

PATHFINDER

Fumbus

Alchimiste 1

ASCENDANCE	Gobelin (Peaud'charbon)	HISTORIQUE	Aspirant Éclaireur [†]
VITESSE	7m50	PERCEPTION	+3 (Qualifié) Vision dans le noir

ALIGNEMENT Chaotique Neutre

LANGUES Commun, Draconique, Gobelin, Jotun, Orque, Osrien

FORCE	DEXTERITÉ	CONSTITUTION
FOR 10 Mod (+0)	DEX 16 Mod (+3)	CON 12 Mod (+1)

INTELLIGENCE	SAGESSE	CHARISME
INT 18 Mod (+4)	SAG 10 Mod (+0)	CHA 12 Mod (+1)

FRAPPES

CAC	➔	Tranchechien +6 (<i>agile, traître, finesse, gobelin</i>), 1d6 tranchant
Distance	➔➔	Bombe +6 (<i>jet 6 mètres</i>), effets variables

COMPÉTENCES

Acrobaties (DEX) +6*	Arcane (INT) +4	Artisanat (INT) +7*
Athlétisme (FOR) +3*	Connaissance de la cuisine (INT) +7*	Connaissance de la Société des Éclaireurs (INT) +7*
Diplomatie (CHA) +4*	Discrétion (DEX) +6*	Duperie (CHA) +1
Intimidation (CHA) +1	Médecine (SAG) +3*	Nature (SAG) +0
Occultisme (INT) +4	Religion (SAG) +0	Représentation (CHA) +1
Société (INT) +7*	Survie (SAG) +3*	Vol (DEX) +6*

* Qualifié **Expert ***Maître

DONS ET CAPACITÉS

Don ancestral	Vision dans le noir, Familiarité avec les armes gobelines
Dons de classe	Artificier rapide
Dons de compétence	Connaissance supplémentaire*, Artisanat alchimique
Capacités de classe	Alchimie, Formulaire, Domaine de recherche (Artificier)

Les capacités avec un astérisque ont déjà été intégrées au calcul des statistiques de Fumbus et ne sont pas mentionnées ailleurs.

DÉFENSE

Points de vie	Classe d'armure	Résistances
15 Vigueur +6	17 Réflexes +8	Feu 1 Volonté +3

INVENTAIRE

Encombrement	Porté : 3,1 L; Stocké : 1, 7L
Porté	sac à dos, armure de cuir, outils d'alchimiste, outils de voleur, fiole d'acide inférieure (2), feu grégeois inférieur (4), élixir du guépard inférieur, tranchechien, élixir de vie mineur (2)
Stocké	sac de couchage, formulaire, silex et amorce, lanterne à capote, huile (4L), rations (3 semaines), kit de réparation, gourde
Richesse	2 PO, 7 PA



QU'EST-CE QU'UN ALCHIMISTE ?

Vous êtes un inventeur, un bricoleur, voire un saboteur, capable d'améliorer les capacités de vos alliés avec de puissants élixirs et de détruire vos ennemis avec des bombes.

[†] Historique décrit dans le *Pathfinder Lost Omens World Guide*

INVENTAIRE

Les règles suivantes s'appliquent à l'inventaire de Fumbus (cette liste contient les bombes et élixirs préparés pour la journée).

Agile (trait) : A chaque round, la pénalité d'attaques multiples que vous subissez pour la deuxième attaque avec cette arme est -4 au lieu de -5, et -8 au lieu de -10 pour la troisième attaque et les suivantes du round.

Éclaboussure (trait) : Si une attaque réalisée avec une arme ayant le trait éclaboussure est un échec, une réussite ou une réussite critique, toutes les créatures à 1m50 de la cible (y compris la cible elle-même) subissent les dégâts d'éclaboussure indiqués. Sur un échec (mais pas un échec critique), la cible de l'attaque subit tout de même les dégâts d'éclaboussure. Ajoutez les dégâts d'éclaboussure aux dégâts normaux avant d'appliquer les résistances ou faiblesses de la cible. Les dégâts d'éclaboussure ne sont pas multipliés lors d'un coup critique.

Elixir de vie, Mineur : En buvant cet élixir, vous regagnez 1d6 points de vie et gagnez un bonus d'objet de +1 à vos jets de sauvegarde contre les maladies et les poisons pendant 10 minutes.

Elixir du guépard, Inférieur : En buvant cet élixir, vous gagnez un bonus de statut de +5 à vos Vitesses pendant 1 minute.

Feu grégeois, Inférieur : une fiole de feu grégeois lancée sur un ennemi inflige 1d8 dégâts de feu, 1 dégât persistant de feu et 1 dégât de feu d'éclaboussure.

Finesse (trait) : Vous pouvez utiliser votre modificateur de Dextérité plutôt que de Force pour vos jets d'attaque avec cette arme de corps-à-corps.

Fiole d'acide, Inférieure : une fiole d'acide lancée sur un ennemi inflige 1 dégât d'acide, 1d6 dégâts persistants d'acide et 1 dégât d'acide d'éclaboussure.

Gobelin (trait) : Les armes ayant ce trait sont fabriquées et utilisées par les gobelins.

Jet (trait) : Vous pouvez effectuer une attaque à distance en jetant cette arme. Dans ce cas, ajoutez votre modificateur de Force aux dégâts comme pour une attaque au corps-à-corps. Ce trait est toujours associé à une portée en mètres.

Kit de réparation : Un kit de réparation est requis pour Réparer des objets à l'aide la compétence Artisanat.

Outils de voleur : Ces outils sont nécessaires pour Crocheter une Serrure ou Désamorcer des Dispositifs.

Sac à dos : Un sac à dos peut contenir jusqu'à 4 unités d'Encombrement en termes d'équipement. Si vous tenez le sac à dos à la main ou s'il est rangé au lieu de le porter sur votre dos, son encombrement est léger (L) au lieu de négligeable. Les 2 premières unités d'Encombrement de l'équipement stocké dans votre sac à dos ne sont pas comptabilisées dans votre Encombrement total.

Traître (trait) : Quand vous touchez une créature prise au dépourvu, cette arme inflige 1 dégât de précision supplémentaire.

DONS ET CAPACITÉS

Les dons et capacités de Fumbus sont décrits ci-dessous.

Alchimie : Chaque jour, vous préparez un stock de 5 réactifs imprégnés. Vous pouvez utiliser l'Alchimie avancée pour fabriquer 2 objets alchimiques de niveau inférieur ou égal au vôtre à l'aide d'un réactif imprégné, sans faire de test d'Artisanat. Ces objets sont efficaces pendant 24 heures ou jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens. Ils ont le trait imprégné. Fumbus a déjà utilisé 4 réactifs aujourd'hui pour préparer ses objets et bombes alchimiques. Il lui en reste 1.

Alchimie rapide  (manipulation) **Coût** 1 réactif imprégné; **Conditions** Vous avez une main libre; **Effet** Comme l'Alchimie avancée sauf que vous ne pouvez fabriquer qu'un seul objet et il est efficace jusqu'au début de votre prochain tour.

Artificier rapide  Vous stockez vos bombes dans des sacs à portée de main et vous avez appris à les sortir sans réfléchir. Vous pouvez Interagir pour sortir une bombe et Frapper avec en une seule action.

Artisanat alchimique : Vous pouvez utiliser l'activité Artisanat pour fabriquer des objets alchimiques.

Domaine de recherche (Artificier) : Quand vous lancez une bombe avec le trait Éclaboussure, vous pouvez infliger les dégâts d'éclaboussure uniquement à votre cible à la place de la zone d'éclaboussure habituelle.

Formulaire : Vous avez un recueil contenant 8 formules d'objets alchimiques décrits ci-contre.

Gobelin Peaud'charbon : Vous gagnez une résistance au feu de 1. Le DD du test nu pour annuler des dégâts de feu persistants est de 10 au lieu de 15. Il est réduit à 5 si un allié vous aide.

Familiarité avec les armes gobelines : Vous êtes qualifié avec le tranchechien et le coupecheval.

Vision dans le noir : Vous pouvez voir dans le noir comme en plein jour, mais en noir et blanc.



OBJETS ALCHIMIQUES

Vous savez fabriquer les objets alchimiques suivants :

Antimaladie inférieur (alchimie, consommable, élixir) **Niveau 1; Utilisation** tenu à 1 main; **Encombrement L; Activation**  Interagir; **Effet** Quand vous buvez un antimaladie, vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde de Vigueur contre les maladies pendant 24 heures; cela s'applique aux jets de sauvegarde journaliers contre la progression de la maladie.

Elixir d'œil-de-façon inférieur (alchimie, consommable, élixir) **Niveau 1; Utilisation** tenu à 1 main; **Encombrement L; Activation**  Interagir; **Effet** Quand vous buvez cet élixir, vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux tests de Perception (+2 pour trouver les passages secrets et les pièges) pendant 1 heure.

Elixir de vie mineur (alchimie, consommable, élixir, guérison) **Niveau 1; Utilisation** tenu à 1 main; **Encombrement L; Activation**  Interagir; **Effet** Les élixirs de vie accélèrent les processus de guérison naturelle et le système immunitaire. Quand vous buvez cet élixir, vous regagnez 1d6 points de vie et gagnez un bonus d'objet de +1 à vos jets de sauvegarde contre les maladies et les poisons pendant 10 minutes.

Elixir du guépard inférieur (alchimie, consommable, élixir) **Niveau 1; Utilisation** tenu à 1 main; **Encombrement L; Activation**  Interagir; **Effet** Les enzymes de cet élixir renforcent et stimulent les muscles de vos jambes. Vous gagnez un bonus de statut de +5 à vos Vitesses pendant 1 minute.

Feu grégeois (alchimie, bombe, consommable, feu, éclaboussure) **Niveau 1; Utilisation** tenu à 1 main; **Encombrement L; Activation**  Interagir; **Effet** Le feu grégeois est un mélange de plusieurs liquides volatiles, généralement scellés dans une fiole, qui explose quand il est mis en contact de l'air. Le feu grégeois inflige 1d8 dégâts de feu, 1 dégât persistant de feu et 1 dégât de feu d'éclaboussure.

Fiole d'acide inférieure (alchimie, bombe, consommable, acide, éclaboussure) **Niveau 1; Utilisation** tenu à 1 main; **Encombrement L; Activation**  Interagir; **Effet** Cette fiole remplit d'acide corrosif inflige 1 dégât d'acide, 1d6 dégâts persistants d'acide et 1 dégât d'acide d'éclaboussure.

Fiole de givre inférieure (alchimie, bombe, consommable, froid, éclaboussure) **Niveau 1; Utilisation** tenu à 1 main; **Encombrement L; Activation**  Interagir; **Effet** Une fiole de givre inflige 1d6 dégâts de froid et 1 dégât de froid d'éclaboussure. La cible subit aussi une pénalité de statut de -5 à ses Vitesses jusqu'à la fin de son prochain tour.

Foudre en bouteille inférieure (alchimie, bombe, consommable, électricité, éclaboussure) **Niveau 1; Utilisation** tenu à 1 main; **Encombrement L; Activation**  Interagir; **Effet** La foudre en bouteille est composée de réactifs volatiles qui créent une explosion d'électricité quand ils sont mis en contact de l'air. Cette explosion inflige 1d6 dégâts d'électricité et 1 dégât d'électricité d'éclaboussure. Quand un ennemi est touché, il est aussi pris au dépourvu jusqu'au début de votre prochain tour.

ÉTATS

Vos bombes alchimiques infligent des dégâts persistants.

Dégâts persistants

Les dégâts persistants sont associés aux dégâts d'acide, de feu, ou à beaucoup d'autres situations. Ils sont indiqués comme ceci : "X dégât persistants de [type]", où X est la quantité de dégâts et [type] le type de dégâts. Vous ne subissez pas les dégâts persistants immédiatement mais à la fin de chacun de vos tours tant que vous êtes dans cet état. Vous faites un jet de dégâts à chaque fois si nécessaire. Après avoir subi les dégâts persistants, faites un jet nu de DD 15 pour voir si vous guérissez de l'état. Si vous réussissez, les dégâts persistants prennent fin.