**Classes supplémentaires**

**Artificier**

<https://www.aidedd.org/dnd-5/unearthed-arcana/artificier/>

Version officielle d'**Eberron: Rising from the Last War** de cette classe publiée initialement dans la rubrique Unearthed Arcana.

Maîtres dans l'art de libérer la magie dans les objets du quotidien, les artificiers sont les inventeurs suprêmes. Ils considèrent la magie comme un système complexe qui n'attend que d'être décodé et contrôlé. Les artificiers utilisent leurs outils pour canaliser les pouvoirs des arcanes, en confectionnant des objets magiques tant temporaires que permanents. Pour lancer un sort, un artificier peut utiliser des ingrédients alchimiques et concocter un puissant élixir, du matériel de calligraphie pour tracer un sceau de pouvoir sur l'armure d'un allié, ou encore des outils de bricoleur pour fabriquer une breloque temporaire. La magie des artificiers est liée à leurs outils et à leurs talents.

**Science des arcanes**

Dans le monde d'Eberron, la magie des arcanes a été maîtrisée jusqu'à devenir une science et a pénétré toutes les couches de la société. Les artificiers reflètent ce développement. Leur connaissance des dispositifs magiques et leur capacité à imprégner des objets ordinaires d'énergie magique est ce qui permet aux grandioses réalisations magiques d'Eberron de continuer de fonctionner. Au cours de la Dernière guerre, les artificiers ont été mobilisés à grande échelle. De nombreuses vies ont été sauvées grâce aux inventions de courageux artificiers, mais de plus nombreuses encore ont été perdues dans les destructions de masse qu'ont déchaînées leurs créations.

**En quête de nouveaux savoirs**

**ARTIFICIERS DANS D'AUTRES MONDES**  
  
Eberron est le monde le plus associé aux artificiers, mais la classe peut être trouvée ailleurs dans le multivers. Dans les Royaumes Oubliés, par exemple, l'île de Lantan abrite de nombreux artificiers et, dans le monde de Dragonlance, les gnomes bricoleurs appartiennent souvent à cette classe. Les technologies étranges que l'on trouve dans la Barrière des hautes cimes du monde de Greyhawk ont incité certaines personnes à emprunter la voie des artificiers, et à Mystara, diverses nations emploient des artificiers pour maintenir opérationnels les dirigeables et autres dispositifs extraordinaires. Dans la Cité de Sigil, les artificiers partagent entre eux les découvertes de l'univers, et un en particulier, l'inventeur gnome nommé Vi, gère une entreprise trans-multivers à partir de là. Dans la cité-monde de Ravnica, la ligue Izzet forme de nombreux artificiers dont le pouvoir destructeur est sans égal dans d'autres mondes, à l'exception des gnomes bricoleurs de Krynn.

Rien n'enthousiasme autant un artificier que de découvrir un nouveau métal ou une source d'énergie élémentaire. Dans les cercles d'artificiers, ce sont ces nouvelles inventions et découvertes étranges qui génèrent le plus d'engouement. Un artificier qui veut marquer l'histoire doit apporter quelque chose de nouveau plutôt que de poursuivre le travail d'un autre. Et c'est cette soif de nouveauté qui motive les artificiers à devenir des aventuriers. À Eberron, Les principales voies de communications et les régions peuplées ont été explorées depuis longtemps. Par conséquent, les artificiers vont jusqu'aux confins de la civilisation dans l'espoir de faire la prochaine grande découverte dans le domaine des arcanes.

**Créer un artificier**

Quand vous créez un artificier, pensez à l'historique de votre personnage et à ce qui le conduit à l'aventure. A-t-il un rival ? Quelle relation a-t-il avec l'artisan ou l'artificier qui lui a appris les bases de son métier ? Parlez avec votre MD sur la façon de jouer les artificiers dans sa campagne et pour déterminer avec quelles sortes d'organisations et de PNJ il a pu tisser des liens.

**Création rapide**

Vous pouvez concevoir un artificier rapidement en suivant ces quelques suggestions. En premier, l'Intelligence devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Constitution ou la Dextérité. Ensuite, choisissez l'historique artisan de guilde.

**Règle optionnelle : Multiclassage**

Si votre groupe utilise les règles optionnelles de [multiclassage](https://www.aidedd.org/regles/personnalisation/multiclassage/) du *Player's Handbook*, voici ce que vous devez savoir si vous choisissez l'artificier comme l'une de vos classes.

**Valeur minimum de caractéristique**. En tant que personnage multiclassé, vous devez avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à 13 pour prendre un niveau dans cette classe, ou pour prendre un niveau dans une autre classe si vous êtes déjà un artificier.

**Maîtrises gagnées**. Si l'artificier n'est pas votre classe initiale, voici les maîtrises que vous gagnez lorsque vous prenez votre premier niveau d'artificier : armure légère, armure intermédiaire, boucliers, outils de voleur, outils de bricoleur.

**Emplacements de sorts**. Ajoutez la moitié de vos niveaux dans la classe d'artificier (arrondie à l'inférieur) aux niveaux appropriés de vos autres classes pour déterminer vos emplacements de sorts disponibles.

**Capacités de classe**

En tant qu'artificier, vous gagnez les capacités de classe suivantes.

**Points de vie**

**DV** : 1d8 par niveau d'artificier  
**pv au niveau 1** : 8 + votre modificateur de Constitution  
**pv aux niveaux suivants** : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

**Maîtrises**

**Armures** : armures légères et intermédiaires, boucliers  
**Armes** : armes courantes  
**Outils** : outils de voleur, outils de bricoleur, un type d'outil artisan de votre choix  
**Jets de sauvegarde** : Constitution, Intelligence  
**Compétences** : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Investigation, Médecine, Nature, Perception et Escamotage

**Équipement**

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

* deux armes courantes de votre choix
* une arbalète légère et 20 carreaux
* (a) une armure de cuir clouté ou (b) une armure d'écailles
* des outils de voleur et un sac d'exploration souterraine

Si vous renoncez à cet équipement de départ ainsi qu'à celui accordé par votre historique, vous commencez avec 5d4 × 10 po pour acheter votre équipement.

**Règle optionnelle : Maîtrise des armes à feu**

La création et le fonctionnement des armes à poudre ont été découverts dans de nombreux recoins du multivers de D&D. Si votre MD utilise les règles des armes à feu du *Guide du Maître* et que votre artificier a été témoin du fonctionnement de telles armes, votre artificier en a la maîtrise.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | | | | | | | |
|  | **Bonus de** |  | **Imprégnations** | **Objets** | **Sorts mineurs** | **- Emplacements de sorts -** | | | | |
| **Niv** | **maîtrise** | **Capacités** | **connues** | **imprégnés** | **connus** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1 | +2 | Incantations, Bricolage magique | - | - | 2 | 2 | - | - | - | - |
| 2 | +2 | Imprégnation d'objet | 4 | 2 | 2 | 2 | - | - | - | - |
| 3 | +2 | Spécialité d'artificier, Outil adéquat | 4 | 2 | 2 | 3 | - | - | - | - |
| 4 | +2 | Amélioration de caractéristiques | 4 | 2 | 2 | 3 | - | - | - | - |
| 5 | +3 | Capacité de la spécialité d'artificier | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | - | - | - |
| 6 | +3 | Expertise d'outil | 6 | 3 | 2 | 4 | 2 | - | - | - |
| 7 | +3 | Éclair de génie | 6 | 3 | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 8 | +3 | Amélioration de caractéristiques | 6 | 3 | 2 | 4 | 3 | - | - | - |
| 9 | +4 | Capacité de la spécialité d'artificier | 6 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | - | - |
| 10 | +4 | Expert en objets magiques | 8 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | - | - |
| 11 | +4 | Objet stockeur de sort | 8 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | - | - |
| 12 | +4 | Amélioration de caractéristiques | 8 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | - | - |
| 13 | +5 | - | 8 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | - |
| 14 | +5 | Érudit en objets magiques | 10 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | - |
| 15 | +5 | Capacité de la spécialité d'artificier | 10 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - |
| 16 | +5 | Amélioration de caractéristiques | 10 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - |
| 17 | +6 | - | 10 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 18 | +6 | Maître des objets magiques | 12 | 6 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 19 | +6 | Amélioration de caractéristiques | 12 | 6 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 | +6 | L'artifice dans l'âme | 12 | 6 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |

**Bricolage magique**

Au niveau 1, vous apprenez à imprégner une étincelle de magie dans des objets ordinaires. Pour utiliser cette capacité, vous devez avoir en main des outils de bricoleur ou tout autre outil d'artisan. Vous touchez ensuite par une action un objet non magique de taille TP et lui conférez une propriété magique de votre choix parmi la liste suivante :

* L'objet émet une lumière vive sur un rayon de 1,50 m et une lumière faible sur 1,50 m supplémentaire.
* Lorsqu'une créature le tapote, l'objet émet un message enregistré qui peut être entendu jusqu'à 3 mètres. Vous prononcez le message lorsque vous conférez cette propriété à l'objet, et l'enregistrement ne peut durer plus de 6 secondes.
* L'objet émet continuellement, au choix, une odeur ou un son non verbal (bruit de vent, de vagues, gazouillis, etc). L'effet choisi est perceptible jusqu'à 3 mètres.
* Un effet visuel statique apparaît sur l'une des surfaces de l'objet. Cet effet peut être une image, un texte (jusqu'à 25 mots), des lignes et des formes, ou encore un mélange à votre guise de ces éléments.

La propriété choisie dure indéfiniment. Par une action, vous pouvez toucher l'objet et mettre fin à la propriété prématurément. Vous pouvez appliquer la magie de cette capacité à plusieurs objets à la fois, en touchant un objet différent chaque fois que vous utilisez cette capacité, mais un objet donné ne peut porter qu'une seule propriété à la fois. Le nombre maximum d'objets que vous pouvez affecter de manière simultanée avec cette capacité est égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum 1 objet). Si vous essayez de dépasser ce maximum, la propriété la plus ancienne prend fin immédiatement et la nouvelle propriété s'applique.

**Incantations**

Vous avez étudié les rouages de la magie, comment la canaliser à travers des objets, et comment l'éveiller à travers eux. En conséquence, vous avez gagné une capacité limitée à lancer des sorts. Pour un observateur, vous ne semblez pas vraiment lancer des sorts dans le sens usuel ; c'est plutôt comme si vous produisiez des miracles au moyen de divers objets.

**Outils requis**

**LA MAGIE DE L'ARTIFICE**  
  
En tant qu'artificier, vous utilisez des outils lorsque vous lancez vos sorts. Lorsque vous décrivez votre incantation, réfléchissez à la manière dont vous utilisez un outil pour effectuer l'effet de sort. Si vous utilisez du matériel d'alchimiste pour lancer *soins*, vous pourriez rapidement produire un onguent. Si vous lancez ce sort à l'aide d'outils de bricoleur, vous pourriez avoir une araignée mécanique miniature qui ferme les blessures. Lorsque vous lancez *vaporisation de poison*, vous pourriez jeter des produits chimiques ou utiliser une baguette magique qui crache du venin. L'effet du sort est le même que pour un lanceur de sorts de n'importe quelle autre classe, mais votre méthode pour les lancer est spéciale.  
  
Le même principe s'applique lorsque vous préparez vos sorts. En tant qu'artificier, vous n'étudiez pas un livre de sorts ni ne préparez vos sorts. Au lieu de cela, vous travaillez avec vos outils et créez les éléments spécialisés que vous utiliserez pour produire vos effets. Si vous remplacez *soins* par *poigne électrique*, vous pourriez désassembler l’objet utilisé pour soigner et en créer un autre plus offensif à la place, peut-être un gant qui vous permettra de canaliser une vague d'énergie.  
  
Ces détails ne vous limitent pas, ni ne vous procurent aucun avantage. Vous n'êtes pas obligé d'expliquer comment vous utilisez les outils pour lancer un sort. Mais décrire votre incantation de façon créative est une façon amusante de vous distinguer des autres lanceurs de sorts.

Vous produisez les effets de vos sorts d'artificier grâce à vos outils. Vous devez avoir un focaliseur de sorts (des outils de voleur ou tout autre outil d'artisan) en main quand vous lancez un sort avec la capacité Incantations. Vous devez maîtriser ces outils pour pouvoir les utiliser de cette façon. Référez-vous au chapitre [Équipements](https://www.aidedd.org/regles/equipement/outils/) du *Manuel des Joueurs* pour la description de ces outils. Après avoir acquis la capacité Imprégnation d'objet au niveau 2, vous pourrez également utiliser n'importe quel objet portant une de vos imprégnations comme focaliseur de sorts.

**Sorts mineurs**

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts mineurs de votre choix parmi la liste de sorts d'artificier ci-dessous. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus. Lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer un de vos sorts mineurs d'artificier connu par un autre de la liste de sorts d'artificier.

**Préparer et lancer des sorts**

La table de l'artificier indique combien d'emplacements de sorts vous avez pour lancer vos sorts d'artificier. Pour lancer un de vos sorts de niveau 1 ou supérieur, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

Vous devez préparer la liste des sorts d'artificier qui vous sont disponibles pour les lancer, en les choisissant dans la liste de sorts d'artificier. Pour ce faire, choisissez un nombre de sorts d'artificier égal à votre modificateur d'Intelligence + la moitié de votre niveau d'artificier, arrondi à l'inférieur (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts.

Par exemple, si vous êtes un artificier de niveau 5, vous possédez quatre emplacements de sorts de niveau 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une Intelligence de 14, votre liste de sorts préparés peut inclure quatre sorts de niveau 1 ou 2, selon n'importe quelle combinaison. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soins*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un repos long. Préparer une nouvelle liste de sorts d'artificier demande du temps pour bricoler avec vos focaliseurs de sorts : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort de votre liste.

**Caractéristique d'incantation**

L'Intelligence est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts d'artificier ; votre compréhension théorique de la magie vous permet de manier ces sorts avec une grande habileté. Vous utilisez votre Intelligence chaque fois qu'un sort d'artificier se réfère à votre caractéristique d'incantation. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort d'artificier que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

**DD de sauvegarde des sorts** = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence  
**Modificateur aux attaques avec un sort** = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

**Rituel**

Vous pouvez lancer un sort d'artificier en tant que rituel si ce sort possède l'étiquette rituel et si vous avez préparé ce sort.

**Liste de sorts d'artificier**

Voici la liste des sorts que vous consultez quand vous apprenez un sort d'artificier. La liste est organisée par niveaux de sorts, pas par niveau de personnage. Si un sort peut être lancé en tant que rituel, l'étiquette rituel apparaît après le nom du sort.

Ces sorts proviennent principalement du *Manuel des Joueurs*. Si un nom du sort est suivi d'un astérisque, le sort provient du *Xanathar's Guide to Everything*.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **Sorts mineurs** | **Niveau 1** | **Niveau 2** |
| *aspersion d'acide* *assistance* *coup de tonnerre \** *embrasement \** *fouet épineux* *gelure \** *lumière* *lumières dansantes* *main de mage* *message* *pierre magique \** *poigne électrique* *prestidigitation* *rayon de givre* *réparation* *résistance* *stabilisation* *trait de feu* *vaporisation de poison* | *absorption des éléments \* alarme* (rituel) *catapulte \** *collet \** *déguisement* *détection de la magie* (rituel) *feuille morte graisse* *grande foulée* *identification* (rituel) *lueurs féeriques purification de nourriture et d'eau* (rituel*) repli expéditif* *sanctuaire* *saut* *simulacre de vie* *soins* | *agrandissement/rapetissement* *aide* *amélioration de caractéristique* *arme magique* *bouche magique* (rituel) *corde enchantée* *écrire dans le ciel* (rituel) \* *flamme éternelle* *flou* *invisibilité* *lévitation* *métal brûlant* *modification d'apparence pattes d'araignée* *protection contre le poison* *pyrotechnie \** *restauration partielle toile d'araignée* *verrou magique* *vision dans le noir* *voir l'invisible* |
| **Niveau 3** | **Niveau 4** | **Niveau 5** |
| *arme élémentaire* *clignotement* *création de nourriture et d'eau* *dissipation de la magie* *flèches enflammées \** *glyphe de protection* *hâte* *marche sur l'eau* (rituel) *protection contre une énergie* *réanimation* *respiration aquatique* (rituel) *serviteur miniature \** *sieste \** *vol* | *chien de garde de Mordenkainen* *coffre secret de Léomund* *fabrication* *façonnage de la pierre* *fléau élémentaire \** *liberté de mouvement* *œil magique* *peau de pierre* *sanctuaire privé de Mordenkainen* *sphère résiliente d'Otiluke* | *amélioration de compétences \* animation d'objets* *création* *main de Bigby* *mur de pierre* *restauration supérieure transmutation de la pierre \** |

**Imprégnation d'objet**

Au niveau 2, vous gagnez la capacité d'imprégner des objets ordinaires avec certaines imprégnations magiques. Les objets magiques que vous créez grâce à cette capacité sont considérés comme des prototypes d'objets permanents.

**Imprégnations connues**

Lorsque vous gagnez cette capacité, choisissez quatre imprégnations d'artificier que vous apprenez parmi celles proposées à la fin de la description de cette classe. Vous apprenez des imprégnations supplémentaires de votre choix lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe, comme le montre la colonne Imprégnations connues de la table de l'artificier. Lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer une imprégnation d'artificier que vous connaissez par une nouvelle.

**Imprégner un objet**

Lorsque vous terminez un repos long, vous pouvez toucher un objet non magique et l'imprégner avec l'une de vos imprégnations d'artificier pour en faire un objet magique. Une imprégnation ne fonctionne que sur certains types d'objet, comme indiqué dans la description de l'imprégnation. Si l'objet requiert d'être lié, vous pouvez vous y lier vous-même au moment où vous imprégnez l'objet, ou bien vous pouvez renoncer au lien afin que quelqu'un d'autre puisse se lier à l'objet. Si vous décidez de vous lier à l'objet plus tard, vous devrez alors suivre le processus normal pour se lier (voir [Lien](https://www.aidedd.org/regles/objets-magiques/) dans le *Guide du Maître*).

Votre imprégnation demeure indéfiniment dans un objet, mais si vous mourez l'imprégnation disparaît après un nombre de jours égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum 1 jour). L'imprégnation disparaît également si vous abandonnez la connaissance de cette imprégnation pour une autre. Vous pouvez imprégnez plus d'un objet non magique à la fois à la fin d'un repos long ; le nombre maximum d'objets imprégnables est indiqué dans la colonne Objets imprégnés de la table de l'artificier. Vous devez toucher chaque objet, et chacune de vos imprégnations ne peut imprégner qu'un seul objet à la fois. De plus, aucun objet ne peut supporter plus d'une de vos infusions à la fois. Si vous tentez de dépasser votre nombre maximum d'imprégnations, l'imprégnation la plus ancienne prend fin immédiatement et la nouvelle imprégnation s'applique.

**Spécialité d'artificier**

Au niveau 3, vous choisissez le type de spécialiste que vous êtes : alchimiste, artilleur ou forgeron de guerre, détaillé à la fin de la description de classe. Votre choix vous accorde des capacités spéciales au niveau 5 puis aux niveaux 9 et 15.

**Outil adéquat**

Au niveau 3, vous apprenez à produire exactement l'outil dont vous avez besoin : avec des outils de bricoleur en mains, vous pouvez créer magiquement des outils d'artisan dans un espace inoccupé à 1,50 mètre ou moins de vous. Cette création demande 1 heure de travail ininterrompu, qui peut coïncider avec un repos court ou long. Bien qu'ils soient le produit de la magie, les outils ne sont pas magiques et disparaissent dès que vous utilisez cette capacité à nouveau.

**Amélioration de caractéristiques**

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

**Expertise d'outil**

À partir du niveau 6, votre bonus de maîtrise est doublé pour tout jet de caractéristique que vous réalisez et qui utilise votre maîtrise d'un outil.

**Éclair de génie**

À partir du niveau 7, vous gagnez la capacité de proposer des solutions tout en étant sous pression. Lorsque vous ou une autre créature que vous voyez à 9 mètres ou moins de vous fait un jet de caractéristique ou de sauvegarde, vous pouvez utiliser votre réaction pour ajouter votre modificateur d'Intelligence au jet. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur Intelligence (minimum une fois). Vous récupérez toutes les utilisations dépensées lorsque vous terminez un repos long.

**Expert en objets magiques**

Au niveau 10, vous obtenez une compréhension approfondie de la façon d'utiliser et de fabriquer des objets magiques :

* Vous pouvez vous lier avec quatre objets magiques à la fois.
* Si vous fabriquez un objet magique qui possède une rareté commun ou peu commun, cela ne vous prend qu'un quart du temps normal, et ne vous coûte que la moitié de l'or habituel.

**Objet stockeur de sort**

Au niveau 11, vous apprenez à stocker un sort dans un objet. Lorsque vous terminez un repos long, vous pouvez toucher une arme courante ou de guerre, ou n'importe quel objet que vous pouvez utiliser comme focaliseur de sorts, et y stocker un sort à l'intérieur. Vous choisissez ce sort qui doit être un sort d'artificier de niveau 1 ou 2 et qui se lance par 1 action (vous n'avez pas besoin d'avoir préparé ce sort). Si elle tient l'objet en main, une créature peut utiliser une action pour produire l'effet du sort, en utilisant le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Si le sort nécessite de la concentration, la créature doit se concentrer. Le sort demeure dans l'objet jusqu'à ce qu'il ait été utilisé un nombre de fois égal à deux fois votre modificateur d'Intelligence (minimum 2) ou jusqu'à ce que vous utilisiez à nouveau cette capacité pour stocker un sort dans un objet.

**Érudit en objets magiques**

Au niveau 14, votre compétence avec les objets magiques s'approfondit davantage :

* Vous pouvez vous lier avec cinq objets magiques à la fois.
* Vous ignorez toutes les exigences de classe, de race, de sort et de niveau pour utiliser ou se lier avec un objet magique.

**Maître des objets magiques**

À partir du niveau 18, vous pouvez vous lier avec six objets magiques à la fois.

**L'artifice dans l'âme**

Au niveau 20, vous développez une connexion mystique avec vos objets magiques, que vous pouvez utiliser pour vous protéger :

* Vous gagnez un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde par objet magique auquel vous êtes lié.
* Si vous êtes réduit à 0 point de vie mais pas tué, vous pouvez utiliser votre réaction pour mettre fin à l'une de vos imprégnations d'artificier, ce qui vous rétablit à 1 point de vie au lieu de 0.

[**Spécialités d'artificier**](https://www.aidedd.org/dnd-5/unearthed-arcana/artificier/#voie)

Les artificiers poursuivent une grande variété de disciplines. Voici les options de spécialité parmi lesquelles choisir au niveau 3.

[**Alchimiste**](https://www.aidedd.org/dnd-5/unearthed-arcana/artificier/#alchimiste)

Un alchimiste est un expert dans la combinaison de réactifs chimiques pour produire des effets mystiques. Les alchimistes utilisent leurs créations pour donner la vie et la reprendre. L'alchimie est la plus ancienne des traditions d'artificier, et sa polyvalence est appréciée depuis longtemps, en temps de guerre comme en temps de paix.

**Maîtrise des outils**

Lorsque vous adoptez cette spécialité au niveau 3, vous gagnez la maîtrise du matériel d'alchimiste. Si vous possédez déjà cette maîtrise, vous acquérez la maîtrise d'un autre type d'outils d'artisan de votre choix.

**Sorts d'alchimiste**

À partir du niveau 3, certains de vos sorts sont toujours préparés, comme indiqué dans la table ci-dessous. Vous considérez ces sorts comme des sorts d'artificier mais ils ne comptent pas dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer.

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau d'artificier** | **Sorts** |
| 3 | *mot de guérison, rayon empoisonné* |
| 5 | *flèche acide de Melf, sphère de feu* |
| 9 | *forme gazeuse, mot de guérison de groupe* |
| 13 | *flétrissement, protection contre la mort* |
| 17 | *nuage mortel, rappel à la vie* |

**Élixir expérimental**

À partir du niveau 3, chaque fois que vous terminez un repos long, vous pouvez magiquement produire un *élixir expérimental* dans une fiole vide que vous touchez. Lancez un dé sur la table ci-dessous pour définir l'effet de l'élixir, lequel se déclenche lorsque quelqu'un boit l'élixir. Par une action, une créature peut boire l'élixir ou l'administrer à une créature incapable d'agir. Créer un *élixir expérimental* demande d'avoir un matériel d'alchimiste sur soi, et tout élixir créé avec cette capacité 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 fabriquer plus d'élixirs à la fin d'un repos long : deux au niveau 6 et trois au niveau 15. Lancez séparément l'effet de chaque élixir. Chaque élixir nécessite son propre flacon. Vous pouvez créer des *élixirs expérimentaux* supplémentaires en dépensant pour chacun un emplacement de sort de niveau 1 ou supérieur. Dans ce cas, vous utilisez votre action pour créer l'élixir dans une fiole vide que vous touchez, et vous choisissez l'effet de l'élixir dans la table ci-dessous.

|  |  |
| --- | --- |
| **d6** | **Effet** |
| 1 | **Soins**. Le buveur regagne un nombre de points de vie égal à 2d4 + votre modificateur d'Intelligence. |
| 2 | **Rapidité**. La vitesse du buveur augmente de 3 mètres durant 1 heure. |
| 3 | **Résilience**. Le buveur obtient un bonus de +1 à la CA durant 10 minutes. |
| 4 | **Audace**. Le buveur peut lancer un d4 et ajouter le nombre obtenu à chaque jet d'attaque ou de sauvegarde qu'il effectue dans la minute qui suit. |
| 5 | **Vol**. Le buveur obtient une vitesse de vol de 3 mètres durant 10 minutes. |
| 6 | **Transformation**. Le corps du buveur est transformé comme par le sort *modification d'apparence*. Le buveur détermine la transformation provoquée par le sort, dont les effets durent 10 minutes. |

**Alchimiste érudit**

Au niveau 5, votre contrôle des réactifs magico-chimiques est devenu magistral, améliorant les soins et les dégâts que vous en tirez. Lorsque vous lancez un sort en utilisant votre matériel d'alchimiste comme focaliseur, vous recevez un bonus à un jet du sort. Ce jet doit restaurer des points de vie ou être un jet qui inflige des dégâts d'acide, de feu, nécrotique ou de poison, et le bonus est égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum +1).

**Réactifs de restauration**

À partir du niveau 9, vous pouvez incorporer des réactifs de restauration dans certains de vos travaux :

* Chaque fois qu'une créature boit un *élixir expérimental* que vous avez créé, la créature gagne des points de vie temporaires égaux à 2d6 + votre modificateur d'Intelligence (minimum 1 point de vie temporaire).
* Vous pouvez lancer *restauration partielle* sans dépenser d'emplacement de sort et sans avoir à le préparer, du moment que vous utilisez votre matériel d'alchimiste comme focaliseur de sort. Vous pouvez lancer ce sort de cette façon un nombre de fois égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum une fois) et vous récupérez toutes les utilisations dépensées lorsque vous terminez un repos long.

**Maître chimiste**

Au niveau 15, vous avez été exposé à tant d'éléments chimiques dont vous avez percé les secrets qu'ils ne présentent plus aucun risque pour vous, au point que vous les utilisez même pour mettre fin prestement à certaines affections :

* Vous gagnez la résistance aux dégâts d'acide et de poison, et vous êtes désormais immunisé à la condition empoisonné.
* Vous pouvez lancer *restauration supérieure* et *guérison* sans dépenser d'emplacement de sort, sans avoir à les préparer et sans utiliser de composantes matérielles, du moment que vous utilisez votre matériel d'alchimiste comme focaliseur de sort. Une fois que vous avez lancé l'un ou l'autre de ces sorts avec cette capacité, vous ne pouvez plus lancer ce sort de cette manière avant d'avoir terminé un repos long.

[**Artilleur**](https://www.aidedd.org/dnd-5/unearthed-arcana/artificier/#srtilleur)

Un artilleur est spécialisé dans l'utilisation de la magie pour lancer de l'énergie, des projectiles et des explosions sur un champ de bataille. Cette puissance destructrice était appréciée par toutes les armées de la Dernière guerre. Maintenant que la guerre est terminée, certains membres de cette spécialisation ont cherché à construire un monde plus pacifique en utilisant leurs pouvoirs pour lutter contre la résurgence des conflits au Khorvaire. L'artificier gnome Vi, un membre clé bien qu'improbable du projet forgé par la maison Cannith, a particulièrement insisté sur le fait de bien faire les choses : « Il est temps que nous réparions les choses au lieu de les faire exploser ».

**Maîtrise des outils**

Lorsque vous adoptez cette spécialité au niveau 3, vous gagnez la maîtrise des outils de menuisier. Si vous possédez déjà cette maîtrise, vous acquérez la maîtrise d'un autre type d'outils d'artisan de votre choix.

**Sorts d'artilleur**

À partir du niveau 3, certains de vos sorts sont toujours préparés, comme indiqué dans la table ci-dessous. Vous considérez ces sorts comme des sorts d'artificier et ils ne comptent pas dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer.

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau d'artificier** | **Sorts** |
| 3 | *bouclier, onde de choc* |
| 5 | *rayon ardent, fracassement* |
| 9 | *boule de feu, mur de vent* |
| 13 | *tempête de grêle, mur de feu* |
| 17 | *cône de froid, mur de force* |

**Canon occulte**

Au niveau 3, vous apprenez à créer un canon occulte. Avec des outils de menuisier ou de forgeron en main, vous pouvez par une action créer magiquement un canon occulte de taille TP ou P dans un espace inoccupé sur une surface horizontale dans un rayon de 1,50 m autour de vous. Un canon occulte de taille P occupe son espace, et un canon de taille TP peut être porté dans une main. Une fois que vous avez créé un canon, vous ne pouvez plus recommencer avant d'avoir terminé un repos long ou d'avoir dépensé un emplacement de sort de niveau 1 ou supérieur. Vous ne pouvez avoir qu'un seul canon à la fois et vous ne pouvez pas en créer un autre tant que votre canon est présent.

Le canon est un objet magique. Quelle que soit sa taille, il a une CA de 18 et un nombre de points de vie égal à cinq fois votre niveau d'artificier. Il est immunisé aux dégâts de poison, aux dégâts psychiques et à toutes les conditions. S'il est contraint d'effectuer un jet de caractéristiques ou de sauvegarde, considérez toutes ses valeurs de caractéristiques comme étant de 10 (+0). Si le sort *réparation* le prend pour cible, il récupère 2d6 points de vie. Il disparaît s'il tombe à 0 point de vie ou au bout de 1 heure. Vous pouvez le révoquer prématurément par une action. Lorsque vous créez le canon, vous choisissez son apparence et s'il possède des jambes ou pas. Vous choisissez également son type dans la table ci-dessous. À chacun de vos tours, vous pouvez prendre une action bonus pour l'activer si vous êtes dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Au cours de la même action, vous pouvez le faire marcher ou grimper de 4,50 m vers un espace inoccupé, s'il possède des jambes.

|  |  |
| --- | --- |
| **Canon** | **Activation** |
| **Lance-Flammes** | Le canon exhale du feu dans un cône adjacent de 4,50 m que vous indiquez. Chaque créature dans cette zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité contre le DD de sauvegarde de vos sorts et subir 2d8 dégâts de feu en cas d'échec ou la moitié en cas de réussite. Le feu enflamme tout objet inflammable dans la zone qui n'est pas tenu ou porté. |
| **Baliste de Force** | Effectuez une attaque à distance avec un sort en prenant le canon pour origine et en ciblant une créature ou un objet à 36 mètres ou moins de lui. Si l'attaque touche, la cible subit 2d8 dégâts de Force et, si la cible est une créature, celle-ci est repoussée de 1,50 m. |
| **Défenseur** | Le canon émet un jaillissement d'énergie positive qui lui octroie, ainsi qu'à chaque créature de votre choix dans un rayon de 3 mètres, un nombre de points de vie temporaires égal à 1d8 + votre modificateur d'Intelligence (minimum +1). |

**Prototype d'arme à feu**

Au niveau 5, vous savez comment transformer une baguette, un bâton ou un sceptre en une arme à feu arcanique, un conduit pour vos sorts destructeurs. Lorsque vous terminez un repos long, vous pouvez utiliser des outils de menuisier pour sculpter des symboles spéciaux sur une baguette, un bâton ou un sceptre et ainsi le transformer en votre arme à feu arcanique. Les symboles disparaissent de l'objet si vous les gravez ensuite sur un autre objet. Sinon, ils durent indéfiniment.

Vous pouvez utiliser votre arme à feu arcanique comme focaliseur de sorts pour vos sorts d'artificier. Lorsque vous lancez un sort d'artificier à travers l'arme à feu, lancez un d8 et vous obtenez un bonus à l'un des jets de dégâts du sort égal au nombre obtenu.

**Canon explosif**

À partir du niveau 9, chaque canon occulte que vous créez est plus destructeur :

* Tous les jets de dégâts du canon augmentent de 1d8.
* Par une action, vous pouvez ordonner au canon d'exploser si vous êtes dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Cela détruit le canon et force toute créature à 6 mètres ou moins de lui à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité contre le DD de sauvegarde de vos sorts, subissant 3d8 dégâts de force en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts en cas de succès.

**Position fortifiée**

À partir du niveau 15, vous êtes passé maître dans l'art de défendre une position avec Canon occulte.

* Grâce à un champ scintillant de protection magique émanant du canon, vous et vos alliés bénéficiez d'un abri partiel dans un rayon de 3 mètres autour du canon que vous avez créé avec Canon occulte.
* Vous pouvez maintenant avoir deux canons au même moment. Vous pouvez en créer deux avec la même action (mais pas avec le même emplacement de sort) et vous pouvez activer les deux avec la même action bonus. Vous choisissez si les canons sont identiques ou différents. Vous ne pouvez pas créer un troisième canon tant que vous en avez deux.

[**Forgeron de guerre**](https://www.aidedd.org/dnd-5/unearthed-arcana/artificier/#forgeron)

Les armées ont besoin de protection, et si les défenses échouent quelqu'un doit bien se charger de recoller les morceaux. Combinaison de protecteur et de soigneur, le forgeron de guerre est un expert pour défendre les autres et pour réparer aussi bien le matériel que le personnel. Pour les aider dans leur travail, les forgerons de guerre sont généralement accompagnés d'un protecteur d'acier, un compagnon protecteur de leur propre création. Nombre de soldats racontent comment, à l'article de la mort, ils ont été sauvés par un forgeron de guerre et son protecteur d'acier. Les forgerons de guerre ont joué un rôle crucial dans la conception par la maison Cannith des créatures artificielles de combat et des forgeliers originaux, et après la Dernière guerre, ces artificiers se sont consacrés à aider les mutilés des horribles batailles de la guerre.

**Maîtrise des outils**

Lorsque vous adoptez cette spécialité au niveau 3, vous gagnez la maîtrise des outils de forgeron. Si vous possédez déjà cette maîtrise, vous acquérez la maîtrise d'un autre type d'outils d'artisan de votre choix.

**Sorts de forgeron de guerre**

À partir du niveau 3, certains de vos sorts sont toujours préparés, comme indiqué dans la table ci-dessous. Vous considérez ces sorts comme des sorts d'artificier et ils ne comptent pas dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer.

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau** **d'artificier** | **Sorts** |
| 3 | *héroïsme, bouclier* |
| 5 | *châtiment lumineux, lien de protection* |
| 9 | *aura de vitalité, invocation de tir de barrage* |
| 13 | *aura de pureté, bouclier de feu* |
| 17 | *châtiment de bannissement, soins de groupe* |

**Paré au combat**

Au niveau 3, votre entraînement au combat et vos expérimentations avec la magie ont porté leurs fruits de deux manières :

* Vous gagnez la maîtrise des armes de guerre.
* Lorsque vous portez une attaque avec une arme magique, vous pouvez utiliser votre modificateur d'intelligence, à la place de votre modificateur de Force ou de Dextérité, pour les jets d'attaque et de dégâts.

**Protecteur d'acier**

Au niveau 3, vos bricolages dans vos temps libres ont donné naissance à un compagnon fidèle, un protecteur d'acier. Il est amical envers vous et vos compagnons, et obéit à vos ordres. Il est amical envers vous et vos compagnons, et obéit à vos ordres. Référez-vous au bloc de statistiques du protecteur d'acier. Vous déterminez l'apparence de la créature et si elle a deux ou quatre pattes ; votre choix n'a aucun effet sur ses statistiques.

En combat, le protecteur d'acier partage votre initiative, mais prend son tour immédiatement après le vôtre. Il peut bouger et utiliser sa réaction par lui-même, mais la seule action qu'il peut entreprendre à son tour est l'action Esquiver, à moins que vous ne preniez une action bonus à votre tour pour lui ordonner d'entreprendre l'une des actions de son bloc de stat, ou bien encore une action parmi Aider, Chercher, Foncer, Se cacher et Se désengager.

Si le sort *réparation* est lancé sur le protecteur d'acier, il récupère 2d6 points de vie. S'il est mort depuis moins d'une heure, vous pouvez par une action utiliser vos outils de forgeron pour le ramener à la vie, à condition de vous trouver à 1,50 m ou moins de lui et de dépenser un emplacement de sort de niveau 1 ou supérieur. Le protecteur d'acier revient à la vie avec tous ses points de vie récupérés. À la fin de repos long, vous pouvez créer un nouveau protecteur d'acier si vous avez vos outils de forgeron avec vous. Si vous avez déjà un protecteur d'acier dû à cette capacité, le premier périt immédiatement.

**Protecteur d'acier**

*Créature artificielle de taille M, neutre*

**Classe d'Armure** 15 (armure naturelle)  
**Points de vie** égaux au modificateur de Constitution du protecteur d'acier + votre modificateur d'Intelligence + cinq fois votre niveau d'artificier  
**Vitesse** 12 m

**FOR**  
14 (+2)

**DEX**  
12 (+1)

**CON**  
14 (+2)

**INT**  
4 (-4)

**SAG**  
10 (+0)

**CHA**  
6 (-2)

**Jets de sauvegarde** Dex +3, Con +4 **Compétences** Athlétisme +4, Perception +4  
**Immunités aux dégâts** poison  
**Immunités aux conditions** charmé, empoisonné, épuisement  
**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 14  
**Langues** comprend les langues de son créateur

**Puissance du maître**. Les valeurs suivantes augmentent de 1 lorsque votre bonus de maîtrise augmente de 1 : bonus de compétence et jets de sauvegarde du protecteur d'acier (voir ci-dessus), bonus à l'attaque et aux dégâts de son attaque de morsure (voir ci-dessous), et le nombre de points de vie restaurés par son action Réparation (voir ci-dessous).

**Vigilant**. Le protecteur d'acier ne peut être surpris.

ACTIONS (Requiert votre action bonus)

**Morsure de force**. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible que vous pouvez voir. *Touché* : 1d8+2 dégâts de force.

**Réparation**. Les mécanismes magiques à l'intérieur du protecteur d'acier restaurent 2d8 + 2 points de vie à lui-même ou à une créature artificielle ou un objet à 1,50 m ou moins de lui.

RÉACTION

**Parade d'attaque**. Le protecteur d'acier impose un désavantage au jet d'attaque d'une créature qu'il peut voir dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui, du moment que l'attaque est portée contre une créature autre que le protecteur d'acier.

**Attaque supplémentaire**

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l’action Attaquer durant votre tour.

**Décharge arcanique**

Au niveau 9, vous apprenez de nouvelles façons de canaliser l'énergie arcanique pour endommager ou soigner. Lorsque vous touchez une cible lors d'une attaque avec une arme magique ou que votre protecteur d'acier touche une cible, vous pouvez canaliser l'énergie magique dans le coup pour créer l'un des effets suivants :

* La cible subit 2d6 dégâts de force supplémentaires.
* Choisissez une créature ou un objet que vous pouvez voir dans un rayon de 9 mètres autour de la cible. Une énergie curative se répand dans le bénéficiaire choisit, que récupère 2d6 points de vie.

Vous pouvez canaliser cette énergie magique un nombre de fois égal à votre modificateur d'intelligence (minimum une fois), mais pas plus d'une fois par tour. Vous récupérez toutes les utilisations de cette capacité lorsque vous terminez un repos long.

**Défenseur amélioré**

Au niveau 15, votre décharge arcanique et votre protecteur d'acier deviennent encore plus puissants :

* Les dégâts supplémentaires et les soins de votre décharge arcanique passent à 4d6.
* Votre protecteur d'acier gagne un bonus de +2 à la CA.
* Lorsque votre protecteur d'acier utilise sa Parade d'attaque, l'attaquant subit des dégâts de force égaux à 1d4 + votre modificateur d'intelligence.

[**Imprégnations d'artificier**](https://www.aidedd.org/dnd-5/unearthed-arcana/artificier/#impregnations)

Les artificiers ont inventé d'innombrables imprégnations magiques capables de rapidement produire des objets magiques. Pour le profane, les artificiers ont l'air de faiseurs de miracles, accomplissant en quelques heures ce que d'autre mettent des semaines à terminer.

La description de chaque imprégnation indique le type d'objet qui peut la recevoir et si l'objet magique en résultant nécessite un lien. Certaines imprégnations spécifient un niveau d'artificier minimum. Vous ne pouvez apprendre une imprégnation de ce genre à moins d'avoir au moins le niveau spécifié. À moins que la description d'une imprégnation n'indique le contraire, vous ne pouvez apprendre une imprégnation donnée qu'une seule fois.

**Bottes de la voie sinueuse**

*Prérequis : artificier niveau 6*  
*Objet : une paire de bottes (nécessite un lien)*

Une créature qui porte ces bottes peut se téléporter par une action bonus jusqu'à une distance de 4,50 m dans un espace inoccupé qu'elle peut voir. La créature doit avoir occupé cet espace à un moment donné au cours du tour en cours.

**Focaliseur arcanique amélioré**

*Objet : une baguette, un bâton ou un sceptre (nécessite un lien)*

Tant qu'elle tient cet objet, une créature gagne un bonus de + 1 aux jets d'attaque avec un sort. De plus, la créature ignore les abris partiels lorsqu'elle effectue une attaque avec un sort. Le bonus passe à +2 lorsque vous atteignez le niveau 10 dans cette classe.

**Défense améliorée**

*Objet : une armure ou un bouclier*

Une créature reçoit un bonus de +1 à sa Classe d'Armure lorsqu'elle porte l'objet imprégné (armure ou bouclier). Le bonus passe à +2 lorsque vous atteignez le niveau 10 dans cette classe.

**Arme améliorée**

*Objet : une arme courante ou de guerre*

Octroie un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Le bonus passe à +2 lorsque vous atteignez le niveau 10 dans cette classe.

**Servant homoncule**

*Prérequis : artificier niveau 6*  
*Objet : une gemme d'une valeur d'au moins 100 po ou un dracogramme*

Vous découvrez d'anciennes méthodes pour créer magiquement un homoncule spécial qui vous sert. L'objet que vous imprégnez sert de cœur à la créature, autour duquel se forme instantanément le corps de la créature. Vous déterminez l'apparence de l'homoncule. Certains artificiers préféreront un oiseau d'aspect mécanique, tandis que d'autres voudront une fiole ailée ou un chaudron miniature. L'homoncule est amical envers vous et vos compagnons, et obéit à vos ordres. Référez-vous au bloc de statistiques du servant homoncule.

En combat, l'homoncule partage votre initiative, mais prend son tour immédiatement après le vôtre. Il peut bouger et utiliser sa réaction par lui-même, mais la seule action qu'il peut entreprendre à son tour est l'action Esquiver, à moins que vous ne preniez une action bonus à votre tour pour lui ordonner d'entreprendre l'une des actions de son bloc de stat, ou bien encore une action parmi Aider, Chercher, Foncer, Se cacher et Se désengager.

Si le sort *réparation* est lancé sur l'homoncule, il récupère 2d6 points de vie. S'il meurt, il disparaît, ne laissant sur place que son cœur.

**Servant HOMONCULE**

*Créature artificielle de taille TP, neutre*

**Classe d'armure** 13 (armure naturelle)  
**Points de vie** égaux au modificateur de Constitution de l'homoncule + votre modificateur d'Intelligence + votre niveau d'artificier   
**Vitesse** 6 m, vol 9 m

**FOR**  
4 (-3)

**DEX**  
15 (+2)

**CON**  
12 (+1)

**INT**  
10 (+0)

**SAG**  
10 (+0)

**CHA**  
7 (-2)

**Jets de sauvegarde** Dex +4 **Compétences** Perception +4, Discrétion +4  
**Immunités aux dégâts** poison  
**Immunités aux conditions** empoisonné, épuisement  
**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 14  
**Langues** comprend les langues de son créateur

**Évasion**. Si l'homoncule est soumis à un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit sa sauvegarde et seulement la moitié des dégâts s'il échoue. Il ne peut pas utiliser ce trait s'il est incapable d'agir.

**Puissance du maître**. Les valeurs suivantes augmentent de 1 lorsque votre bonus de maîtrise augmente de 1 : bonus de compétence et jets de sauvegarde de l'homoncule (voir ci-dessus), et bonus à l'attaque et aux dégâts de son attaque (voir ci-dessous).

ACTIONS (Requiert votre action bonus)

**Frappe de force**. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 9 m, une cible que vous pouvez voir. *Touché* : 1d4 + 2 dégâts de force.

RÉACTIONS

**Canalisation de la magie**. L'homoncule délivre un sort que vous lancez et qui a une portée de contact. L'homoncule doit être dans un rayon de 36 mètres autour de vous.

**Arme radiante**

*Prérequis : artificier niveau 6*  
*Objet : une arme courante ou de guerre (nécessite un lien)*

Vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Lorsqu'il la tient en main, le porteur peut prendre une action bonus pour lui faire émaner une lumière vive dans un rayon de 9 m et une lumière faible sur 9 m supplémentaires. Le porteur peut arrêter la lumière par une action bonus. L'arme possède 4 charges. Par une réaction, immédiatement après avoir été touché par une attaque, le porteur peut dépenser 1 charge et faire que l'attaquant soit aveuglé jusqu'à la fin du prochain tour de ce dernier, à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sauvegarde de vos sorts. L'arme récupère 1d4 charges dépensées chaque jour à l'aube.

**Tir à répétition**

*Objet : une arme courante ou de guerre dotée de la propriété munitions (nécessite un lien)*

Vous obtenez un bonus de + 1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique lors d'une attaque à distance, et vous ignorez sa propriété chargement si elle la possède. Si vous ne chargez aucune munition dans l'arme, elle produit la sienne, créant automatiquement une pièce de munition magique lorsque vous effectuez une attaque à distance avec elle. Les munitions créées par l'arme disparaissent à l'instant où elle touche ou rate une cible.

**Reproduction d'objet magique**

En utilisant cette imprégnation, vous reproduisez un objet magique spécifique. Vous pouvez apprendre cette imprégnation plusieurs fois : à chaque fois, choisissez un objet magique différent à reproduire parmi les tables ci-dessous. Si la table indique un niveau dans son intitulé, vous devez avoir au moins ce niveau dans cette classe pour choisir un objet y figurant.

Dans les tables, l'entrée de chaque objet indique s'il nécessite un lien ou non. Référez-vous à la description de l'[objet magique](https://www.aidedd.org/regles/liste-objets-magiques/) dans le *Dungeon Master's Guide* pour plus d'informations, y compris sur le type d'objet requis pour sa fabrication. Si vous avez le *Xanathar's Guide to Everything*, vous pouvez choisir parmi les objets magiques courants de ce livre lorsque vous choisissez un objet magique à reproduire avec cette imprégnation.

|  |  |
| --- | --- |
| Objets magiques reproductibles (Artificier niveau 2) | |
| **Objet magique** | **Lien** |
| *Cruche alchimique* | Non |
| *Sac sans fond* | Non |
| *Capuchon de respiration aquatique* | Non |
| *Lunettes de nuit* | Non |
| *Corde d'escalade* | Non |
| *Pierres de communication à distance* | Non |
| *Baguette de détection de la magie* | Non |
| *Baguette des secrets* | Non |

|  |  |
| --- | --- |
| Objets magiques reproductibles (Artificier niveau 6) | |
| **Objet magique** | **Lien** |
| *Bottes elfiques* | Non |
| *Cape elfique* | Oui |
| *Cape de la raie manta* | Non |
| *Yeux de charme* | Oui |
| *Gants de cambrioleur* | Non |
| *Lanterne de révélation* | Non |
| *Flûte terrifiante* | Non |
| *Anneau de marche sur l'eau* | Non |

|  |  |
| --- | --- |
| Objets magiques reproductibles (Artificier niveau 10) | |
| **Objet magique** | **Lien** |
| *Bottes de marche et de saut* | Oui |
| *Bottes des contrées hivernales* | Oui |
| *Bracelets d'archer* | Oui |
| *Broche de protection* | Oui |
| *Cape de protection* | Oui |
| *Yeux de lynx* | Oui |
| *Gantelets de puissance d'ogre* | Oui |
| *Gants antiprojectiles* | Oui |
| *Gants de nage et d'escalade* | Oui |
| *Chapeau de déguisement* | Oui |
| *Bandeau d'intelligence* | Oui |
| *Heaume de télépathie* | Oui |
| *Médaillon des pensées* | Oui |
| *Amulette de cicatrisation* | Oui |
| *Flûte des égouts* | Oui |
| *Carquois d'Ehlonna* | Non |
| *Anneau de saut* | Oui |
| *Anneau de protection mentale* | Oui |
| *Chaussons de pattes d'araignée* | Oui |
| *Bottes ailées* | Oui |

|  |  |
| --- | --- |
| Objets magiques reproductibles (Artificier niveau 14) | |
| **Objet magique** | **Lien** |
| *Amulette de santé* | Oui |
| *Ceinturon de force de géant des collines* | Oui |
| *Bottes de lévitation* | Oui |
| *Bottes de rapidité* | Oui |
| *Bracelets de défense* | Oui |
| *Cape de la chauve-souris* | Oui |
| *Menottes dimensionnelles* | Non |
| *Gemme de vision* | Oui |
| *Cor de destruction* | Non |
| *Anneau d'action libre* | Oui |
| *Anneau de protection* | Oui |
| *Anneau du bélier* | Oui |

**Bouclier répulsif**

*Prérequis : artificier niveau 6*  
*Objet : un bouclier (nécessite un lien)*

Une créature qui tient se bouclier gagne un bonus de + 1 à la Classe d'Armure. Le bouclier possède 4 charges. Tant qu'il le tient, le porteur peut utiliser une réaction immédiatement après avoir été touché par une attaque au corps à corps pour dépenser 1 des charges du bouclier et repousser l'attaquant jusqu'à 4,50 mètres. Le bouclier récupère quotidiennement 1d4 charges dépensées chaque jour à l'aube.

**Armure résistante**

*Prérequis : artificier niveau 6*  
*Objet : une armure (nécessite un lien)*

Une créature qui porte cette armure obtient la résistance à un des types de dégâts suivants, que vous choisissez au moment d'imprégner l'objet : acide, feu, force, foudre, froid, nécrotique, poison, psychique, radiant ou tonnerre*.*

**Arme de retour**

*Objet : une arme courante ou de guerre avec la propriété lancer*

Octroie un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique, qui retourne dans la main de son porteur immédiatement après avoir effectué une attaque à distance.

**Mystique**

[**https://www.aidedd.org/dnd-5/unearthed-arcana/psioniques/**](https://www.aidedd.org/dnd-5/unearthed-arcana/psioniques/)

Un humain vêtu de vêtements simples marche sur un chemin en forêt. Une bande de gobelins surgit alors des bas-côtés, tout sourire face à leur bonheur de trouver une proie si facile qui fera un bon esclave. Mais leurs sourires se transforment en cris de terreur lorsque le voyageur prend la taille d'un géant et avance vers eux, son bâton devant maintenant une arme mortelle. La milice se met en rangs formés pour se préparer à recevoir la charge des orques. Ces brutes hurlent leurs cris de guerre et foncent en avant. Mais à leur grande surprise, les humains tiennent le terrain et luttent avec une férocité surprenante. La crainte envahie alors l'esprit des orques qui, malgré un ennemi bien inférieur, font retraite en courant, sans même avoir remarqué ce demi-elfe calme au milieu de la milice qui coordonnait la résistance. Le baron von Ludwig a toujours été fier de sa grande bibliothèque. Mais il ne savait pas que, chaque soir, un gnome passait les bras chargés de parchemins vierges devant ses gardes pour ensuite recopier copieusement ses documents les mieux gardés. Quand les hommes du duc sont venus l'arrêter en raison de sa relation avec des démons, il ne s'imaginait pas que le scribe gnome qui les accompagnait avait passé plus de temps que lui dans son château au cours de la dernière année.

Ces héros sont tous des mystiques, des adeptes d'une forme étrange et mystérieuse de pouvoir. Les mystiques fuient le monde pour tourner leur regard vers l'intérieur, maîtrisant tout le potentiel de leur esprit et explorant le psychique avant de se retourner vers le monde. Les mystiques sont très rares, et la plupart préfèrent garder la nature de leurs capacités secrètes. En utilisant leur force psychique intérieure, ils peuvent lire les esprits, se fondre dans l'invisibilité, transformer leur corps en acier vivant, et prendre le contrôle du monde physique pour le plier à leur volonté.

**Ermite et bannis**

Les mystiques sont solitaires. La plupart découvrent les secrets de leur pouvoir à travers de vagues références dans de vieux grimoires ou en côtoyant un maître du pouvoir. Car pour maîtriser leur pouvoir, les mystiques doivent d'abord se maîtriser eux-mêmes. Ils passent des mois, voire des années, dans une contemplation tranquille, explorant leur esprit sans ne rien laisser de côté. Pendant ce temps, ils fuient la société, comme des ermites. Un mystique qui a étudié avec un maître était comme un esclave virtuel, réalisant des tâches banales en échange d'occasionnelles leçons ou d'enseignements cryptiques. Quand les mystiques finissent par maîtriser leur pouvoir, ils reviennent au monde pour élargir leurs horizons et pratiquer leur métier. Certains mystiques préfèrent rester isolés, mais ceux qui deviennent aventuriers ne se contentent pas de rester en marge du monde.

**Esprits excentriques**

Afin de maintenir la stricte discipline et l'intense connaissance de soi nécessaires pour exploiter leur pouvoir, les mystiques développent diverses pratiques pour garder leur concentration. Ces pratiques se reflètent dans des tabous et des excentricités, de petits comportements étranges qui régissent leurs actions. Ces excentricités inoffensives sont des promesses ou des tics comportementaux qui aident les mystiques à garder leur esprit en bonne santé tout en maintenant un contrôle parfait de leur esprit et de leur corps. Peu d'entre eux se sentent acceptés par la société, et encore veulent s'intégrer à elle. Pour les mystiques, la vie de l'esprit est là où ils se sentent le plus chez eux.

**Choisir une excentricité**

Afin d'ajouter du relief à votre mystique, définissez les excentricités de votre personnage. Ces comportements n'ont aucun effet sur le jeu, mais votre personnage peut devenir irrité ou bouleversé s'il est forcé de les casser. C'est un excellent outil de jeu de rôle pour ajouter du caractère au jeu. Vous pouvez jeter un dé ou choisir dans le tableau ci-dessous, ou bien créer vos propres excentricités. Choisissez en deux, pour avoir plus de chances d'e vous en servir en jeu. Enfin, pensez au pourquoi votre personnage a ces comportements. Que disent-ils de sa personnalité ou de son historique ? Sont-ils dus à un incident spécifique ou à une croyance ?

|  |  |
| --- | --- |
| **d20** | **Excentricités** |
| 1 | Vous ne vous coupez jamais les cheveux. |
| 2 | Vous refusez de porter des vêtements d'une couleur spécifique. |
| 3 | Vous ne prononcez jamais votre nom. |
| 4 | Vous ne portez jamais de chaussures. |
| 5 | Vous portez toujours un masque. |
| 6 | Vous teignez vos cheveux en bleu ou vert vif. |
| 7 | Vous changez de nom chaque jour. |
| 8 | Vous n'entrez jamais dans l'eau. |
| 9 | Vous dormez à même le sol |
| 10 | Vous ne buvez jamais d'alcool. |
| 11 | Vous portez un voile qui cache votre visage. |
| 12 | Vous portez toujours un vêtement spécifique. |
| 13 | Vous refusez d'allumer un feu. |
| 14 | Vous refusez d'écrire quoi que ce soit, et utilisez des pictogrammes. |
| 15 | Vous ne vous asseyez jamais sur une chaise, vous restez debout ou vous asseyez au sol. |
| 16 | Vous ne répondez jamais à un autre nom que le vôtre. |
| 17 | Vous écrivez le nom de toutes les créatures que vous tuez, même de celles qui n'ont pas de nom. |
| 18 | Vous ne buvez que de l'eau et ne mangez que des légumes. |
| 19 | Vous dépensez tout l'argent que vous gagnez en moins d'une semaine. |
| 20 | Vous parlez souvent à un compagnon imaginaire, et n'agissez qu'avec son consentement. |

**Créer un mystique**

Lorsque vous créez un mystique, pensez à l'historique de votre personnage. Comment êtes-vous devenu un mystique ? Qu'est-ce qui vous a attiré vers cette pratique ? Êtes-vous autodidacte ou aviez-vous un maître ? Si vous aviez un maître, comment était votre relation ? Considérez aussi pourquoi vous êtes retourné au monde depuis votre vie d'ermite. Avez-vous laissé quelqu'un ou quelque chose derrière quand vous avez arrêté vos études ? Êtes-vous animé par la vengeance ou une autre motivation ?

**Création rapide**

Vous pouvez concevoir rapidement un mystique en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, l'Intelligence devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par votre Dextérité et votre Constitution. Ensuite, choisissez l'historique [ermite](https://www.aidedd.org/regles/historiques/ermite/).

**Capacités de classe**

**Points de vie**

**DV** : 1d8 par niveau de mystique  
**pv au niveau 1** : 8 + votre modificateur de Constitution  
**pv aux niveaux suivants** : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

**Maîtrises**

**Armures** : armures légères  
**Armes** : armes courantes  
**Outils** : aucun  
**Jets de sauvegarde** : Intelligence, Sagesse  
**Compétences** : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Médecine, Nature, Perception, Perspicacité et Religion

**Équipement**

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :  
• (a) une lance ou (b) une masse d'armes  
• (a) une armure de cuir ou (b) une armure de cuir clouté  
• (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) une arme courante  
• (a) un sac d'érudit ou (b) un sac d'explorateur

Vous pouvez également ignorer l'équipement proposé ci-dessus et celui de votre historique, et acheter 5d4 x 10 po d'équipement.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Niv** | **Bonus de maîtrise** | **Capacités** | **Talents** **connus** | **Disciplines** **connues** | **Points** **psi** | **Limite psi** |
| 1 | +2 | Psioniques, Ordre mystique | 1 | 1 | 4 | 2 |
| 2 | +2 | Récupération mystique, Télépathie | 1 | 1 | 6 | 2 |
| 3 | +2 | Capacité de l'Ordre mystique | 2 | 2 | 14 | 3 |
| 4 | +2 | Amélioration de caractéristiques, Force de l'esprit | 2 | 2 | 17 | 3 |
| 5 | +3 | - | 2 | 3 | 27 | 5 |
| 6 | +3 | Capacité de l'Ordre mystique | 2 | 3 | 32 | 5 |
| 7 | +3 | - | 2 | 4 | 38 | 6 |
| 8 | +3 | Amélioration de caractéristiques, Psionique puissant (1d8) | 2 | 4 | 44 | 6 |
| 9 | +4 | - | 2 | 5 | 57 | 7 |
| 10 | +4 | Pouvoir dévorant | 3 | 5 | 64 | 7 |
| 11 | +4 | Maîtrise psionique (1/jour) | 3 | 5 | 64 | 7 |
| 12 | +4 | Amélioration de caractéristiques | 3 | 6 | 64 | 7 |
| 13 | +5 | Maîtrise psionique (2/jour) | 3 | 6 | 64 | 7 |
| 14 | +5 | Capacité de l'Ordre mystique, Psionique puissant (2d8) | 3 | 6 | 64 | 7 |
| 15 | +5 | Maîtrise psionique (3/jour) | 3 | 7 | 64 | 7 |
| 16 | +5 | Amélioration de caractéristiques | 3 | 7 | 64 | 7 |
| 17 | +6 | Maîtrise psionique (4/jour) | 4 | 7 | 64 | 7 |
| 18 | +6 | - | 4 | 8 | 71 | 7 |
| 19 | +6 | Amélioration de caractéristiques | 4 | 8 | 71 | 7 |
| 20 | +6 | Corps psionique | 4 | 8 | 71 | 7 |

**Psioniques**

En tant qu'étudiant du phénomène psionique, vous maîtrisez et pouvez utiliser les disciplines et les talents psioniques. Les pouvoirs psioniques sont une forme spéciale d'utilisation de la magie, différente de celle des lanceurs de sorts.

**Talents psioniques**

Un talent psionique est un effet psionique mineur que vous avez dominé. Au niveau 1, vous ne connaissez qu'un seul talent psionique de votre choix. Vous en apprendrez davantage en gagnant des niveaux de personnage, comme indiqué dans la colonne Talents connus dans la table ci-dessus.

**Disciplines psioniques**

Une discipline psionique est un ensemble rigide d’exercices mentaux qui permettent au mystique de manifester ses pouvoirs psioniques. Un mystique ne domine que quelques disciplines à la fois.

Au niveau 1, vous ne connaissez qu'une seule discipline de votre choix. Vous en apprendrez davantage en gagnant des niveaux de personnage, comme indiqué dans la colonne Disciplines connues dans la table ci-dessus. De plus, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer une discipline que vous connaissez par une autre de votre choix.

**Points psi**

Vous possédez une réserve interne d'énergie qui peut être dévouée aux disciplines psioniques que vous connaissez. Cette énergie est représentée par les points psi. Chaque discipline décrit des effets que vous pouvez créer en dépensant le montant de points psi approprié. Les talents psioniques ne requièrent pas de points psi.

Le nombre de points psi que vous possédez dépend de votre niveau de mystique, comme indiqué dans la colonne Points psi dans la table ci-dessus. Le nombre indique votre maximum de points psi selon votre niveau. Votre total de points psi retrouve sa valeur maximum lorsque vous terminez un repos long. Vous ne pouvez pas avoir moins de 0 point psi ou plus que votre maximum.

**Limite psi**

Bien que vous ayez accès à une puissante quantité d'énergie psionique, il faut de l'entrainement et de la pratique pour canaliser cette énergie. Il y a une limite au nombre de points psi que vous pouvez dépenser pour activer une discipline psionique, en fonction de votre niveau de mystique, comme indiqué dans la colonne Limite psi de la table ci-dessus. Par exemple, un mystique de niveau 3 ne peut pas dépenser plus de 3 psi points sur une discipline chaque fois qu'il l'utilise, peu importe le nombre psi qu'il possède.

**Focaliseur psychique**

Vous pouvez vous focaliser sur l'énergie psychique de l'une de vos disciplines psioniques pour en tirer des bénéfices. Par une action bonus, vous pouvez choisir une de vos disciplines et en gagner le bonus de focaliseur psychique qui est détaillé dans sa description. Le bonus dure tant que vous n'êtes pas incapable d'agir et que vous n'utilisez pas votre action bonus pour choisir un autre bonus de focaliseur psychique. Vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bonus de focaliseur psychique à la fois, et utiliser le focaliseur psychique d'une discipline ne limite pas votre capacité à utiliser d'autres disciplines.

**Caractéristique psionique**

L'Intelligence est la caractéristique psionique utilisée pour les disciplines psioniques. Vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour calculer le DD des jets de sauvegarde pour vos effets psioniques ou pour les jets d'attaque qu'ils impliquent.

**DD de sauvegarde d'une discipline** = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence.  
**Modificateur à l'attaque d'une discipline** = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence.

**Ordre mystique**

Au niveau 1, vous choisissez un ordre mystique parmi ceux détaillés à la fin de la description de cette classe. Chaque ordre est spécialisé dans une approche particulière des pouvoirs psioniques. Votre ordre vous donne des capacités quand vous le choisissez au niveau 1, puis d'autres supplémentaires aux niveaux 3, 6 et 14.

**Récupération mystique**

À partir du niveau 2, vous tirez une vigueur particulière de l'énergie psi de vos disciplines psioniques. Lorsque vous dépensez des points psi dans une discipline psionique, vous pouvez immédiatement après prendre une action bonus pour regagner un nombre de points de vie égal au nombre de points psi dépensés.

**Télépathie**

Au niveau 2, votre esprit obtient la capacité de communiquer par télépathie. Vous pouvez parler télépathiquement à n'importe quelle créature que vous pouvez voir à 36 mètres ou moins de vous. Vous n'avez pas besoin d'avoir une langue en commune avec la créature pour qu'elle comprenne vos messages télépathiques, mais la créature doit pouvoir comprendre au moins une langue ou être télépathique.

**Amélioration de caractéristiques**

Au niveau 4, puis par la suite au niveau 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

**Force de l'esprit**

Même la plus basique des techniques psioniques requiert une profonde compréhension de la manière dont l'énergie psionique altère le corps et l'esprit. Ce savoir vous permet de modifier vos défenses pour mieux contrer les menaces auxquelles vous êtes confronté. À partir du niveau 4, vous pouvez changer votre maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse chaque fois que vous terminez un repos court ou long. Pour cela, choisissez la Force, la Dextérité, la Constitution ou le Charisme. Vous gagnez la maîtrise des jets de sauvegarde basés sur cette caractéristique à la place de ceux liés à la Sagesse. Ce changement dure jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long.

**Psionique puissant**

Au niveau 8, vous gagnez la capacité d'imprégner vos attaques avec une arme d'énergie psychique. Une fois lors de chacun de vos tours lorsque vous touchez une créature avec une arme, vous pouvez infliger 1d8 de dégâts psychiques supplémentaires à cette cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dommages supplémentaires passent à 2d8.

En outre, vous ajoutez votre modificateur d'Intelligence à tous les jets de dégâts qui découlent d'un talent psionique.

**Pouvoir dévorant**

Au niveau 10, vous gagnez la faculté de sacrifier votre force vitale en échange de pouvoirs psychiques. Lorsque vous activez une discipline psionique, vous pouvez payer le coût en points psi avec vos points de vie, au lieu d'utiliser des points psi. Vos points de vie actuels et vos points de vie maximums sont tous les deux réduits du nombre de points de vie que vous dépensez. Cette réduction ne peut être éliminée d'aucune façon, et la réduction de vos points de vie maximums dure jusqu'à ce que vous terminiez un repos long. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

**Maîtrise psionique**

À partir du niveau 11, votre maîtrise de l'énergie psionique vous permet de pousser votre esprit au-delà de ses limites. Par une action, vous gagnez 9 points psi spéciaux que vous ne pouvez consacrer qu'aux disciplines qui nécessitent une action ou une action bonus. Vous pouvez utiliser la totalité des 9 points pour une seule discipline, ou les répartir dans plusieurs disciplines. Vous ne pouvez pas dépenser en même temps ces points psi et vos points psi normaux sur la même discipline ; vous ne pouvez dépenser que les points spéciaux obtenus grâce à cette capacité. Lorsque vous terminez un repos long, vous perdez tous les points spéciaux que vous n'avez pas dépensés.

Si plus d'une des disciplines que vous activez avec ces points nécessitent une concentration, vous pouvez vous concentrer sur chacune d'elles. L'activation de l'une d'entre elles met fin à tout effet sur lequel vous étiez déjà concentré, et si vous commencez à vous concentrer sur un effet qui n'utilise pas ces points spéciaux, les disciplines sur lesquelles vous étiez concentré se terminent.

Au niveau 15, le nombre de points psi que vous gagnez avec cette capacité passe à 11. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois, et vous retrouvez son utilisation après un repos long. Vous gagnez une utilisation supplémentaire de cette capacité aux niveaux 13, 15 et 17.

**Corps psionique**

Au niveau 20, votre maîtrise des pouvoirs psioniques fait que votre esprit transcende le corps. Votre forme physique est imprégnée d'énergie psionique. Vous obtenez les avantages suivants :

* Vous gagnez la résistance contre les dégâts contondants, perforants et tranchants.
* Vous ne vieillissez plus.
* Vous êtes immunisé contre la maladie, les dégâts de type poison et la condition empoisonné.
* Si vous mourez, lancez un d20. Pour un résultat de 10 ou plus, vous vous dématérialisez avec 0 point de vie, au lieu de mourir, et tombez inconscient. Vous disparaissez avec tout votre équipement avant de réapparaître 1d3 jours plus tard à un endroit de votre choix sur le plan d'existence où vous êtes mort, en ayant gagné les avantages d'un repos long.

**Ordres mystiques**

Les psioniques sont une forme mystérieuse de puissance dans la plupart des univers de D&D. Des cabales secrètes en étudient leurs origines et leurs applications, tout en repoussant toujours plus loin les limites de ce qu'ils peuvent réaliser. Chaque ordre psionique poursuit un but spécifique pour le pouvoir psionique, et ce but détermine la façon dont les membres d'un ordre comprennent les psioniques et les disciplines qu'ils dominent.

**Ordre de l'Avatar**

Les mystiques de l'ordre de l'Avatar s'immergent dans le monde de l'émotion, maîtrisant leur vie intérieure à tel point qu'ils peuvent manipuler et amplifier les émotions des autres comme un artiste forme l'argile. Connus sous le nom d'avatars, ces mystiques sont aussi bien des tyrans que des leaders inspirants aimés par leurs disciples. Les avatars peuvent faire ressortir des émotions extrêmes des gens autour d'eux. À leurs alliés, ils peuvent donner l'espoir, la férocité et le courage, transformant une bande armée en une force mortelle et unifiée. À leurs ennemis, ils apportent la peur, l'aversion et l'inquiétude, qui peut faire agir le vétéran le plus endurci comme un novice tremblant.

**Disciplines supplémentaires**

Au niveau 1, vous gagnez deux disciplines psioniques supplémentaires à choisir parmi les disciplines des Avatars.

**Entrainement aux armures**

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires et des boucliers.

**Avatar de bataille**

À partir du niveau 3, vous projetez une aura inspirante. Si vous n'êtes pas incapable d'agir, chaque allié à 9 mètres ou moins de vous qui peut vous voir gagne un bonus de +2 aux jets d'initiatives.

**Avatar de soins**

À partir du niveau 6, vous projetez une aura de résilience. Si vous n'êtes pas incapable d'agir, chaque allié à 9 mètres ou moins de vous qui peut vous voir regagne un nombre de points de vie additionnels égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum 0) chaque fois qu'ils récupèrent des points de vie grâce à une discipline psionique.

**Avatar de vitesse**

À partir du niveau 14, vous projetez une aura de vitesse. Si vous n'êtes pas incapable d'agir, chaque allié à 9 mètres ou moins de vous qui peut vous voir peut prendre l'action Foncer en tant qu'action bonus.

**Ordre des Éveillés**

Les mystiques dédiés à l'ordre des Éveillés cherchent à libérer tout le potentiel de l'esprit. En transcendant le physique, un éveillé espère atteindre l'état d'un être parfait, basé sur l'énergie pure de l'intellect et de l'esprit. Les éveillés sont doués pour faire fléchir les esprits et libérer des attaques psioniques dévastatrices. Ils sont également capables de lire les secrets du monde grâce à l'énergie psionique. Les mystiques éveillés qui partent à l'aventure excellent lorsqu'il s'agit de démêler des mystères, résoudre des énigmes ou vaincre des monstres en les transformant en pions consentants.

**Disciplines supplémentaires**

Au niveau 1, vous gagnez deux disciplines psioniques supplémentaires à choisir parmi les disciplines des Éveillés.

**Talent des éveillés**

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise de deux compétences supplémentaires de votre choix parmi Dressage, Tromperie, Perspicacité, Intimidation, Investigation, Perception et Persuasion.

**Investigation psionique**

Au niveau 3, vous pouvez concentrer votre esprit pour lire l'empreinte psionique laissée sur un objet. Si vous tenez un objet et que vous vous concentrez sur celui-ci pendant 10 minutes (comme si vous vous concentriez sur une discipline psionique), vous apprenez quelques faits simples à son sujet. Vous obtenez une image mentale du point de vue de l'objet, montrant la dernière créature qui l'a tenu durant les dernières 24 heures. Vous apprenez également tous les événements qui ont eu lieu dans un rayon de 6 mètres autour de l'objet durant la dernière heure. Vous percevez ces événements du point de vue de l'objet. Vous les voyez et les entendez comme si vous y étiez, mais ne pouvez pas utiliser d'autres sens. De plus, vous pouvez dissimuler un senseur psionique intangible dans l'objet. Pour les prochaines 24 heures, vous pouvez utiliser une action pour déterminer l'emplacement de l'objet par rapport à vous (distance et direction) et regarder l'environnement de l'objet de son point de vue comme si vous y étiez. Cette perception dure jusqu'au début de votre prochain tour. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser de nouveau jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long.

**Déferlement psychique**

À partir du niveau 6, vous pouvez surcharger votre concentration psychique pour abattre les défenses de vos adversaires. Vous pouvez imposer un désavantage à un jet de sauvegarde de votre cible contre un talent ou une discipline que vous utilisez au prix de votre concentration psychique. Votre concentration psychique se termine immédiatement si elle était active et vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous ne pouvez pas utiliser votre concentration psychique.

**Forme spectrale**

Au niveau 14, vous gagnez la capacité de vous transformer en un être fantomatique fait d'énergie psionique. Par une action, vous pouvez vous transformer en une version transparente et fantomatique de vous-même. Sous cette forme, vous obtenez la résistance à tous les dommages, vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse, et pouvez passer à travers les objets et les créatures, sans toutefois pouvoir mettre fin volontairement à votre mouvement dans leur espace. La forme dure 10 minutes ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour y mettre fin. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.

**Ordre des Immortels**

L'ordre des Immortels utilise l'énergie psionique pour fortifier et modifier la forme physique. Les membres de cet ordre sont appelés les Immortels. Ils utilisent l'énergie psionique pour modifier leur corps, les renforcer contre les attaques et faire de celui-ci une arme vivante. Ils doivent leur nom à leur maîtrise de la forme physique, car les Immortels sont notoirement difficiles à tuer.

**Disciplines supplémentaires**

Au niveau 1, vous gagnez deux disciplines psioniques supplémentaires à choisir parmi les disciplines des Immortels.

**Résistance de l'Immortel**

À partir du niveau 1, votre nombre de points de vie maximums augmente de 1 par niveau de mystique. De plus, lorsque vous ne portez ni armure ni bouclier, votre CA de base devient 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution.

**Résilience psionique**

À partir du niveau 3, votre énergie psionique vous octroie une résistance extraordinaire. Au début de chacun de vos tours, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum 0) si vous avez au moins 1 point de vie.

**Afflux de vie**

À partir du niveau 6, vous pouvez puisez dans votre concentration psychique pour éviter la mort. Par une réaction, si vous subissez des dégâts, vous pouvez les diminuer de moitié. Votre concentration psychique se termine immédiatement si elle était active et vous ne pouvez plus l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous ne pouvez pas utiliser votre concentration psychique.

**Volonté de l'Immortel**

À partir du niveau 14, vous pouvez puiser dans vos réserves de pouvoir psionique afin d'échapper à l'emprise de la mort. À la fin de votre tour, si vous avez 0 point de vie, vous pouvez dépenser 5 points psi pour récupérer instantanément un nombre de points de vie égal à votre niveau mystique + votre modificateur de Constitution.

**Ordre du Nomade**

Les mystiques de l'ordre du Nomade gardent leur esprit dans un état à la fois étrange et détaché. Ils cherchent à accumuler le plus de connaissance possible, dans une quête visant à dévoiler les mystères des multivers, et cherchent la structure sous-jacente à tout ce qui existe. Ce faisant, ils peuvent percevoir une étrange toile de connaissance qu’ils appellent la noosphère. Les nomades, comme leur nom l'indique, se délectent de voyages, d’explorations et de découvertes. Ils désirent accumuler autant de savoir que possible et la poursuite de secrets et de traditions finissent par devenir une obsession pour eux.

**Disciplines supplémentaires**

Au niveau 1, vous gagnez deux disciplines psioniques supplémentaires à choisir parmi les disciplines des Nomades.

**Grand savoir**

Au niveau 1, vous gagnez le pouvoir d'étendre votre savoir. Lorsque vous terminez un repos long, vous gagnez deux maîtrises de votre choix : deux outils, deux compétences ou une de chaque. Vous pouvez aussi remplacer l’une ou ces deux sélections par des langues. Cet avantage dure jusqu'à ce que vous terminiez un repos long.

**Mémoire des mille pas**

Au niveau 3, vous gagnez le pouvoir d’utiliser la magie psionique pour vous souvenir de votre itinéraire. En tant que réaction, lorsque vous êtes touché par une attaque, vous pouvez vous téléporter dans un espace inoccupé que vous occupiez depuis le début de votre dernier tour et l’attaque en question vous rate. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser de nouveau jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long.

**Téléportation supérieure**

Au niveau 6, vous gagnez un talent supérieur de téléportation. Quand vous utilisez une discipline psionique pour vous téléporter à n’importe quelle distance, vous pouvez augmenter cette distance de 3 mètres ou moins.

**Voyage sans effort**

À partir du niveau 14, votre esprit peut mouvoir votre corps de façon mystique. À chacun de vos tours, vous pouvez renoncer à 9 mètres ou moins de mouvement afin de vous téléporter sur une distance égale à celle à laquelle vous avez renoncée. Pour ce faire, vous devez vous téléporter dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

**Ordre de l'Âme acérée**

L'ordre de l'Âme acérée sacrifie l'étendue des connaissances acquises par les autres mystiques pour se concentrer sur une technique psionique spécifique. Ces mystiques apprennent à dominer une arme mortelle faîte de pure énergie psychique qu'ils peuvent utiliser pour défaire des ennemis. Les âmes acérées ont différentes approches de cette voie. Certains la suivent par un désir d'atteindre la perfection martiale. D'autres sont d'impitoyables assassins qui cherchent à devenir parfaits.

**Entrainement martial**

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires et des armes de guerre.

**Âme acérée**

À partir du niveau 1, vous gagnez le pouvoir de déployer une lame d'énergie psychique. En tant qu'action bonus, vous créez de scintillantes lames d'énergie qui émanent de vos deux poings. Pendant que ces lames se manifestent, vous ne pouvez rien tenir dans vos mains. Vous pouvez y mettre un terme à l'aide d'une action bonus. Pour vous, une âme acérée est une arme de corps-à-corps ayant les propriétés légère et finesse. Elle inflige 1d8 dégâts psychiques si elle touche. En utilisant une action bonus, vous pouvez vous préparer à parer ; vous gagnez alors un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous soyez incapable d'agir.

**Lame aiguisée**

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser des points psi afin d'augmenter les jets d'attaque et de dégâts de votre âme acérée. Vous obtenez un bonus aux jets d'attaque et de dégâts faits avec votre âme acérée en fonction du nombre de points psi dépensés, comme indiqué dans la table ci-dessous. Ce bonus dure 10 minutes.

|  |  |
| --- | --- |
| **Points psi** | **Bonus à l'attaque et aux dégâts** |
| 2 | +1 |
| 5 | +2 |
| 7 | +4 |

**Poignard absorbant**

À partir du niveau 6, lorsque vous tuez une créature ennemie avec une attaque d'âme acérée, vous regagnez immédiatement 2 points psi.

**Poignard fantôme**

À partir du niveau 14, vous pouvez réaliser une attaque qui passera à travers la plupart des défenses. Par une action, vous pouvez faire une attaque avec votre âme acérée. Traitez la CA de la cible comme si elle était de 10, peu importe la véritable CA de la créature ciblée.

**Ordre du Wu Jen**

L'ordre du Wu Jen réunit la plupart des mystiques les plus dévoués. Ceux-ci cherchent à s'isoler du monde, niant les limites du monde physique et les remplaçant par une réalité qu'ils se sont créée. Connus sous le nom de wu jens, ces mystiques fondent leur esprit avec le monde, prennent le contrôle de ses principes fondamentaux, puis le reconstruisent. Concrètement, les wu jens excellent dans le contrôle des forces du monde naturel. Ils peuvent lancer des objets rien qu'avec leur esprit, contrôler les quatre éléments et altérer la réalité en fonction de leurs désirs.

**Disciplines supplémentaires**

Au niveau 1, vous gagnez deux disciplines psioniques supplémentaires à choisir parmi les disciplines des Wu Jen.

**Observation de l'ermite**

Au niveau 1, vous gagnez la maîtrise de deux compétences de votre choix parmi : Dressage, Arcanes, Histoire, Perspicacité, Médecine, Nature, Perception, Religion ou Survie.

**Lien élémentaire**

À partir du niveau 3, lorsque la résistance d'une créature réduit les dégâts infligés par une de vos disciplines psioniques, vous pouvez utiliser un point psi pour que cette utilisation de la discipline permette d'ignorer la résistance de la créature. Vous ne pouvez utiliser ce point si cela augmenterait le coût de la discipline concernée au-dessus de votre limite de psi.

**Arcaniste amateur**

Au niveau 6, vous apprenez trois sorts de magicien de votre choix et les avez toujours préparés. Ces sorts doivent être des sorts de niveau 1, 2 ou 3. En utilisant une action bonus, vous pouvez utiliser des points psi afin de créer des emplacements de sorts que vous pouvez utiliser pour lancer ces sorts, aussi que d'autres sorts que vous êtes capables de lancer. Le coût en points psi de chacun des sorts est détaillé dans la table ci-dessous.

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau** **d'emplacement** **de sort** | **Points psi** |
| 1 | 2 |
| 2 | 3 |
| 3 | 5 |
| 4 | 6 |
| 5 | 7 |

Les emplacements de sorts demeurent jusqu'à ce que vous les utilisiez ou que vous terminiez un repos long. Vous devez vous contraindre à votre limite de psi lorsque vous utilisez des points psi pour créer un emplacement de sort. De plus, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer un de vos sorts de magicien choisis par un sort de magicien différent de niveau 1, 2 ou 3.

**Maîtrise des éléments**

À partir du niveau 14, si vous êtes résistant à un type de dommage, vous pouvez utiliser 2 points psi en réaction lorsque vous subissez des dégâts de ce type afin de les ignorer complètement ; vous gagnez ainsi l'immunité à ce type de dégât jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Talents et disciplines psioniques**

Les talents et les disciplines psioniques sont le cœur de l'art mystique. Ce sont les exercices mentaux et les formules psioniques qui forgent la volonté en effets tangibles et magiques. Les disciplines psioniques ont chacune été découvertes par des ordres différents et tendent à refléter les spécialités de leurs créateurs. Cependant, un mystique peut apprendre n'importe quelle discipline indépendamment de son ordre associé.

→ [**Talents et disciplines psioniques**](https://www.aidedd.org/dnd-5/unearthed-arcana/psioniques/talents-et-disciplines-psioniques/)

**Utiliser une discipline**

Les disciplines psioniques peuvent être utilisées de plusieurs manières, qui sont présentées dans leur description. Chaque discipline spécifie le type d'action et le nombre de points psi requis. Il est également indiqué si vous devez vous concentrer sur ses effets, combien de cibles elle affecte, quel jet de sauvegarde est demandé, et ainsi de suite. Les sections suivantes entrent plus en détail sur l'utilisation d'une discipline. Les disciplines psioniques sont magiques et fonctionnent de manière similaire aux sorts.

**Focaliseur psychique**

La section Focaliseur psychique d'une discipline décrit l'avantage que vous obtenez si vous choisissez cette discipline comme votre focaliseur psychique.

**Options d'effets et points psi**

Une discipline propose différentes options d'utilisation avec vos points psi. Chaque option d'effet a un nom, et son coût en points psi apparaît entre parenthèses après son nom. Vous devez dépenser ce nombre de points psi pour utiliser cette option, tout en respectant votre limite psi. Si vous n'avez pas suffisamment de points psi, ou si le coût est supérieur à votre limite psi, vous ne pouvez pas utiliser l'option.

Certaines options indiquent une plage de points psi au lieu d'un coût spécifique. Pour utiliser cette option, vous devez dépenser un certain nombre de points compris dans cette plage, tout en respectant votre limite psi. Certaines options permettent aussi de dépenser des points psi supplémentaires pour augmenter la puissance d'une discipline. Encore une fois, vous devez respecter votre limite psi, et vous devez dépenser les points lorsque vous utilisez la discipline pour la première fois. Vous ne pouvez pas décider de dépenser des points supplémentaires une fois que vous voyez la discipline en action. Chaque option indique des informations spécifiques sur son effet, y compris toute action requise pour l'utiliser, et sa portée.

**Composantes**

Les disciplines n'ont pas besoin de composantes, contrairement à beaucoup de sorts. L'utilisation d'une discipline ne demande aucun composante verbale, somatique ou matérielle. Le pouvoir des psioniques vient de l'esprit.

**Durée**

Une option d'effet dans une discipline spécifie combien de temps dure son effet.  
**Instantanée**. Si aucune durée n'est spécifiée, l'effet de l'option est instantané.  
**Concentration**. Certaines options nécessitent une concentration pour maintenir leurs effets. Dans ce cas il est indiqué « conc. » suite au coût en points psi de l'option. La notation « conc. » est suivie de la durée maximale de la concentration. Par exemple, si une option indique « conc. 1 min », vous pouvez vous concentrer sur son effet jusqu'à 1 minute. Se concentrer sur une discipline suit les mêmes règles que pour les sorts. Cela signifie que vous ne pouvez pas vous concentrer sur un sort et sur une discipline en même temps, et que vous ne pouvez pas vous concentrer sur deux disciplines en même temps. Voir le chapitre « [Magie](https://www.aidedd.org/regles/magie/) » du *Manuel des Joueurs* pour voir comment fonctionne la concentration.

**Cibles et zones d'effet**

Les disciplines psioniques utilisent les mêmes règles que les sorts pour déterminer les cibles et les zones d'effet, comme présenté dans le chapitre « [Magie](https://www.aidedd.org/regles/magie/) » du *Manuel des Joueurs*.

**Jets de sauvegarde et jets d'attaque**

Si une discipline demande un jet de sauvegarde, elle spécifie le type sauvegarde et les résultats en cas de réussite ou d'échec. Le DD est déterminé par votre caractéristique psionique. Certaines disciplines vous obligent à faire un jet d'attaque pour déterminer si l'effet de la discipline atteint son objectif. Le jet d'attaque utilise votre caractéristique psionique.

**Effets psioniques combinés**

Les effets de différentes disciplines psioniques se cumulent lorsque les durées des disciplines se chevauchent. De même, différentes options d'une discipline psionique se combinent si elles sont actives en même temps. Cependant, une option spécifique d'une discipline psionique ne se combine pas avec elle-même si l'option est utilisée plusieurs fois. Au lieu de cela, l'effet le plus puissant (généralement suivant le nombre de points psi utilisés pour créer l'effet) s'applique lorsque les durées des effets se chevauchent. Les psioniques et les sorts sont des effets distincts, par conséquent leurs avantages et leurs inconvénients se cumulent. Un effet psionique qui reproduit un sort est une exception à cette règle.