

LE FAÇONNEUR

Caractéristiques. Le Charisme est la caractéristique la plus importante pour un façonneur, car plusieurs de ses influx nécessitent de recourir à la compétence utilisation d'objets magiques. L'Intelligence est également appréciable puisqu'elle détermine l'intensité de ces influx, sans toutefois jouer un rôle aussi primordial que pour d'autres lanceurs de sorts. Enfin, Constitution et Dextérité participent à la survie du façonneur.

Alignement. Au choix.

Niv.	BBA	Ref	Vig	Vol	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Influx, Démiurges, Avantage du créateur, Art du façonneur, Découverte de pièges, Ecriture de parchemins, Préparation de potions, Ingéniosité
2	+1	+0	+0	+3	Don supplémentaire, Artisan endurci, Déconstruction (Inhibition)
3	+2	+1	+1	+3	Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magique, Raffinage d'objet (stockage de charge)
4	+3	+1	+1	+4	Création d'homoncule
5	+3	+1	+1	+4	Préservation d'essence, Création d'armes et armures magiques, Déconstruction (Inhibition Prolongée)
6	+4	+2	+2	+5	Don supplémentaire, Raffinage d'objet (Potentiel Métamagique)
7	+5	+2	+2	+5	Création d'anneaux magiques
8	+6/+1	+2	+2	+6	Déconstruction (Dissipation)
9	+6/+1	+3	+3	+6	Création de sceptres magiques, Raffinage d'objet (Activation Concentrée)
10	+7/+2	+3	+3	+7	Don supplémentaire
11	+8/+3	+3	+3	+7	Création de bâtons magiques, Déconstruction (Dissipation Suprême)
12	+9/+4	+4	+4	+8	Raffinage d'objet (Fin d'Incantation Métamagique)
13	+9/+4	+4	+4	+8	Maîtrise des compétences
14	+10/+5	+4	+4	+9	Don supplémentaire, Décomposition (Dissipation de zone)
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Raffinage d'objet (Recharge, Redesign)
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	--
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Décomposition (Disjunction)
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Don supplémentaire, Raffinage d'objet (Duplication)
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Maître Façonneur
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Science du Maître Façonneur

Armes et armures. Le façonneur est formé au maniement des armes courantes, de toutes les arbalètes et armes à feu (si permises dans l'univers), ainsi qu'au port des armures légères et intermédiaires. Il sait utiliser les boucliers (excepté des pavois).

Influx. Le façonneur n'est pas un lanceur de sorts, mais maîtrise les influx, qui lui permettent d'insuffler la magie dans certains objets. La nature de cette magie n'est ni divine, ni profane. Chaque influx est tiré de la liste du façonneur. Ils agissent exactement comme des sorts et suivent les mêmes règles de fonctionnement. Ainsi, un influx peut être dissipé, ne fonctionnera pas dans une zone d'antimagic, et un façonneur doit se soumettre à un test de Concentration s'il est blessé alors qu'il apprête un influx. Le niveau de lanceur de sort d'un façonneur est égal à son niveau de classe.

Le façonneur peut apprêter n'importe quel influx, sans avoir besoin de le préparer à l'avance. Il a accès à tous les influx de la liste du façonneur dont le niveau ne dépasse pas ses capacités.

Un façonneur qui désire apprêter un influx doit posséder une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 +

Dés de vie. d8

Compétences de classe. Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (Ingénierie, Mystères, Plans, Religion, Psionique) (int), Estimation (Int), Linguistique (Int), Perception (Sag), Profession (Sag), Sabotage (Dex), Utilisation d'objets magiques (Cha) et Vol (Dex).

Points de compétence par niveau. 4 + mod Int

Or de départ. 5d4x10 po (moyenne 125po)

niveau de l'influx. Le DD des jets de sauvegarde contre ces influx est lié à l'Intelligence. Il reçoit des influx en bonus si son Intelligence est suffisamment élevée.

Les influx d'un façonneur ne peuvent imprégner qu'un objet ou une créature artificielle (y compris les Forgeliers). Il ne peut donc, par exemple, conférer Force de taureau à un nain. Il doit imprégner un objet de cet influx, avant de le faire porter au nain. L'objet agira alors comme un ceinturon de force de géant pour la durée de l'influx. Le nombreux influx ont des temps d'incantation prolongés (une minute ou plus). Cependant, en dépensant 1 point d'action, le façonneur peut accélérer le processus, qui ne prend alors qu'un round.

Un façonneur peut apprendre et utiliser des dons de métamagic. Il peut les appliquer sur ses influx à condition d'allonger leur temps d'incantation, comme c'est le cas pour les ensorceleurs.

Un façonneur ne peut utiliser de manière automatique un objet à potentiel magique ou à fin d'incantation, même si un influx équivalent au sort existe sur sa liste. Il devra utiliser la compétence Utilisation d'objets magiques pour ce faire.

Pour pouvoir utiliser ses influx, un façonneur doit se

reposer 8h puis se concentrer pendant 15 minutes. Sans cela, il ne récupère pas les emplacements d'influx utilisés la veille.

Avantage du créateur. Un façonneur bénéficie d'un bonus égal à la moitié de son niveau (minimum +1) aux tests d'Utilisation d'objets magiques .

Influx par jour

Niveau	1	2	3	4	5	6
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	3	-	-	-	-	-
4	3	1	-	-	-	-
5	4	2	-	-	-	-
6	4	3	-	-	-	-
7	4	3	1	-	-	-
8	4	4	2	-	-	-
9	5	4	3	-	-	-
10	5	4	3	1	-	-

Art du façonneur. Contrairement aux autres lanceurs de sorts, les façonneurs simulent les courants magiques profanes et divins afin de créer des objets magiques et psioniques. Pour se faire ils n'ont pas l'obligation de connaître les sorts mais simplement avoir une très bonne connaissance de ces types de magies. A partir du moment où le façonneur met un 1 point de compétence en Connaissance : Mystères, il dispose d'assez de connaissances pour simuler tous les sorts profanes de niveau 0 de n'importe quelle liste de sorts. La Connaissance : Religions, permet de simuler les sorts divins et la Connaissance Psionique permet la simulation des pouvoirs psioniques. Après le premier rang, tout les deux rangs supplémentaires permet d'augmenter la maîtrise d'un niveau de sort supplémentaire (3 points en Connaissance Mystères permet de connaître l'ensemble des sorts de niveau 1, 5 points les sorts de niveau 2, etc...).

Si un artificier désire simuler un sort puissant dont il n'a pas connaissance, Il peut tenter l'expérience de le simuler avec une difficulté accrue, en réussissant un test d'Utilisation d'objets magiques (DD20 + 2 x Niv. Du Sort). D'autres exigences de création d'objets magiques peuvent également être remplacées à l'exception du niveau de lanceur de sort. Le façonneur doit réussir un autre test d'Utilisation d'objets magiques, avec le même DD pour simuler la classe, la race ou l'alignement. Un seul test par exigence est autorisé.

Tous les autres aspects de la création d'objets restent les mêmes que dans les règles de base (dons requis, temps, coûts,...). Dans le cadre des conditions à remplir pour créer un objet, il convient de considérer que le niveau effectif de lanceur de sorts du façonneur est égal à son niveau +2. Par contre, si l'objet reproduit l'effet d'un sort, le niveau de lanceur de sorts à prendre en compte pour en déterminer les effets n'est autre que le niveau de façonneur du personnage. Toutes les dépenses sont calculées en prenant pour base le niveau

Découverte de pièges. Un façonneur ajoute la moitié de son niveau (minimum +1) aux tests de Perception destinés à repérer des pièges ainsi qu'aux tests de Sabotage. Un façonneur peut désarmer les pièges magiques.

Démiurges. Le façonneur peut lancer autant de fois qu'il le désire les influx listés au niveau 0 de sa liste.

Niveau	1	2	3	4	5	6
11	5	4	4	2	-	-
12	5	5	4	3	-	-
13	5	5	4	3	1	-
14	5	5	4	4	2	-
15	5	5	5	4	3	-
16	5	5	5	4	3	1
17	5	5	5	4	4	2
18	5	5	5	5	4	3
19	5	5	5	5	5	4
20	5	5	5	5	5	5

de lanceur de sort minimal demandé par l'objet ou le niveau de façonneur du personnage (on garde la valeur la plus haute). Ainsi un façonneur de niveau 3 peut écrire un parchemin de boule de feu, puisque le niveau de lanceur de sorts minimum pour le sort boule de feu est 5. Il s'acquitte alors des dépenses normales pour la création d'un tel parchemin avec un niveau 5 de lanceur de sort, soit : $5 \times 3 \times 12,5 = 187$ po et 5 pa. En revanche, le niveau de lanceur de sort du parchemin n'est que de 3, sachant que la boule de feu produite restera particulièrement faible puisqu'elle n'infligera que 3d6 points de dégâts.

Ingéniosité. Un façonneur dispose par jour, d'une réserve de points d'ingéniosité égal à son niveau d'artificier plus son modificateur d'intelligence. Cette réserve se remplit lorsqu'un artisan récupère ses influx pour la journée. Alors que les points de la réserve d'ingéniosité d'un façonneur peuvent être dépensés pour diverses capacités de la classe, le façonneur peut dépenser un point de sa réserve d'ingéniosité pour augmenter la portée d'un influx de contact à une portée courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux). Pour être utilisé l'influx ne doit pas provoquer d'attaque d'opportunité et ne doit pas demander de jet d'attaque. Cette augmentation de la portée pour les influx de contact ne s'additionne pas avec toute autre source qui modifierai la portée d'un influx.

Déconstruction. À partir du niveau 2, Le façonneur peut dépenser 1 point d'ingéniosité pour perturber les énergies magiques qui alimentent les objets magiques et psioniques. Au niveau 5 et tous les trois niveaux par la suite, cette capacité s'améliore. Sauf contre indications de la part du MJ nous considérons que le niveau de classe du façonneur est le niveau de lanceur de sorts et que tous les DD aux tests de sauvegarde soient basés sur l'intelligence.

Inhibition (Sur). En dépensant 1 point d'ingéniosité et une action complexe qui provoque, l'artisan peut tenter de neutraliser un objet magique ou psionique non-utilisé pour un nombre de tours égal à son modificateur d'intelligence. Pour ce faire, le façonneur doit toucher l'objet et réussir un

test basé sur son niveau de lanceur de sort opposé à un DD égal à 11 + le niveau de lanceur de l'objet ou de l'effet sur l'objet. L'utilisation de cette capacité sur les pièges magiques ou psioniques fait que le piège est court-circuité aussi longtemps qu'il est sous inhibition. Cette capacité peut être utilisée pour inhiber un objet maudit, cependant quand se retire l'inhibition d'un objet maudit les effets de la malédiction reviennent. Si le façonneur sait que l'objet est maudit avant d'essayer de l'inhiber, alors en le touchant, il n'est pas soumis aux effets de l'objet maudit.

Si nécessaire, l'artisan peut dépenser un autre point d'ingéniosité comme action gratuite pour mettre fin immédiatement à l'inhibition (réactiver un piège par exemple).

Inhibition Prolongée (Sur). Au niveau 5, Le façonneur peut utiliser sa capacité de déconstruction (inhibition) comme une action simple et, en cas de succès, l'effet dure pendant un nombre de minutes égales à son modificateur d'Intelligence. Mettre fin à l'inhibition nécessite toujours une action libre, mais ne demande plus 1 point d'ingéniosité. Il peut également utiliser cette capacité sur un objet magique porté s'il réussit une attaque de contact au corps à corps qui provoque une attaque d'opportunité.

Dissipation (Mag). Au niveau 8, le façonneur peut dépenser un point d'ingéniosité pour lancer dissipation de la magie comme un pouvoir magique.

Dissipation suprême (Mag). Au 11ème niveau, le façonneur peut dépenser un point d'ingéniosité pour lancer dissipation suprême comme un pouvoir magique. **Dissipation de zone (Mag):** Au 14ème niveau, le façonneur peut dépenser un point d'ingéniosité pour lancer dissipation suprême comme un pouvoir magique, sauf que l'option de dissipation de zone affecte les objets magiques et psioniques dans la zone d'effet, en utilisant un niveau de roulette unique vérifier et appliquer à tous ces éléments.

Disjonction (Mag). Au 17ème niveau, le façonneur peut dépenser un point d'ingéniosité pour lancer disjonction comme un pouvoir magique.

Artisan endurci. À partir du niveau 2, quand un façonneur crée un objet magique lors d'une aventure dans un environnement dangereux, il tire bénéfice de l'entièreté des 4 heures par jours, à la place de devoir travailler 4 heures pour ne réaliser que 2 de travail effectif. La quantité de pièce d'or utilisée par heure est toujours basée sur les 8 heures normales par jour et divisée normalement. L'artificier peut également créer plusieurs objets magiques en un seul jour, à condition que la valeur totale des pièces d'or soit toujours dans sa limite de pièces d'or par jour pour la création d'objets magiques.

Raffinage d'objet. À partir du niveau 3, le façonneur peut dépenser une partie de ses points d'ingéniosité pour créer des enchantements ou améliorations d'enchantements temporaires. Au niveau 6 et tous les trois niveaux suivants, cette capacité s'améliore. Sauf contre indications de la part du MJ nous considérons que le niveau de classe du façonneur est le niveau de

lanceur de sorts et que tous les DD aux tests de sauvegarde soient basés sur l'intelligence.

Stockage de charge (Sur). Au niveau 3, le façonneur peut dépenser un certain nombre de points d'ingéniosité pour créer temporairement une baguette ou un dorje avec une seule charge. Le façonneur doit posséder un objet commun pour y mettre la charge et il doit avoir une connaissance pratique de l'effet désiré, en se conformant à sa capacité d'art du façonneur. Le façonneur ne peut pas effectuer de test d'Utilisation d'objet magique pour dupliquer l'effet désiré comme il le ferait pendant un processus d'enchantement normal.

La baguette ou dorje ne peut contenir qu'une seule charge et la charge ne dure qu'une minute. À la différence des baguettes et des dorjes normales, ces objets tout récemment enchantés, utilise le niveau de lanceur de sort du façonneur et utilise son modificateur d'Intelligence, au moment de l'enchantement, pour tous les DD aux jets de sauvegardes. De même, l'effet n'est pas limité au 4ème niveau ou moins. Si l'effet désiré demande une composante matérielle valant plus de 1 po, la composante matérielle doit être consommée normalement pendant l'enchantement.

Le nombre de points d'ingéniosité nécessaires est égal au niveau du sort ou de puissance, à un minimum de 1. L'effet désiré ne peut être placé dans la baguette temporaire avec un exploit métamagique ou métapsionique (voir Potentiel métamagique ci-dessous) et, dans le cas pouvoirs psioniques, ne peuvent pas être augmentés. Cette capacité provoque toujours une attaque d'opportunité.

L'utilisation de cette capacité commence comme une action complexe. Au niveau 6, il devient une action simple. Au niveau 9, il devient une action de mouvement et au niveau 12, il devient une action rapide. Seul le façonneur peut utiliser la charge, en utilisant les mêmes règles que l'utilisation d'une baguette ou d'un dorje, mais il n'a pas besoin d'effectuer le test d'Utilisation d'objet magique pour l'activer.

Potentiel métamagique (Sur). Au 6ème niveau, un façonneur peut appliquer n'importe quel don métamagique ou métapsionique qu'il connaît à aux objets à potentiel magique. Pour ce faire, le façonneur doit disposer du don de création d'objet correspondant à l'objet à potentiel magique utilisé. Le recours à ce pouvoir dépense un nombre de points d'ingéniosité égal à 1 + le nombre d'emplacement de sort que le don ajoute à l'incantation du sort. Pour les dons métapsioniques le coût est de 1 plus le 1/2 du coût des points de puissances (arrondi), pour un minimum de 2 points. Le nombre maximum de points d'ingéniosité pouvant être dépensés en utilisant cette capacité est égal à la moitié du nombre de rangs que le façonneur possède dans Utilisation d'objet magique, arrondi à l'inférieur. Le façonneur ne peut recourir à ce pouvoir quand il se sert d'un objet à potentiel magique qui ne dispose pas de charges.

Activation concentrée (Sur). A partir du 9, chaque fois qu'un façonneur utilise un objet magique ou psionique qui crée un ou plusieurs effets nécessitant un jet de sauvegarde, il peut dépenser un point d'ingéniosité par effet (pas par cible affectée) pour remplacer le DD du jet de sauvegarde demander par l'objet par un DD de jet de sauvegarde égal à 10 + 1/2 le niveau de l'artificier + le Modificateur d'Intelligence du façonneur. Cette capacité ne peut pas être utilisée sur les objets magique à charges (baguettes, bâtons, dorjes,

couronne psionique, etc.) ou sur les objets à fin d'incantation (parchemins, pierres de puissance, etc.), et ne peut pas être utilisée sur les créatures artificielles.

Utiliser cette capacité fait partie de l'activation ou de la libération de l'objet magique ou psionique. Si l'effet (s) augmenté (s) ne se déclenche pas immédiatement, comme dans le cas d'une Pomme d'Or séduisante, ou si l'effet est maintenu pendant un certain temps, l'augmentation du DD du jet de sauvegarde dure 24 heures.

Fin d'incantation métamagique (Sur). A partir du niveau 12, le façonneur peut appliquer n'importe quel don métamagique ou métapsionique qu'il connaît aux objets à fin d'incantation (généralement des parchemins). Pour ce faire, le façonneur doit disposer du don de création d'objet correspondant à l'objet à potentiel magique utilisé. Le recours à ce pouvoir dépense un nombre de points d'ingéniosité égal au nombre d'emplacement de sort que le don ajoute à l'incantation du sort. Pour les dons métapsioniques le coût est de 1/2 du coût des points de puissances (arrondi supérieur). Le nombre maximum de points d'ingéniosité pouvant être dépensés en utilisant cette capacité est égal à la moitié du nombre de rangs que le façonneur possède dans Utilisation d'objet magique, arrondi à l'inférieur.

Recharge (Sur). Au niveau 15, un façonneur peut recharger certains objets magiques en dépensant des points d'ingéniosité. Seuls les objets qui peuvent être rechargés normalement, comme les bâtons et les couronnes psioniques, peuvent être rechargés par l'artisan et quel que soit le type d'objet rechargé, il faut une action simple qui provoque une attaque d'opportunité et le façonneur doit brandir ou porter l'objet. Si l'objet est rechargé en sacrifiant des emplacements de sorts, le nombre de points d'ingéniosité requis pour recharger une seule charge dans l'objet est égal au plus haut niveau de sort que l'objet peut générer. Si l'objet est rechargé en sacrifiant des points de puissance, le nombre de points d'ingéniosité requis pour recharger une seule charge est égal à la moitié de la valeur de recharge de l'objet, arrondie au supérieur.

Dans tous les cas, le façonneur doit avoir accès au savoir magique, en se conformant à sa capacité d'art du façonneur, du sort ou pouvoir le plus élevé que l'objet peut générer pour le recharger.

Redesign (Sur). A partir du niveau 15, un artificier peut dépenser un point d'ingéniosité pour reconcevoir temporairement un objet magique. L'artisan doit avoir tous les dons de création d'objets nécessaires pour créer l'objet magique original et l'objet désiré est limité de la façon suivante:

- ◆ La valeur totale en pièces d'or du nouvel objet ne peut pas dépasser la valeur actuelle en pièce d'or de l'objet original (modifiée en fonction des charges restantes, etc.).

- ◆ Le nouvel objet ne peut impliquer aucun don de création d'objet que l'objet d'origine n'a pas utilisé.

- ◆ Le niveau de lanceur de sorts du nouvel objet ne peut pas dépasser le niveau de l'objet original.

- ◆ Si l'objet original a pris une place sur le corps, l'objet désiré doit utiliser la même place sur le corps ou être sans

placement (coûte plus cher).

- ◆ Si le nouvel objet a normalement des charges ou des utilisations (soit finies soit par jour), le nouvel objet n'a qu'un nombre de charges ou d'utilisations égal au modificateur d'Intelligence de l'artisan.

- ◆ S'il y a une condition qui ferait que le nouvel objet devienne non-magique, comme un objet merveilleux à usage unique, l'objet original n'est plus magique.

Utiliser cette capacité nécessite une action simple qui provoque une attaque d'opportunité et le façonneur doit toucher l'objet. La nouvelle conception dure un nombre de minutes égal au modificateur Intelligence de l'artisan, après quoi elle revient à son état d'origine (si possible étant donné l'utilisation de l'élément temporaire).

Duplication (Sur). Au 18ème niveau, un façonneur peut dépenser un point d'ingéniosité pour dupliquer temporairement toutes les propriétés d'un objet enchanté sur un autre objet, non-magique ou autre. Si l'élément en cours de modification est déjà enchanté, toutes les propriétés actuelles de l'élément cible sont supprimées pendant la durée de cette capacité. De même, l'objet en cours de modification doit être du même type (arme, armure, objet merveilleux, etc.) et utiliser le même emplacement de corps, le cas échéant, que l'objet en cours de duplication. À cet effet, baguettes et dorjes sont considérés de même type. Les bâtons et les couronnes psioniques ne sont pas considérés de même type, comme les couronnes occupent la place au niveau de la tête, contrairement aux bâtons.

Toute propriété qui ne fonctionnerait normalement pas sur l'objet altéré ne fonctionne pas, mais est toujours présente dans le cas où l'objet altéré peut en quelque sorte s'en servir plus tard. Si l'objet original a des charges ou des utilisations (soit finies ou par jour), le dupliqué a un nombre de charges ou d'utilisations égal à l'original, jusqu'à un maximum égal au modificateur d'intelligence de l'artisan.

Utiliser cette capacité nécessite une action simple qui provoque une attaque d'opportunité et le façonneur doit toucher les deux objets. La duplication dure pendant un nombre de minutes égal au modificateur Intelligence du façonneur, après quoi il revient à son état d'origine. Un élément enchanté ne peut avoir qu'un seul doublon à la fois et un objet dupliqué ne peut pas être utilisé pour dupliquer un autre élément. L'élément d'origine ne peut pas être un sort ou un élément à fin d'incantation, comme un parchemin ou une pierre de pouvoir, ou une créature artificielle.

Dons supplémentaires. Le façonneur acquiert des dons de création d'objets aux niveaux indiqués dans le tableau correspondant. De plus, au niveau 4, puis tous les 4 niveaux, il peut apprendre un don supplémentaire. Il doit choisir entre un don de métamagie, et l'un des dons suivants : Accord d'arme magique^E, Anneaux supplémentaires^E, Artisan exceptionnel^E, Artisan extraordinaire^E, Asservissement d'élémentaire^E, Création de créature artificielle, Maître des baguettes^E, Talent. Les dons marqués d'un ^E peuvent se trouver dans la liste des Dons.

Création d'homoncules. Au niveau 4 le façonneur peut créer un homoncule comme s'il disposait du don création de créature artificielle. Il lui faut simuler les sorts requis comme pour la création d'objets magiques, et il doit s'acquitter de toutes les dépenses habituelles. Il lui est

possible de créer toutes sortes d'Homuncules.

Le façonneur peut également améliorer un homuncule dont il est déjà propriétaire, lui ajoutant 1 dé de vie par tranche de 2000po dépensés. Si le façonneur confère plus de 6 dés de vie à son homuncule, celui-ci acquiert une taille P et évolue comme le prescrit le manuel des monstres (+4 For, -2 Dex, dégâts passent à 1d6). L'homuncule gagne également 10 points de vie supplémentaires en tant que créature artificielle de taille P.

Le total de dés de vie d'un homuncule est au maximum égal à celui de son maître moins 2. Quel que soit son total de dés de vie, un homuncule ne peut jamais dépasser la taille P.

Préservation d'essence. À partir du niveau 5, le façonneur acquiert la capacité de récupérer une partie des composants d'un objet magique. Il doit passer 8h avec l'objet et disposer du don de création d'objet approprié à l'objet magique dont il puise l'essence. À l'issue de cette période, l'objet est détruit et le façonneur récupère 50% du prix de vente de l'objet sous forme de composants qu'il peut réutiliser pour créer un autre objet magique, mais qui n'ont pas de valeur marchande.

Maîtrise des compétences. Au niveau 13, le façonneur peut faire 10 pour tout test d'Art de la magie ou d'Utilisation d'objet magique même s'il est distrait ou en situation de stress.

Maître Façonneur. À partir du niveau 19, la vitesse à laquelle le façonneur fabrique des objets magiques et psioniques est multiplié par 10. Ainsi, un façonneur qui fabrique normalement à un taux de 1.000 po par jour fabrique maintenant à un taux de 10.000 po par jour. Toute augmentation du taux par défaut augmente également du même facteur de 10, donc si l'artificier créait normalement des objets merveilleux à 1 300 po par jour, il le crée maintenant à un taux de 13 000 po par jour.

Science du Maître Façonneur. Arrivé au niveau 20, le façonneur peut utiliser son ingéniosité pour les effets suivants.

Enchantement instantané. En supposant que le façonneur possède les matières premières et les objets nécessaires, il peut dépenser des points d'ingéniosité pour créer instantanément un objet enchanté. Les ressources, les règles et les vérifications nécessaires pour rendre l'élément sont toujours les mêmes, mais le temps total requis est une seule action simple qui provoque une attaque d'opportunité. Le façonneur doit dépenser un point d'ingéniosité par 10.000 po du prix de l'objet prévu. Si l'objet prévu est physiquement plus grand que le façonneur, alors il s'assemble à côté de lui comme s'il était en place. Sinon, le façonneur tiens (mais ne porte pas) l'objet fini.

Disjonction de masse. Le façonneur peut Déconstruire (Disjonction) tous les objets magiques portés ou maniés par une seule cible avec une disjonction pour chaque objet en dépensant un point d'ingéniosité par objet, et résolvant les effets séparément. Le façonneur

ne peut pas cibler les objets qu'il ne peut pas voir ou dont il n'est pas conscient. Sinon, cela fonctionne exactement comme la capacité de Déconstruction (Disjonction).

Duplication de masse. Le façonneur peut utiliser sa capacité Raffinage d'objet (duplication) pour copier les propriétés d'un seul objet magique qu'il touche sur n'importe quel objet approprié en une minute, dépensant un point d'ingéniosité par objet qui est copié. Toute personne brandissant un objet ciblé par la duplication peut résister en réussissant jet de sauvegarde Volonté égale à 10 + 1/2 le niveau du façonneur + le modificateur d'Intelligence du façonneur. À l'exception de l'élément original ayant plusieurs copies, cela fonctionne exactement comme la capacité Raffinage d'objet (duplication).

NB: création d'objet magique p554 du manuel des joueurs de Pathfinder

