V, S
- **Duration:** Concentration, Up to 1 hour

You touch a weapon and imbue it with power. Until the spell ends, the weapon becomes indescribably sharp, ignoring resistance to slashing damage, and gains the Siege property, dealing double damage to inanimate objects such as structures. If a weapon has a modifier of less than +3 to attack and damage rolls, its modifier becomes +3 to attack and damage rolls for the duration of the spell.

Additionally, if a critical strike of this weapon would leave a creature with less than 50 hitpoints, the target creature is decapitated, killing it.

MULTICLASSING

Should you want to multiclass into Inventor, the prerequisites and proficiencies are listed below:

- **Prerequisite:** 13 INT.
- **Proficiencies gained:** Arcana skill, light armor.

For the purpose of multiclassing and spell slots, add half your Inventor levels rounded down when calculating your Spell Slots on the multiclassing spells slots table (like Paladin or Ranger).

FEATS

While an Inventor can get a lot of mileage from the existing feats, this is an additional select with two things in mind. First, they are feats that may more directly play on what an Inventor will find themselves gravitating to in the course of play, and second feats that leverage the new mechanics introduced by the Inventor.

You can see from feats like Magic Initiate or Martial Adept that leveraging other class features can be a core part of expanding your character through feats, and a feat is a perfect way to dabble in a bit of Artifice without fully walking the path of Gond.

INNOVATOR'S UPGRADE

Prerequisite: Inventor

You've honed your mind into a nonstop analytical machine. You can select an additional upgrade from your subclass list. The upgrade must be from the Unrestricted list. This upgrade does not count against your class upgrade total.

If a feature allows you to exchange upgrades, you can exchange upgrades selected with this feat, but they must be selected from the same (or lower) level requirement category as the originally selected upgrade.

You can take this feat additional times, selecting higher level feats each additional time you take it, as per the table below:

Times Select	Upgrade Level
1st	Unrestricted
2nd	5th Level
3rd	9th Level
4th+	11th Level

FURTHER INTERACTIONS

If you allow free feats, it is generally recommended to restrict that + the first feat to unrestricted upgrades. It is recommended simply to not allow selecting additional magic rod upgrades with this feat.

MENTAL ADAPTABILITY

You've found ways to think outside the box, making connections that other - lesser - minds can never seem to understand.

- When you have to make an INT, SAG or CHAa saving throw, you can roll all three and pick the highest result. Once you do this, you cannot do it again until you complete a long rest.

- You can select an additional upgrade that is *not* from your subclass list, so long as you can apply it to something in your possession. This upgrade cannot be a level restricted upgrade.

GOLEM MENTOR

Prerequisite: 16th level Inventor

You can select the Artificial Learning upgrade. This upgrade does not count against your class upgrade total.

WHY DOES THIS EXIST?

This was an interaction with the older versions of Innovator's Upgrade I wanted to persevere as this is fairly balanced and interesting, but the original version of Innovator's upgrade has been nerfed.

ART CREDITS

- Class Image: Inventor Warsmith - Art by Trung Tin Shinjji - Copyright KibblesTasty.
- Tinkerer - art by Alifka Hammam - Copyright KibblesTasty.
- Gadgetsmith Character - art by adrytia45 - Copyright KibblesTasty
- Golemsmith Image 1: Wizards of the Coast.
- Golemsmith Image 2: Wizards of the Coast.
- Infusionsmith Character: Art by Trung Tin Shinjji - Copyright KibblesTasty.
- Tiefling Potionsmith: Art by Trung Tin Shinjji - Copyright KibblesTasty.
- Alchemist - Art by Alifka Hammam - Copyright KibblesTasty.
- Potions: Art by Liza Alyakova - Copyright KibblesTasty.
- Fleshsmith Image: Fleshsmith Inventor - Art by Shinji Art - Copyright KibblesTasty

FAN CONTENT POLICY

This work is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

SUPPORTED BY

Creation is made possible by generous patrons:

- Abeezy
- Abyssal Knight
- Amara
- Andrew Keenan Richardson
- Andrew Valenti
- AndrewRP8023
- Angel Gomez
- Austin Fox
- Bailey Halsall
- BenPriebe
- Bigbird
- Billy Greene
- Brandon Emory Lake
- Brendan
- C. Dobb
- Cameron
- Colin Reilly
- CovertMuffin
- Dallas blanch
- David Santistevan
- Dr. Arielpro
- Drowrin
- Elijah McGowan
- Ethan Hart
- Fencing Bucket
- FS-1414
- Garion Pankievich
- Garri K
- Garth Ott
- Gengoron
- Glacirus
- Glider Onair
- GMBinder

- herdsheep
- Ihileath
- Issac Dyne
- Jake Sine
- Jason Lasica
- Johannes Wieland
- Kainoa Pacro
- KnightOfAlcea
- Kybernetes
- Larry Eger
- lastnamefirst
- Meerkat Manor
- Michael Ramage
- Micheal Molik
- Mitchell Baltosser
- Nannette Groft
- Nicholas Sherman
- OrionSquared
- Patrick Hart
- Peter Steil
- Prussi Antique
- Robert White
- Rory Collier
- Sam B Spivey
- Seffykun
- Seranata
- SlippyGate
- Solarfed
- SonOfSofaman
- SpectreCreations
- Suliman Adel
- Thortron
- Tony Bucher
- Verixa Okblek
- Witasmott
- WitchDoctorXera
- Wraithkin
- Zac McPherron
- Zaubern

...and many more!

Want to support KibblesTasty in keeping this updated and creating more homebrew like this? You can join them here [on Patreon](#).

Thank you!

CHANGEOLOG

INVENTOR V1.7

INVENTOR V2.0

INVENTOR V2.0.2

INVENTOR 2.0.3

INVENTOR 2.1

INVENTOR 2.1.1

INVENTOR 2.2

GOLEMSMITH

- Healing spells you cast can now heal the golem from level 1 (effectively level 2 as that's when you'd get cure wounds). This should reduce fights where the golem gets disabled early on at the cost of dedicating more resources to it (these cases just felt bad early on).
- Mechanical Wings renamed Airborne Propulsion and clarified/fixed wording.
- Structural CON flipped the 16 and 18 effects, moving Proficiency with CON saves to 16 making it easier to reach.
- Mark of Life grants proficiency with SAG and INT saving throws.

POTIONSMITH

- Infused Potions can be spells with spell attacks. Become ranged weapon attacks (with the infused potion).
- Potionsmiths now gain proficiency in Instant Reactions used as weapons.
- Delivery Mechanism now allows you to use your INT modifier for attack rolls with potions.
- Added Perfection Reaction
- Added Field Infusion
- Added Mad Alchemy
- Merged Elixir of Life and Philosophers Stone.

THUNDERSMITH

- Arcane Lightning has become Lightning Magic. The 4th level spell has been replaced with Jumping Jolt for OGL simplicity, a new 5th level spell is added (Sky Burst)

WARSIMTH

- Integrated Armor no longer counts against carry weight.
- Warplate weight slightly reduced (matching plate).
- Warsuit weight greatly reduced (matching breastplate).
- Collapsible made an unrestricted upgrade.
- Faraday Helmet removed.
- Iron Grip removed the ability to wield 2-handed weapons in one hand and use lances while not mounted (the later of which isn't a balance issue, just ended up being weird).
- Warsmith's Grappling Reel now requires Warplate or Integrated Armor.
- Grappling Hook added to Warsmith with prerequisite of Warsuit.

- 5th level spells added to Lightning and Fire Projector
- 4th level Spell of lightning projector replaced for OGL simplicity reasons.
- Recall moved to 9th level required.

FLESHSMITH

- Adorable Critter line has largely been removed. While I was fond of them (mostly for their names) it required too many upgrades to be viable. Zombie Critter has been folded into the base critter, though it has lost its ability to attack. Its ability to attack has been folded into a new Thesis option in Expanded Toolbox (Perfection of Creation). It is now just a ridiculously durable familiar.
- Ravenous removed (too much tracking and rolls).
- Infernal Mutation reduced to 1d6.
- Vampiric Mutation empowered regeneration effect changed 1d6 + CON.
- Massive Mutation is now a bonus action. Massive mutation now targets creatures of your choice, but has a reduced range.
- Secondary Life Organs now makes you immune to critical strikes (like adamantine armor) in addition to its old effect.
- Subdermal Platting changed from 16 + Dexterity (max 2) to 17, scaling to 18 @ 5, giving fleshsmiths a route to not rely on dexterity for AC.

SPELLS

- Arcane Weapon now makes a weapon no longer require ammunition and bypasses any loading properties of the weapon.
- Returning Weapon duration and range increase buffed.
- Seeking Projectile now grants advantage on the attack that consumes the enchanted shot.
- Dispel Construct changed. Now deals 4d10 guaranteed damage, stuns on fail, and reduces to zero from a 50 hp threshold.