



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# LE CRÉATEUR- ENCHANTEUR

## LE CRÉATEUR-ENCHANTEUR



Image © Wizards of the Coast

### UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Eberron - Univers, Races of Eberron

## Introduction

Cette aide de jeu présente le créateur-enchanteur (et sa progression des niveaux 1 à 10), un forgelier comptant autant sur son équipement magique et ses aptitudes martiales que sur ses puissantes infusions. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour bien utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin des manuels suivants.

## Bibliographie

**EU :** Eberron - Univers

**RoE :** Races of Eberron

## Description

*Les créateurs-enchanteurs sont parmi les forgeliers les plus récents et les plus redoutables jamais créés par la maison Cannith. En tant que dernière génération, ils ont été dotés d'aptitudes bien plus évoluées que celles des premiers exemplaires sortis des forges, taillés physiquement et mentalement pour le combat. De fait, les créateurs ont des capacités cognitives hors du commun, supérieures à celles de bien des mortels, et leur connaissance instinctive de tout ce qui concerne les rouages de la magie et ses expressions matérielles, les objets magiques, leur donnent un avantage indéniable pour la compréhension et l'utilisation de ces derniers. Malgré tout, les créateurs-enchanteurs ont été forgés pour le combat, pendant la fin de la dernière guerre. C'est pourquoi ils présentent une certaine aptitude au combat, à distance ou au corps à corps, profitant d'un blindage en mithral des plus efficaces. Ils ont cependant peu de dispositions pour les interactions sociales, leur principale mission ayant toujours été de mener bataille ou, tout du moins, d'y prendre part d'une façon plus ou moins directe. Et si réparer ses pairs et*

*soigner ses maîtres humains était sans aucun doute une forme des plus louables de participation, perdre son temps en palabres inutiles n'en était pas une. Aussi, il n'est guère surprenant que bien des gens trouvent les créateurs taciturnes, pour ne pas dire froids et distants, mais cela ne les empêche pas de se lier d'amitié avec d'autres créatures.*

## Combat

Malgré leur arsenal d'objets magiques fourni et relativement puissant, ainsi que leurs armes de qualité et leur blindage épais, les créateurs-enchanteurs ne sont pas de véritables combattants de première ligne. S'ils sont capables de soutenir efficacement de véritables guerriers, ils préféreront toutefois agir le plus souvent à distance, qu'il s'agisse d'user d'armes à projectiles, de baguettes ou autres objets magiques, ou de créer des infusions pour renforcer ses capacités martiales ou celles de ses alliés.

## Nouvel objet magique

### Essence du thaumaturge (composant intégré).

Ce disque de mithral est gravé de symboles profanes mineurs. Quand il est intégré à la poitrine d'un forgelier, le disque occupe l'emplacement d'une amulette, et confère au personnage un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Art de la magie et d'Utilisation des objets magiques.

Divination faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux ; détection de la magie, identification ; Prix 5 000 po.



# CRÉATEUR-ENCHANTEUR 1

**Forgelier<sup>EU</sup> Façonneur<sup>RoE</sup> 1**

**Créature artificielle (vivante) de taille M**

**Dés de vie :** 1d6+3 (9 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 19 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +0/+2

**Attaque :** coup (+2 corps à corps, 1d4+2) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** coup (+2 corps à corps, 1d4+2) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, influx, réserve créative (20), avantage du créateur, coup d'oeil du façonneur, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, influx personnel

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +3, Vol +1

**Caractéristiques :** For 14, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 8, Cha 12

**Compétences :** Art de la magie (2) +4, Artisanat (travail de forge) (4) +6, Concentration (4) +7, Connaissances (mystères) (2) +4, Crochetage (2) +4, Désamorçage/sabotage (2) +4, Estimation (2) +4, Fouille (2) +4, Utilisation d'objets magiques (4) +5

**Dons :** Artisan légendaire<sup>EU</sup>, Corps de mithral<sup>EU</sup>, Ecriture de parchemins

**Langues :** Commun, Géant, Nain

**Environnement :** Aundair, Brélande, Cyre

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 1

**Équipement :** écu en acier, arbalète légère, 40 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de cambrioleur, 30 po

**Alignement :** tous

**Ajustement de niveau :** -

**Influx.** Niveau de lanceur d'influx 1 (+1 pour tout influx lancé sur lui-même). *Influx préparés* (3 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de l'influx). 1<sup>er</sup> - *Amélioration d'arme personnelle<sup>EU</sup>, panoplie magique, talisman de compétence<sup>EU</sup>.*





## CRÉATEUR-ENCHANTEUR 2

**Forgelier<sup>EU</sup> Façonneur<sup>RoE</sup> 2**

**Créature artificielle (vivante) de taille M**

**Dés de vie** : 2d6+6 (15 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 19 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +1/+3

**Attaque** : coup (+3 corps à corps, 1d4+2) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance** : coup (+3 corps à corps, 1d4+2) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, influx, réserve créative (40), avantage du créateur, coup d'oeil du façonneur, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, influx personnel

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +3, Vol +2

**Caractéristiques** : For 14, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 8, Cha 12

**Compétences** : Art de la magie (5) +7 (+2 pour déchiffrer des sorts sur parchemins), Artisanat (travail de forge) (5) +7 (+2 pour réparer un forgerier), Concentration (5) +8, Connaissances (mystères) (2) +4, Crochetage (2) +6, Désamorçage/sabotage (2) +6, Estimation (2) +4 (+2 pour le travail de forge), Fouille (2) +4, Utilisation d'objets magiques (5) +6 (+2 avec des parchemins)

**Dons** : Artisan légendaire<sup>EU</sup>, Corps de mithral<sup>EU</sup>, Ecriture de parchemins, Préparation de potions

**Langues** : Commun, Géant, Nain

**Environnement** : Aundair, Brélande, Cyre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 2

**Equipement** : écu en acier de maître, arbalète légère de maître, 40 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de réparation de forgerier, outils de maître cambrioleur, trieur de parchemins, *parchemin d'agrandissement*, *parchemin de brume de dissimulation*, *parchemin de charme-personne*, *parchemin de compréhension des langages*, *parchemin de déguisement*, *parchemin de disque flottant de Tenser*, *parchemin de feuille morte*, *parchemin d'identification*, *parchemin de monture*, *parchemin de rapetissement*, *parchemin de rayon affaiblissant*, *parchemin de regain d'assurance*, *parchemin de repli expéditif*, *parchemin de saut*, *parchemin de verrouillage*, *parchemin de bénédiction d'arme*, *parchemin de détection du Mal*, *parchemin d'enchevêtrement*, *parchemin de faveur divine*, *parchemin de grand pas*, *parchemin de passage sans traces*, *parchemin de protection contre le Mal*, 10 pp

**Alignement** : tous

**Ajustement de niveau** : -

**Influx**. Niveau de lanceur d'influx 2 (+1 pour tout influx lancé sur lui-même). *Influx préparés* (4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de l'influx). 1<sup>er</sup> - *Amélioration d'arme personnelle<sup>EU</sup>*, *arme magique*, *panoplie magique*, *talisman de compétence<sup>EU</sup>*.

## CRÉATEUR-ENCHANTEUR 3

**Forgelier<sup>EU</sup> Façonneur<sup>RoE</sup> 3**

**Créature artificielle (vivante) de taille M**

**Dés de vie** : 3d6+9 (22 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 19 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +2/+4

**Attaque** : coup (+4 corps à corps, 1d4+2) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance** : coup (+4 corps à corps, 1d4+2) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des forgeliers, blindage composite, défense légère, influx, réserve créative (60), avantage du créateur, coup d'oeil du façonneur, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, influx personnel

**Jets de sauvegarde** : Réf +3, Vig +4, Vol +2

**Caractéristiques** : For 14, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 8, Cha 12

**Compétences** : Art de la magie (5) +9 (+2 pour déchiffrer des sorts sur parchemins), Artisanat (travail de forge) (6) +8 (+2 pour réparer un forgelier), Concentration (6) +9, Connaissances (mystères) (5) +7, Crochetage (2) +6, Désamorçage/sabotage (2) +6, Estimation (2) +4 (+2 pour le travail de forge), Fouille (2) +4, Utilisation d'objets magiques (6) +7 (+2 avec des parchemins)

**Dons** : Artisan légendaire<sup>EU</sup>, Corps de mithral<sup>EU</sup>, Création d'objets merveilleux, Ecriture de parchemins, Fluidité du mithral<sup>EU</sup>, Préparation de potions

**Langues** : Commun, Géant, Nain

**Environnement** : Aundair, Brélande, Cyre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 3

**Équipement** : écu en mithral de maître, arbalète légère de maître, 40 carreaux, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de réparation de forgelier, outils de maître cambrioleur, trieur de parchemins, *parchemin d'agrandissement*, *parchemin de brume de dissimulation*, *parchemin de charme-personne*, *parchemin de compréhension des langages*, *parchemin de déguisement*, *parchemin de disque flottant de Tenser*, *parchemin de feuille morte*, *parchemin d'identification*, *parchemin de monture*, *parchemin de rapetissement*, *parchemin de rayon affaiblissant*, *parchemin de regain d'assurance*, *parchemin de repli expéditif*, *parchemin de saut*, *parchemin de verrouillage*, *parchemin de bénédiction d'arme*, *parchemin de détection du Mal*, *parchemin d'enchevêtrement*, *parchemin de faveur divine*, *parchemin de grand pas*, *parchemin de passage sans traces*, *parchemin de protection contre le Mal*, *parchemin de déblocage*, *parchemin d'invisibilité*, *parchemin de lévitation*, *parchemin de silence*, *parchemin de restauration partielle*, *parchemin de zone de vérité*, 3 potions de réparation des dégâts modérés, 30 pp

**Alignement** : tous

**Ajustement de niveau** : -

**Influx**. Niveau de lanceur d'influx 3 (+1 pour tout influx lancé sur lui-même). *Influx préparés* (4/2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de l'influx). 1<sup>er</sup> - *Amélioration d'arme personnelle<sup>EU</sup>*, *arme magique*, *panoplie magique*, *talisman de compétence<sup>EU</sup>* ; 2<sup>e</sup> - *Amélioration d'armure<sup>EU</sup>*, *renforcement de créature artificielle<sup>EU</sup>*.



## CRÉATEUR-ENCHANTEUR 4

**Forgelier<sup>EU</sup> Façonneur<sup>RoE</sup> 4**

**Créature artificielle (vivante) de taille M**

**Dés de vie** : 4d6+12 (28 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 19 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +3/+5

**Attaque** : coup (+5 corps à corps, 1d4+2) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance** : coup (+5 corps à corps, 1d4+2) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des forgeliers, blindage composite, défense légère, influx, réserve créative (80), avantage du créateur, coup d'oeil du façonneur, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, influx personnel, armes de guerre

**Jets de sauvegarde** : Réf +3, Vig +4, Vol +3

**Caractéristiques** : For 14, Dex 14, Con 16, Int 15, Sag 8, Cha 12

**Compétences** : Art de la magie (5) +14 (+2 pour déchiffrer des sorts sur parchemins), Artisanat (travail de forge) (7) +9 (+2 pour réparer un forgelier), Concentration (7) +10, Connaissances (mystères) (5) +7, Crochetage (2) +6, Désamorçage/sabotage (2) +6, Estimation (5) +7 (+2 pour le travail de forge), Fouille (2) +4, Utilisation d'objets magiques (7) +13 (+2 avec des parchemins)

**Dons** : Artisan extraordinaire<sup>EU</sup>, Artisan légendaire<sup>EU</sup>, Corps de mithral<sup>EU</sup>, Création d'objets merveilleux, Ecriture de parchemins, Fluidité du mithral<sup>EU</sup>, Préparation de potions

**Langues** : Commun, Géant, Nain

**Environnement** : Aundair, Brélande, Cyre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 4

**Équipement** : écu en mithral de maître, arbalète légère de maître, 40 carreaux, *essence du thaumaturge*, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de réparation de forgelier, outils de maître cambrioleur, trieur de parchemins, *parchemin d'agrandissement*, *parchemin de brume de dissimulation*, *parchemin de charme-personne*, *parchemin de compréhension des langages*, *parchemin de déguisement*, *parchemin de disque flottant de Tenser*, *parchemin de feuille morte*, *parchemin d'identification*, *parchemin de monture*, *parchemin de rapetissement*, *parchemin de rayon affaiblissant*, *parchemin de regain d'assurance*, *parchemin de repli expéditif*, *parchemin de saut*, *parchemin de verrouillage*, *parchemin de bénédiction d'arme*, *parchemin de détection du Mal*, *parchemin d'enchevêtrement*, *parchemin de faveur divine*, *parchemin de grand pas*, *parchemin de passage sans traces*, *parchemin de protection contre le Mal*, *parchemin de déblocage*, *parchemin d'invisibilité*, *parchemin de lévitation*, *parchemin de silence*, *parchemin de restauration partielle*, *parchemin de zone de vérité*, 3 potions de réparation des dégâts modérés, 20 pp

**Alignement** : tous

**Ajustement de niveau** : -

**Influx**. Niveau de lanceur d'influx 4 (+1 pour tout influx lancé sur lui-même). *Influx préparés* (4/3 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de l'influx).  
1<sup>er</sup> - *Amélioration d'arme personnelle<sup>EU</sup>*, *bouclier de la foi*, *panoplie magique*, *talisman de compétence<sup>EU</sup>* ;  
2<sup>e</sup> - *Amélioration d'armure<sup>EU</sup>*, *force du taureau*, *renforcement de créature artificielle<sup>EU</sup>*.

## CRÉATEUR-ENCHANTEUR 5

**Forgelier<sup>EU</sup> Façonneur<sup>RoE</sup> 5**

**Créature artificielle (vivante) de taille M**

**Dés de vie** : 5d6+15 (35 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 19 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +3/+5

**Attaque** : coup (+5 corps à corps, 1d4+2) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance** : coup (+5 corps à corps, 1d4+2) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, influx, réserve créative (100), avantage du créateur, coup d'oeil du façonneur, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, influx personnel, armes de guerre, création d'arme familière

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +5, Vol +4

**Caractéristiques** : For 14, Dex 14, Con 16, Int 17, Sag 8, Cha 12

**Compétences** : Art de la magie (5) +15 (+2 pour déchiffrer des sorts sur parchemins), Artisanat (travail de forge) (8) +11 (+2 pour réparer un forgerier), Concentration (8) +11, Connaissances (mystères) (5) +8, Crochetage (3) +7, Désamorçage/sabotage (3) +8, Estimation (5) +8 (+2 pour le travail de forge), Fouille (3) +6, Utilisation d'objets magiques (8) +14 (+2 avec des parchemins)

**Dons** : Artisan extraordinaire<sup>EU</sup>, Artisan légendaire<sup>EU</sup>, Corps de mithral<sup>EU</sup>, Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Ecriture de parchemins, Fluidité du mithral<sup>EU</sup>, Préparation de potions

**Langues** : Commun, Géant, Nain

**Environnement** : Aundair, Brélande, Cyre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 5

**Équipement** : écu en mithral de maître, arbalète légère de maître, 40 carreaux, *bandeau d'Intelligence* +2, *cape de résistance* +1, *essence du thaumaturge*, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de réparation de forgerier, outils de maître cambrioleur, trieur de parchemins, *parchemin d'agrandissement*, *parchemin de brume de dissimulation*, *parchemin de charme-personne*, *parchemin de compréhension des langages*, *parchemin de déguisement*, *parchemin de disque flottant de Tenser*, *parchemin de feuille morte*, *parchemin d'identification*, *parchemin de monture*, *parchemin de rapetissement*, *parchemin de rayon affaiblissant*, *parchemin de regain d'assurance*, *parchemin de repli expéditif*, *parchemin de saut*, *parchemin de verrouillage*, *parchemin de bénédiction d'arme*, *parchemin de détection du Mal*, *parchemin d'enchevêtrement*, *parchemin de faveur divine*, *parchemin de grand pas*, *parchemin de passage sans traces*, *parchemin de protection contre le Mal*, *parchemin de déblocage*, *parchemin d'invisibilité*, *parchemin de lévitation*, *parchemin de silence*, *parchemin de restauration partielle*, *parchemin de zone de vérité*, 3 *potions de réparation des dégâts modérés*, *carillon d'ouverture*, 30 pp

**Alignement** : tous

**Ajustement de niveau** : -

**Influx**. Niveau de lanceur d'influx 5 (+1 pour tout influx lancé sur lui-même). *Influx préparés* (4/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de l'influx). 1<sup>er</sup> - *Amélioration d'arme personnelle<sup>EU</sup>*, *bouclier de la foi*, *panoplie magique*, *talisman de compétence<sup>EU</sup>* ; 2<sup>e</sup> - *Amélioration d'armure<sup>EU</sup>*, *force du taureau*, *grâce féline*, *renforcement de créature artificielle<sup>EU</sup>* ; 3<sup>e</sup> - *Arme magique suprême*, *corps artificiel de pierre<sup>EU</sup>*.





## CRÉATEUR-ENCHANTEUR 6

**Forgelier<sup>EU</sup> Façonneur<sup>RoE</sup> 6**

**Créature artificielle (vivante) de taille M**

**Dés de vie :** 6d6+18 (41 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 23 (+2 Dex, +7 armure, +4 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +4/+6

**Attaque :** *morgenstern* +1 (+8 corps à corps, 1d8+4) ; ou coup (+6 corps à corps, 1d4+2) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** *morgenstern* +1 (+8 corps à corps, 1d8+4) ; coup (+6 corps à corps, 1d4+2) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, influx, réserve créative (150), avantage du créateur, coup d'œil du façonneur, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, influx personnel, armes de guerre, création d'arme familière (*morgenstern* +1)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +6, Vol +5

**Caractéristiques :** For 14, Dex 14, Con 16, Int 17, Sag 8, Cha 12

**Compétences :** Art de la magie (5) +15 (+2 pour déchiffrer des sorts sur parchemins), Artisanat (travail de forge) (9) +12 (+2 pour réparer un forgerier), Concentration (9) +12, Connaissances (mystères) (5) +8, Crochetage (4) +8, Désamorçage/sabotage (4) +9, Estimation (5) +8 (+2 pour le travail de forge), Fouille (4) +7, Utilisation d'objets magiques (9) +15 (+2 avec des parchemins)

**Dons :** Accord d'arme magique<sup>EU</sup>, Artisan extraordinaire<sup>EU</sup>, Artisan légendaire<sup>EU</sup>, Corps de mithral<sup>EU</sup>, Création d'armes et armures magiques, Création de baguettes magiques, Création d'objets merveilleux, Ecriture de parchemins, Fluidité du mithral<sup>EU</sup>, Préparation de potions

**Langues :** Commun, Géant, Nain

**Environnement :** Aundair, Brélande, Cyre

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 6

**Équipement :** *morgenstern* +1, écu en mithral +2, blindage +2, arbalète légère de maître, 40 carreaux, bandeau d'Intelligence +2, cape de résistance +1, essence du thaumaturge, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de réparation de forgerier, outils de maître cambrioleur, trieur de parchemins, parchemin d'agrandissement, parchemin de brume de dissimulation, parchemin de charme-personne, parchemin de compréhension des langages, parchemin de déguisement, parchemin de disque flottant de Tenser, parchemin de feuille morte, parchemin d'identification, parchemin de monture, parchemin de rapetissement, parchemin de rayon affaiblissant, parchemin de regain d'assurance, parchemin de repli expéditif, parchemin de saut, parchemin de verrouillage, parchemin de bénédiction d'arme, parchemin de détection du Mal, parchemin d'enchevêtrement, parchemin de faveur divine, parchemin de grand pas, parchemin de passage sans traces, parchemin de protection contre le Mal, parchemin de déblocage, parchemin d'invisibilité, parchemin de lévitation, parchemin de silence, parchemin de restauration partielle, parchemin de zone de vérité, 3 potions de réparation des dégâts modérés, carillon d'ouverture, 100 pp

**Alignement :** tous

**Ajustement de niveau :** -

**Influx.** Niveau de lanceur d'influx 6 (+1 pour tout influx lancé sur lui-même). *Influx préparés* (4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de l'influx). 1<sup>er</sup> - *Amélioration d'arme personnelle*<sup>EU</sup>, bouclier de la foi, panoplie magique, talisman de compétence<sup>EU</sup> ; 2<sup>e</sup> - *Amélioration d'armure*<sup>EU</sup>, force du taureau, grâce féline, renforcement de créature artificielle<sup>EU</sup> ; 3<sup>e</sup> - *Arme magique suprême*, corps artificiel de pierre<sup>EU</sup>, défense anti-énergétique<sup>EU</sup>.



# CRÉATEUR-ENCHANTEUR 7

**Forgelier<sup>EU</sup> Façonneur<sup>RoE</sup> 7**

**Créature artificielle (vivante) de taille M**

**Dés de vie** : 7d6+21 (48 pv)

**Initiative** : +2

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 23 (+2 Dex, +7 armure, +4 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte** : +5/+8

**Attaque** : *morgenstern* +1 (+10 corps à corps, 1d8+5) ; ou coup (+8 corps à corps, 1d4+3) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance** : *morgenstern* +1 (+10 corps à corps, 1d8+5) ; coup (+8 corps à corps, 1d4+3) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, influx, réserve créative (200), avantage du créateur, coup d'oeil du façonneur, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, influx personnel, armes de guerre, création d'arme familière (*morgenstern* +1), potentiel métamagique

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +6, Vol +5

**Caractéristiques** : For 16, Dex 14, Con 16, Int 17, Sag 8, Cha 12

**Compétences** : Art de la magie (5) +15 (+2 pour déchiffrer des sorts sur parchemins), Artisanat (travail de forge) (10) +13 (+2 pour réparer un forgerier), Concentration (10) +13, Connaissances (mystères) (5) +8, Crochetage (5) +9, Désamorçage/sabotage (5) +10, Estimation (5) +8 (+2 pour le travail de forge), Fouille (5) +8, Utilisation d'objets magiques (10) +16 (+2 avec des parchemins)

**Dons** : Accord d'arme magique<sup>EU</sup>, Artisan extraordinaire<sup>EU</sup>, Artisan légendaire<sup>EU</sup>, Corps de mithral<sup>EU</sup>, Création d'armes et armures magiques, Création de baguettes magiques, Création d'objets merveilleux, Ecriture de parchemins, Fluidité du mithral<sup>EU</sup>, Préparation de potions

**Langues** : Commun, Géant, Nain

**Environnement** : Aundair, Brélande, Cyre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 7

**Équipement** : *morgenstern* +1, écu en mithral +2, blindage +2, arbalète légère de maître, 40 carreaux, bandeau d'Intelligence +2, ceinturon de Force +2, cape de résistance +1, essence du thaumaturge, fourreau à baguette, baguette de projectiles magiques (niveau 9), baguette de soins légers, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de réparation de forgerier, outils de maître cambrioleur, trieur de parchemins, parchemin d'agrandissement, parchemin de brume de dissimulation, parchemin de charme-personne, parchemin de compréhension des langages, parchemin de déguisement, parchemin de disque flottant de Tenser, parchemin de feuille morte, parchemin d'identification, parchemin de monture, parchemin de rapetissement, parchemin de rayon affaiblissant, parchemin de regain d'assurance, parchemin de repli expéditif, parchemin de saut, parchemin de verrouillage, parchemin de bénédiction d'arme, parchemin de détection du Mal, parchemin d'enchevêtrement, parchemin de faveur divine, parchemin de grand pas, parchemin de passage sans traces, parchemin de protection contre le Mal, parchemin de déblocage, parchemin d'invisibilité, parchemin de lévitation, parchemin de silence, parchemin de restauration partielle, parchemin de zone de vérité, 3 potions de réparation des dégâts modérés, carillon d'ouverture, 110 pp

**Alignement** : tous

**Ajustement de niveau** : -

**Influx**. Niveau de lanceur d'influx 7 (+1 pour tout influx lancé sur lui-même). *Influx préparés* (4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de l'influx). 1<sup>er</sup> - Amélioration d'arme personnelle<sup>EU</sup>, bouclier de la foi, panoplie magique, talisman de compétence<sup>EU</sup> ; 2<sup>e</sup> - Amélioration d'armure<sup>EU</sup>, force du taureau, grâce féline, renforcement de créature artificielle<sup>EU</sup> ; 3<sup>e</sup> - Arme magique suprême, corps artificiel de pierre<sup>EU</sup>, défense anti-énergétique<sup>EU</sup>.



# CRÉATEUR-ENCHANTEUR 8

**Forgelier<sup>EU</sup> Façonneur<sup>RoE</sup> 8**

**Créature artificielle (vivante) de taille M**

**Dés de vie :** 8d6+24 (54 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 24 (+3 Dex, +7 armure, +4 bouclier), contact 13, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +6/+9

**Attaque :** *morgenstern* +1 (+11 corps à corps, 1d8+5) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d4+3) ; ou arbalète légère de maître (+10 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** *morgenstern* +1 (+11/+6 corps à corps, 1d8+5) ; coup (+9/+4 corps à corps, 1d4+3) ; ou arbalète légère de maître (+10 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, influx, réserve créative (250), avantage du créateur, coup d'oeil du façonneur, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, influx personnel, armes de guerre, création d'arme familière (*morgenstern* +1), potentiel métamagique

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +6, Vol +6

**Caractéristiques :** For 16, Dex 16, Con 16, Int 18, Sag 8, Cha 12

**Compétences :** Art de la magie (5) +16 (+2 pour déchiffrer des sorts sur parchemins), Artisanat (travail de forge) (11) +15 (+2 pour réparer un forgerier), Concentration (11) +14, Connaissances (mystères) (5) +9, Crochetage (6) +11, Désamorçage/sabotage (6) +12, Estimation (5) +9 (+2 pour le travail de forge), Fouille (7) +11, Utilisation d'objets magiques (11) +17 (+2 avec des parchemins)

**Dons :** Accord d'arme magique<sup>EU</sup>, Artisan extraordinaire<sup>EU</sup>, Artisan légendaire<sup>EU</sup>, Corps de mithral<sup>EU</sup>, Création d'armes et armures magiques, Création de baguettes magiques, Création d'objets merveilleux, Ecriture de parchemins, Fluidité du mithral<sup>EU</sup>, Maître des baguettes<sup>EU</sup>, Préparation de potions

**Langues :** Commun, Géant, Nain

**Environnement :** Aundair, Brélande, Cyre

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 8

**Équipement :** *morgenstern* +1, écu en mithral +2, blindage +2, arbalète légère de maître, 40 carreaux, bandeau d'Intelligence +2, ceinturon de Force +2, gantelets de Dextérité +2, cape de résistance +1, essence du thaumaturge, fourreau à baguette, baguette d'éclair (niveau 10), baguette de soins légers, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de réparation de forgerier, outils de maître cambrioleur, trieur de parchemins, parchemin d'agrandissement, parchemin de brume de dissimulation, parchemin de charme-personne, parchemin de compréhension des langages, parchemin de déguisement, parchemin de disque flottant de Tenser, parchemin de feuille morte, parchemin d'identification, parchemin de monture, parchemin de rapetissement, parchemin de rayon affaiblissant, parchemin de regain d'assurance, parchemin de repli expéditif, parchemin de saut, parchemin de verrouillage, parchemin de bénédiction d'arme, parchemin de détection du Mal, parchemin d'enchevêtrement, parchemin de faveur divine, parchemin de grand pas, parchemin de passage sans traces, parchemin de protection contre le Mal, parchemin de déblocage, parchemin d'invisibilité, parchemin de lévitation, parchemin de silence, parchemin de restauration partielle, parchemin de zone de vérité, 3 potions de réparation des dégâts modérés, carillon d'ouverture, 120 pp

**Alignement :** tous

**Ajustement de niveau :** -

**Influx.** Niveau de lanceur d'influx 8 (+1 pour tout influx lancé sur lui-même). *Influx préparés* (4/4/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de l'influx). 1<sup>er</sup> - *Amélioration d'arme personnelle*<sup>EU</sup>, bouclier de la foi, panoplie magique, talisman de compétence<sup>EU</sup> ; 2<sup>e</sup> - *Endurance de l'ours*, force du taureau, grâce féline, renforcement de créature artificielle<sup>EU</sup> ; 3<sup>e</sup> - *Amélioration d'armure suprême*<sup>EU</sup>, arme magique suprême, corps artificiel de pierre<sup>EU</sup>, défense anti-énergétique<sup>EU</sup> ; 4<sup>e</sup> - *Amélioration d'arme*<sup>EU</sup>, bouclier de la foi de groupe<sup>EU</sup>.

# CRÉATEUR-ENCHANTEUR 9

**Forgelier<sup>EU</sup> Façonneur<sup>RoE</sup> 9**

**Créature artificielle (vivante) de taille M**

**Dés de vie** : 9d6+27 (61 pv)

**Initiative** : +3

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 25 (+3 Dex, +7 armure, +4 bouclier, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte** : +6/+9

**Attaque** : *morgenstern* +1 (+11 corps à corps, 1d8+5) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d4+3) ; ou *bras-arbalète* (+12 distance, 1d8+3/19-20)

**Attaque à outrance** : *morgenstern* +1 (+11/+6 corps à corps, 1d8+5) ; coup (+9/+4 corps à corps, 1d4+3) ; ou *bras-arbalète* (+12/+7 distance, 1d8+3/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, influx, réserve créative (300), avantage du créateur, coup d'oeil du façonneur, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, influx personnel, armes de guerre, création d'arme familière (*morgenstern* +1), potentiel métamagique

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +7, Vol +6

**Caractéristiques** : For 16, Dex 16, Con 16, Int 18, Sag 8, Cha 12

**Compétences** : Art de la magie (5) +16 (+2 pour déchiffrer des sorts sur parchemins), Artisanat (travail de forge) (12) +16 (+2 pour réparer un forgerier), Concentration (12) +15, Connaissances (mystères) (5) +9, Crochetage (8) +13, Désamorçage/sabotage (7) +13, Estimation (5) +9 (+2 pour le travail de forge), Fouille (8) +12, Utilisation d'objets magiques (12) +18 (+2 avec des parchemins)

**Dons** : Accord d'arme magique<sup>EU</sup>, Artisan extraordinaire<sup>EU</sup>, Artisan légendaire<sup>EU</sup>, Corps de mithral<sup>EU</sup>, Création d'armes et armures magiques, Création de baguettes magiques, Création de sceptres magiques, Création d'objets merveilleux, Ecriture de parchemins, Fluidité du mithral<sup>EU</sup>, Maître des baguettes<sup>EU</sup>, Maniement d'une arme exotique (arbalète légère à répétition), Préparation de potions

**Langues** : Commun, Géant, Nain

**Environnement** : Aundair, Brélande, Cyre

**Organisation sociale** : solitaire

**Facteur de puissance** : 9

**Équipement** : *morgenstern* +1, écu en mithral +2, blindage +2, bras-arbalète, bandeau d'Intelligence +2, ceinturon de Force +2, gantelets de Dextérité +2, cape de résistance +1, anneau de protection +1, essence du thaumaturge, fourreau à baguette, baguette d'éclair (niveau 10), baguette de soins légers, sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de réparation de forgerier, outils de maître cambrioleur, trieur de parchemins, parchemin d'agrandissement, parchemin de brume de dissimulation, parchemin de charme-personne, parchemin de compréhension des langages, parchemin de déguisement, parchemin de disque flottant de Tenser, parchemin de feuille morte, parchemin d'identification, parchemin de monture, parchemin de rapetissement, parchemin de rayon affaiblissant, parchemin de regain d'assurance, parchemin de repli expéditif, parchemin de saut, parchemin de verrouillage, parchemin de bénédiction d'arme, parchemin de détection du Mal, parchemin d'enchevêtrement, parchemin de faveur divine, parchemin de grand pas, parchemin de passage sans traces, parchemin de protection contre le Mal, parchemin de déblocage, parchemin d'invisibilité, parchemin de lévitation, parchemin de silence, parchemin de restauration partielle, parchemin de zone de vérité, 3 potions de réparation des dégâts modérés, carillon d'ouverture, 80 pp

**Alignement** : tous

**Ajustement de niveau** : -

**Influx**. Niveau de lanceur d'influx 9 (+1 pour tout influx lancé sur lui-même). *Influx préparés* (4/4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de l'influx). 1<sup>er</sup> - Amélioration d'arme personnelle<sup>EU</sup>, bouclier de la foi, panoplie magique, talisman de compétence<sup>EU</sup> ; 2<sup>e</sup> - Endurance de l'ours, force du taureau, grâce féline, renforcement de créature artificielle<sup>EU</sup> ; 3<sup>e</sup> - Amélioration d'armure suprême<sup>EU</sup>, arme magique suprême, corps artificiel de pierre<sup>EU</sup>, défense anti-énergétique<sup>EU</sup> ; 4<sup>e</sup> - Amélioration d'arme<sup>EU</sup>, bouclier de la foi de groupe<sup>EU</sup>, globe d'invulnérabilité partielle.





# CRÉATEUR-ENCHANTEUR 10

**Forgelier<sup>EU</sup> Façonneur<sup>RoE</sup> 10**

**Créature artificielle (vivante) de taille M**

**Dés de vie :** 10d6+30 (67 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 25 (+3 Dex, +7 armure, +4 bouclier, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +7/+10

**Attaque :** *morgenstern* +1 (+12 corps à corps, 1d8+5) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d4+3) ; ou *bras-arbalète* (+13 distance, 1d8+3/19-20)

**Attaque à outrance :** *morgenstern* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d8+5) ; coup (+10/+5 corps à corps, 1d4+3) ; ou *bras-arbalète* (+13/+8 distance, 1d8+3/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** traits des forgeriers, blindage composite, défense légère, influx, réserve créative (400), avantage du créateur, coup d'oeil du façonneur, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, influx personnel, armes de guerre, création d'arme familière (*morgenstern* +1), potentiel métamagique

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +7, Vol +7

**Caractéristiques :** For 16, Dex 16, Con 16, Int 18, Sag 8, Cha 12

**Compétences :** Art de la magie (5) +16 (+2 pour déchiffrer des sorts sur parchemins), Artisanat (travail de forge) (13) +17 (+2 pour réparer un forgerier), Concentration (13) +16, Connaissances (mystères) (5) +9, Crochetage (9) +14, Désamorçage/sabotage (8) +14, Estimation (5) +9 (+2 pour le travail de forge), Fouille (10) +14, Utilisation d'objets magiques (13) +19 (+2 avec des parchemins)

**Dons :** Accord d'arme magique<sup>EU</sup>, Artisan extraordinaire<sup>EU</sup>, Artisan légendaire<sup>EU</sup>, Corps de mithral<sup>EU</sup>, Création d'armes et armures magiques, Création de baguettes magiques, Création de sceptres magiques, Création d'objets merveilleux, Ecriture de parchemins, Fluidité du mithral<sup>EU</sup>, Maître des baguettes<sup>EU</sup>, Maniement d'une arme exotique (arbalète légère à répétition), Préparation de potions

**Langues :** Commun, Géant, Nain

**Environnement :** Aundair, Brélande, Cyre

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 10

**Équipement :** *morgenstern* +1, écu en mithral +2, blindage +2, bras-arbalète, bandeau d'Intelligence +2, ceinturon de Force +2, gantelets de Dextérité +2, cape de résistance +1, anneau de protection +1, essence du thaumaturge, fourreau à baguette, baguette d'éclair (niveau 10), baguette de soins légers, sceptre de métamagie mineure (incantation rapide), sac à dos d'équipement d'aventurier, nécessaire de réparation de forgerier, outils de maître cambrioleur, trieur de parchemins, parchemin d'agrandissement, parchemin de brume de dissimulation, parchemin de charme-personne, parchemin de compréhension des langages, parchemin de déguisement, parchemin de disque flottant de Tenser, parchemin de feuille morte, parchemin d'identification, parchemin de monture, parchemin de rapetissement, parchemin de rayon affaiblissant, parchemin de regain d'assurance, parchemin de repli expéditif, parchemin de saut, parchemin de verrouillage, parchemin de bénédiction d'arme, parchemin de détection du Mal, parchemin d'enchevêtrement, parchemin de faveur divine, parchemin de grand pas, parchemin de passage sans traces, parchemin de protection contre le Mal, parchemin de déblocage, parchemin d'invisibilité, parchemin de lévitation, parchemin de silence, parchemin de restauration partielle, parchemin de zone de vérité, 3 potions de réparation des dégâts modérés, carillon d'ouverture, 90 pp

**Alignement :** tous

**Ajustement de niveau :** -

**Influx.** Niveau de lanceur d'influx 10 (+1 pour tout influx lancé sur lui-même). *Influx préparés* (4/4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de l'influx). 1<sup>er</sup> - *Amélioration d'arme personnelle*<sup>EU</sup>, *bouclier de la foi*, *panoplie magique*, *talisman de compétence*<sup>EU</sup> ; 2<sup>e</sup> - *Endurance de l'ours*, *force du taureau*, *grâce féline*, *renforcement de créature artificielle*<sup>EU</sup> ; 3<sup>e</sup> - *Amélioration d'armure suprême*<sup>EU</sup>, *arme magique suprême*, *corps artificiel de pierre*<sup>EU</sup>, *défense anti-énergétique*<sup>EU</sup> ; 4<sup>e</sup> - *Amélioration d'arme*<sup>EU</sup>, *bouclier de la foi de groupe*<sup>EU</sup>, *globe d'invulnérabilité partielle*.