

L'artificier

(auteur : David Marsh ; traduction : phildu77 ; *White Dwarf* n°68)

L'artificier est le héraut d'un nouvel âge technologique qui n'est pas destiné par nature au monde AD&D. Son domaine de compétence s'étend à toutes les choses mécaniques et à la création de petits objets : l'artificier est un ingénieur au sens le plus large du terme. Il peut manufacturer une serrure, un gond, une boîte, une porte ou un bijou, concevoir de nouvelles armes ou s'exercer comme un architecte. En bref, l'artificier est un touche-à-tout très universel qui tentera toujours de développer la technologie chaque fois qu'il en aura l'occasion.

La grande étendue des talents d'un artificier exigera à la base un haut niveau de caractéristiques : la Force doit être supérieure à 12 ; l'Intelligence, la Sagesse et la Dextérité doivent toutes être de 15 ou plus. Il ne recevra aucun bonus en point d'expérience et ne pourra être multi-classé. Toutefois, il peut endosser tous les alignements, sous réserve qu'il se souvienne de la cause pour laquelle il combat.

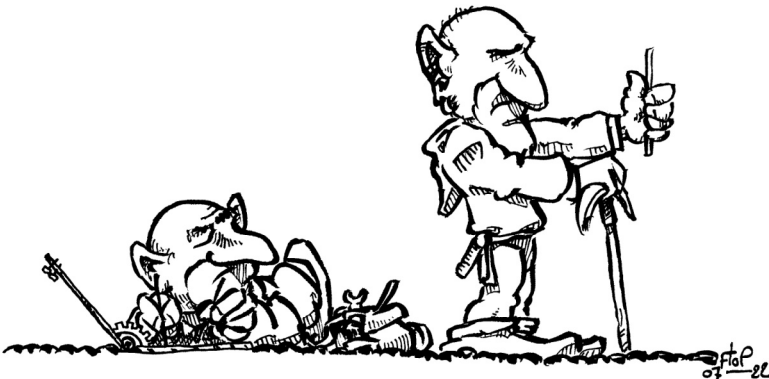
Les artificiers peuvent porter tout type d'armure à l'exception de l'armure de plates et du heaume (sauf création personnelle) ; ils ne peuvent exercer leurs facultés spécifiques de voleur s'ils portent une armure supérieure au cuir. Ils ne peuvent utiliser que les armes suivantes : la dague, l'épée courte, le marteau, la pioche de guerre, la hache à une main et tous les arcs. L'argent de départ est le même que pour la classe de clerc et l'artificier utilise la même table de combat que cette classe. Leur œil expérimenté leur autorise un jet de protection dans toutes les situations où leur arme devrait normalement casser, pour peu qu'ils l'aient choisie ou manufacturée ; si le score du dé à 20 faces est inférieur ou égal au niveau de l'artificier, l'arme reste intacte. Ces armes ne coûtent pas plus chères que leurs homologues.

Un humain, un nain (limité au niveau 9), un demi-elfe (limité au niveau 8) ou un gnome (limité au niveau 6) peuvent devenir artificier ; on note que le nain peut utiliser les sorts de l'artificier grâce à sa nature pragmatique et partiellement cléricale (notez que les PNJ clercs nains peuvent utiliser les sorts). En fait, les meilleurs artificiers sont généralement nains.

Talents communs

Les artificiers ont les talents suivants qui augmentent avec l'entraînement :

- *Détecter les pièges et mécanismes* (DP/M) : Nécessite d'être alerte et circonspect (+30 % de chances en cas de concentration). Inclut les trappes, les murs amovibles, les pièges à ressort, etc., généralement non magiques.
- *Trouver/désamorcer les pièges* (T/DP) : Comme le voleur, avec les ajustements de Dextérité.
- *Crocheter les serrures* (CS) : Comme le voleur, avec les bonus de Dextérité.
- *Remarquer les irrégularités* (RI) : Remarque les fissures, les judas, les passages secrets. Rayon de 6 m. Bonus de +10 % en cas de concentration.
- *Estimation de la valeur* (EV) : Apprécie la valeur marchande des gemmes, des bijoux, etc. Ne permet pas d'identifier les propriétés



- Bon, je règle la minuterie sur combien ?
- Hum, vu la distance, ils seront là dans, disons, MnmMmn, 6 minutes, 10 secondes et 3 dixièmes.
- Ok

magiques. Bonus de +15 % si le personnage a le domaine de connaissance, +8 % s'il a partiellement ce domaine de connaissance.

- *Immunité aux illusions* (II) : En plus du jet de protection, les artificiers ont une grande aversion des illusions et des illusionnistes. Soustraire le niveau du sort d'illusion au pourcentage de résistance.

Utilisation des sorts

Les artificiers ont aussi une capacité limitée à lancer des sorts, bien qu'aucun n'admettra utiliser la magie. Il semble généralement effectuer un travail normal alors qu'il utilise un sort ; les composants verbaux peuvent souvent passer pour un « siffler en travaillant » alors qu'il psalmodie.

Les artificiers veulent, en toute circonstance, camoufler chaque sort employé en donnant l'impression que leur tâche est effectuée par des moyens non magiques. Cet emploi subtil de magie n'est remarqué qu'avec un sort de détection de la magie.

Quand un maître artificier envoie son apprenti au loin pour la première fois, il lui donne tous les sorts de niveau 1. Chaque fois que le jeune artificier souhaite progresser de niveau, il doit s'entraîner pour une durée en mois égale à son niveau. En atteignant le 4^e niveau, son apprentissage lui permet de recevoir les sorts de niveau 2 s'il s'est montré suffisamment prometteur.

Une fois que le personnage atteint le 7^e niveau, il doit passer trois mois à travailler seul, dans un environnement approprié, pour assurer sa progression. Un maître ne lui donnera pas les sorts de niveau 3 ; ils doivent être trouvés. Chaque fois que l'artificier atteint un nouveau niveau (au-delà du 6^e), sa probabilité de découvrir un sort de son choix est égale à son niveau. Les sorts ne sont pas notés par écrit, mais sont transmis oralement ou acquis par intuition. Quand il est utilisé, un sort est « oublié » et doit être récupéré par le repos, tout comme les autres utilisateurs de magie.

LISTE DES SORTS DE L'ARTIFICIER**Niveau 1**

Amélioration 1
Détection de mécanisme
Étouffement
Lentille d'air
Lubrification
Réduction
Réparation
Scellement (réversible)

Niveau 2

Actionnement
Amélioration 2
Anti-rouille
Démontage
Dissipation d'illusion
Restauration/retour
Rouille

Niveau 3

Amélioration 3
Détachement
Ramollissement
Sabotage
Savoir

Talents spéciaux

L'artificier reçoit une éducation dans de nombreux domaines mais il ne peut tout assimiler. Il commence en prenant une spécialité en matériaux et une en talents et à chaque changement de niveau il peut en rajouter une (à choisir dans l'une ou l'autre des deux catégories).

Spécialisations en matériaux

Bois (dur, tendre, charpente)
Cristal/verre (2 au choix)
Éléments
Métaux/alliages (2 au choix)
Papier/encre
Roche (3 au choix)
Vêtements (fourrure, tissu, cuir)

Spécialisations en talents

Alchimie
Architecture (forts, habitats ou mines)
Armurerie
Bijouterie
Cartographie
Défenses (pièges et serrures)
Facture d'armes (arcs, épées, haches, massues, armes d'hast, artillerie)
Transport

Par exemple, un apprenti artificier a pu démarrer avec les serrures et les bois durs, et prendre les bois tendres en atteignant le second niveau.

Le compétence EV (*estimation de la valeur*) d'un artificier est liée à ces domaines de connaissance : un objet partiellement constitué du matériau de sa spécialité reçoit un bonus de +8 %, voire +15 % s'il est totalement constitué dudit matériau. Un artificier avec une spécialisation particulière

dans un matériau ou un talent peut passer pour le meilleur de sa profession. Chaque talent ou matériau amène des bonus spéciaux.

Spécialités : matériaux

- Bois : Comprend les compétences générales en menuiserie.
- Cristal/verre : Confère automatiquement le statut de tailleur de gemmes supérieur (*Guide du Maître*, p. 26) dans les matériaux choisis, lancer le dé pour les autres.
- Éléments : Toute substance non couverte par les autres spécialisations.
- Métal/alliages : Compétences légères en métallurgie dans les matières choisies. Les travaux de forge requièrent au minimum 16 en Force.
- Papier/encre : Lancer 1d6 pour créer des parchemins, si le résultat obtenu est inférieur au niveau de l'artificier, le parchemin peut supporter des sorts. L'artificier peut identifier l'encre en 1 jour avec le talent alchimie.
- Roche : Comprend les compétences en maçonnerie.
- Vêtement : Comprend les compétences en matière de couture.

Spécialités : talents

- Alchimie : Nécessite la spécialisation éléments. En une heure, l'artificier a 5 % de chances par niveau d'identifier une potion. Cette compétence permet également d'avoir EV % de chance de connaître à l'avance la miscibilité des potions (*Guide du Maître*, p. 115).
- Architecture : Dédié aux forts et avec les matériaux de spécialité, l'artificier ajoute 5 % par niveau aux points de défense des structures (*Guide de Maître*, p. 106). Le talent architecture mines confère les capacités de détection des nains, +1 % par niveau. Le talent habitats permet de trouver les portes secrètes avec les mêmes chances que trouver/désamorcer les pièges (+15 % pour les portes dissimulées), et la capacité de jauger les distances jusqu'à 15 m à 1 cm près.
- Armurerie : Avec les matériaux de spécialité et le double du temps normal (*Guide du Maître*, p. 25), un artificier (avec une Force de 16 et plus) peut créer une armure +1 (non magique) au niveau 5, ou +2 s'il est de niveau 8 et plus.
- Bijouterie : Travailler avec les matériaux de spécialité augmente la valeur de 4 % par niveau, ou la moitié pour les autres matériaux. Bonus de 15 % à la connaissance de la valeur (CV) pour les estimations des bijoux.
- Cartographie : Permet d'estimer l'inclinaison d'un terrain à 5° près, et la distance à plus ou moins 2 % près. Augmente l'immunité aux illusions (II) de 15 % contre le sort *terrain hallucinatoire* (niveau 4 de magicien). Ce talent inclut aussi les connaissances en trigonométrie.
- Défenses : Rajoute 10 % de chances à trouver/désamorcer les pièges (T/DP) ou crocheter les serrures (CS) selon le type de pièges ou de serrures choisis. S'il travaille que sur des matériaux de spécialité, l'artificier peut créer des pièges ou des serrures qui sont détectés ou crochétés avec un malus de 3 % par niveau de l'artificier, sauf contre des artificiers de niveau supérieur.
- Facture d'armes : Les arcs incluent toutes les armes de jet. Les massues incluent masses, marteaux et pioches. Dans son domaine, un artificier peut concevoir des armes +1 non magiques, ou +2 pour un maître artificier. Dans les deux cas, les matériaux utilisés doivent provenir d'un domaine de spécialisation et demandent deux mois de travail.
- Transport : Inclut la conception de chariots et de navires. À main nue, l'artificier peut dessiner un cercle parfait de 1 mètre de diamètre. Avec la spécialisation roche, il peut construire des routes.

ARTIFICIER – TABLEAU I

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d6 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0– 2 400	1	1	Apprenti
2 401– 4 800	2	2	Journalier
4 801– 11 000	3	3	Technicien
11 001– 22 000	4	4	Artisan
22 001– 45 000	5	5	Artisan supérieur
45 001– 100 000	6	6	Ingénieur
100 001– 150 000	7	7	Maître artisan
150 001– 240 000	8	8	Artificier
240 001– 400 000	9	9	Maître artificier
400 001– 750 000	10	9+2	Maître artificier (niveau 10)

400 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au dessus du 10^e.

L'artificier gagne 2 points de vie par niveau après le 9^e.

TABLEAU DES TALENTS DES ARTIFICIERS (PLUS AJUSTEMENTS RACIAUX)

Niveau de l'artificier	Chances de base de					
	DT/M	T/DP	CS	RI	EV	II
1	1 %	25 %	30 %	5 %	15 %	5 %
2	5 %	32 %	35 %	8 %	20 %	10 %
3	10 %	37 %	40 %	12 %	26 %	15 %
4	20 %	45 %	50 %	20 %	33 %	20 %
5	30 %	58 %	61 %	30 %	41 %	25 %
6	38 %	68 %	72 %	45 %	50 %	30 %
7	45 %	80 %	83 %	60 %	60 %	35 %
8	50 %	85 %	94 %	70 %	70 %	40 %
9	55 %*	90 %	99 %	80 %*	80 %*	45 %**

* Plus 1 % par niveau après le 9^e

** Plus 2 % par niveau après le 9^e

Race de l'artificier

Demi-elfe	-	+5 %	+5 %	-	-	-5 %
Gnome	+3 %	+5 %	-	-	+5 %	-10 %
Nain	-	-	-	+5 %	-	-5 %

SORTS UTILISABLES PAR CLASSE ET NIVEAU – ARTIFICIER

Niveau de l'artificier	Niveau de sort de l'artificier		
	1	2	3
1	1	-	-
2	2	-	-
3	3	-	-
4	3	1	-
5	3	2	-
6	4	2	-
7	4	2	1
8	4	3	1
9	5	3	1
10	5	3	2
11	5	4	2
12	6	4	2
13	6	4	3
14	6	5	3
15	7	5	3

SORTS DE L'ARTIFICIER**SORTS DE NIVEAU 1****AMÉLIORATION I** (Chant/Altération)

Niveau : 1 Composantes : V, S
 Portée : Contact Temps d'incantation : Variable
 Durée : Permanente Jet de protection : Aucun
 Zone d'effet : 1 objet

Permet de combiner les matériaux et d'en accroître la valeur de 15 % par niveau. S'il chante en travaillant, il accroît cette valeur de 30 % par niveau; si le prix de son travail est fixé, il a 23 % de chances de parvenir à ce prix de vente.

DÉTECTION DE MÉCANISME (Divination)

Niveau : 1 Composantes : V, S
 Portée : Personnelle Temps d'incantation : 2 segments
 Durée : 1 tour/niveau Jet de protection : Aucun
 Zone d'effet : Sphère de 3" m de diamètre

Permet au lanceur de sort d'être conscient de la position, taille et complexité de tout mécanisme (tout objet avec au moins un composant mobile) à portée.

ÉTOUFFEMENT (Altération/Abjuration)

Niveau : 1 Composantes : V, S, M
 Portée : 0 Temps d'incantation : 4 segments
 Durée : 2 tours/niveau Jet de protection : Aucun
 Zone d'effet : Sphère de 6" m de diamètre

Étouffe les sons de façon à ce que le travail d'un artificier ne puisse être entendu en dehors de la sphère. La composante matérielle, une pièce d'étoffe, est enroulée autour des instruments de l'artificier.

LENTILLE D'AIR (Conjuration/Altération)

Niveau : 1 Composantes : V, S
 Portée : 1" Temps d'incantation : 3 segments
 Durée : 1 tour/niveau Jet de protection : Aucun
 Zone d'effet : Disque de 35 cm de diamètre

Forme une lentille à partir d'un disque d'air qui magnifie les objets jusqu'à une puissance de 10 fois le niveau du jeteur de sort. Seul le lanceur peut voir la lentille et la bouger à loisir. Elle ne crée aucune distorsion optique.

LUBRIFICATION (Invocation)

Niveau : 1 Composantes : V, S, M
 Portée : Contact Temps d'incantation : 9 segments
 Durée : 1 an/niveau Jet de protection : Aucun
 Zone d'effet : 40 cm²/niveau

Nécessite une petite tache de graisse. Permet de recouvrir la surface choisie d'une fine pellicule d'un lubrifiant ininflammable de grande qualité.

RÉDUCTION (Altération)

Niveau : 1 Composantes : V, S
 Portée : 0 Temps d'incantation : 1 segment
 Durée : 1 tour/niveau Jet de protection : Aucun
 Zone d'effet : 1 objet de 30 cm

Le sort permet de réduire la taille d'un objet inerte et non magique d'un ratio égal au niveau de l'artificier par rapport à sa taille d'origine. Ce sort ne

peut être utilisé contre un adversaire. Il est utile pour introduire des détails très fins dans le travail de l'objet.

RÉPARATION (Altération)

Niveau : 1 Composantes : V, S, M
 Portée : Contact Temps d'incantation : 1 round
 Durée : Permanente Jet de protection : Aucun
 Zone d'effet : 1 objet

Répare toute fissure/cassure sur un objet, le rendant comme neuf. Nécessite une aiguille spéciale et un fil ou de la colle (si applicable).

SCELLEMENT (Altération) Réversible

Niveau : 1 Composantes : V, S, M
 Portée : Contact Temps d'incantation : 1 round/an
 Durée : 1 an/niveau Jet de protection : Aucun
 Zone d'effet : 1 objet

Scelle hermétiquement les coutures et joints d'un assemblage, les rendant plus résistant que leurs homologues. La composante matérielle est à base de cire fondue. L'inverse du sort, disjonction, descelle les assemblages, les rivets, etc., sans requérir de composante matérielle.

SORTS DE NIVEAU 2**ACTIONNEMENT** (Évocation/Divination)

Niveau : 2 Composantes : V, S
 Portée : 0 Temps d'incantation : 2 segments
 Durée : Variable Jet de protection : Aucun
 Zone d'effet : Rayon de 6" m avec un angle d'ouverture de 120°

Détermine les stimulants nécessaires pour activer tout mécanisme connu à portée du lanceur de sort, avec une chance de succès de 10 % par niveau (-30 % si magique, par exemple le sort de niveau 2 de magicien *bouche magique*). Rien ne se passe en cas d'échec.

AMÉLIORATION II (Chant/Altération)

Niveau : 2 Composantes : V, S
 Portée : Contact Temps d'incantation : Variable
 Durée : Permanente Jet de protection : Aucun
 Zone d'effet : 1 objet

Comme le sort *amélioration I* mais donne 40 % par niveau, ou 29 % de chances de réussite.

ANTI-ROUILLE (Abjuration/Chant)

Niveau : 2 Composantes : V, S
 Portée : Contact Temps d'incantation : Spécial
 Durée : Spéciale Jet de protection : Aucun
 Zone d'effet : 1 objet/mécanisme

Rend les objets à l'épreuve de la rouille pour 2 ans par niveau, ou contre une attaque d'un monstre rouilleur par niveau. Le lanceur de sort doit psalmodier tandis qu'il protège l'objet.

DÉMONTAGE (Divination)

Niveau : 2 Composantes : V, S
 Portée : Contact Temps d'incantation : 1 round
 Durée : 2 rounds/niveau Jet de protection : Aucun
 Zone d'effet : 1 objet

Permet au lanceur de sort de comprendre comment démonter les objets; chacun des composants de l'objet à enlever se mettra à briller tour à tour

sous le regard de l'artificier. Par exemple, ce sort lancé sur un coffre permettra à l'artificier de démonter les pièces qui dissimulent un compartiment secret, mais l'éventuel piège devra être enlevé en premier.

DISSIPATION D'ILLUSION (Abjuration)

Niveau : 2
Portée : 1"/niveau
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 3 segments
Jet de protection : *Aucun*

Comme le sort de niveau 3 d'illusionniste *dissipation des illusions*, mais l'artificier est considéré comme un illusionniste de 2 niveaux supérieurs à son niveau actuel.

RESTAURATION/RETOUR (Divination)

Niveau : 2
Portée : *Contact*
Durée : 2 rounds/niveau
Zone d'effet : 1 objet/mécanisme

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : *Aucun*

Fonctionne à l'inverse du sort *démontage*, mais inclut les pièges supprimés. Fait appel au sort *réparation* si les assemblages doivent être arrangés sans dépenser de sorts supplémentaires.

ROUILLE (Altération)

Niveau : 2
Portée : *Contact*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : *Spécial*

Permet au lanceur de sort de porter une attaque (dans un délai inférieur ou égal à 1 round/niveau) comme un monstre rouilleur (*Manuel des Monstres*, p. 78), avec les mêmes jets de protection. La composante matérielle est une antenne de monstre rouilleur tenue dans la main.

SORTS DE NIVEAU 3**AMÉLIORATION III** (Chant/Altération)

Niveau : 3
Portée : *Contact*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : 1 objet

Composantes : V, S
Temps d'incantation : *Variable*
Jet de protection : *Aucun*

Comme le sort *amélioration I* mais donne 50 % par niveau, ou 33 % de réussite. Peut être lancé avec le sort *anti-rouille*, en fusionnant les deux chants.

DÉTACHEMENT (Évocation)

Niveau : 3
Portée : *Contact*
Durée : 2 rounds/niveau
Zone d'effet : 1 lame

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : *Aucun*

Ce sort insufflé à la lame le pouvoir de séparer l'assemblage le plus proche (vivant ou mort) du prochain objet touché. Les liens doubles sont doublement défaits. L'objet à séparer doit être touché pendant la durée du sort.

RAMOLLISSEMENT (Altération)

Niveau : 3
Portée : *Contact*
Durée : 1 tour/niveau
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : *Aucun*

Tout métal non magique touché devient mou et malléable. La zone affectée s'étend à tout ce que le joueur de sort peut toucher.

SABOTAGE (Abjuration)

Niveau : 3
Portée : 3"
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : 1 mécanisme

Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : *Aucun*

Cause la panne de n'importe quel mécanisme de telle sorte qu'il nécessite autant de réparations que le niveau du joueur de sort pour pouvoir fonctionner à nouveau. La composante matérielle est une pointe en fer.

SAVOIR (Divination)

Niveau : 3
Portée : 3"
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : 1 mécanisme

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : *Aucun*

Le joueur de sort devient conscient de comment fonctionne exactement un mécanisme, ce qu'il provoque et pourquoi il a été construit.