

# Diogo

Voleur biclassé sculpteur

[Sa feuille de perso.](#)

- [Voleur orienté assassinat](#)
- [Les poisons de Diogo](#)

# Voleur orienté assassinat



# Jeunesse

- Avait un frère jumeau, Diego, qui est tombé dans la Faille, petit.
- Sa mère est morte rapidement, son père biologique était un violeur de passage.
- A tué un type en combat singulier, poussé par son grand-père Santiago, pour des raisons d'honneur. Le type avait violé sa nana du moment, la fille du boulanger, qui s'était finalement rétractée car avait touché de l'argent du type en question, qui était riche. Aurait juste pu le blesser, mais l'a tué volontairement, poussé par la colère.
- [Santiago](#) son grand père, chef du village de Dadun, a été poussé dans la Faille par [Erwood Kadar](#).

# Aventures

## Le Village du Fond de la Vallée

- A tué le petit Giacomo "Jimmy" qui surveillait les arrières avec Dereck, en le surinant par derrière.
- A quasi tué le garde Toughened de la Tour d'au-dessus de la Route en se faisant passer pour un brigands amenant un prisonnier et d'autres hommes.
- A failli mourir des mains d'Edmur Oeil Noir lors du combat dans le sous sol.
- A tendu des embuscades avec son arbalète, notamment lors de l'attaque du Camp des Brigands.
- Taille des morceaux de bois (craft).
- A jeté deux fois son bouclier, dont une fois ayant pour conséquence la perte d'un round pour un Loup invoqué par Ergen.

## L'Incendiaire

- A donné 1po à Alfredo (tire laine de Valadelad) qui lui doit donc un renseignement.
- A poursuivi Andreas sur une place de marché, a sauté de façon spectaculaire d'un étal à l'autre, en prenant appui sur les toiles tendues, les poteaux en bois, avant de se rétablir gracieusement derrière sa cible.
- Touché sans gravité par la dague d'Andreas à travers un tapis, dans un labyrinthe de tapis suspendus sur ce marché.
- A voulu rouler sous un tapis pour surprendre Andreas, mais le tapis s'est décroché et il s'est enroulé dedans. Andreas en a profité pour le transpercer encore.

- A fait des statuettes licencieuses des prêtresses de Mitra, notamment une remarquable de Valéria.
- A trouvé dans les affaires de Zohra, au niveau de son camp dans la Crypte du Temple de Mitra, une amulette en métal froid et lourd, représentant peut-être un œil.

## Le Démon sous les Étoiles Vertes

- Porte l'amulette étrange autour de son cou, mais sous ses habits. N'arrive pas à s'en défaire, personne ne veut lui acheter, mais quelqu'un lui a dit que l'objet avait une aura magique.
- Joue beaucoup avec son nouveau couteau, et éventre les gens par derrière avec le maximum de retombées gores (Ntombi, le Tortionnaire...).
- A réussi à lancer une dague dans la gorge d'un Mekutu en hauteur.
- A tué le Tortionnaire, infâme vicieux au service des Mekutu, mais tellement rapidement qu'il ne sait pas le service qu'il a rendu à l'humanité.
- Présente régulièrement Daruk comme un bon reproducteur.
- A loupé lamentablement un tir d'arbalète vers les Tangani à l'entrée du Château d'Ébène.
- A probablement des enfants non reconnus dans Zukundu, à la suite d'un grand acte de charité.

## L'Oeil d'Aumag-Bel

- N'a pas réussi à faire de belles statuettes pour les prêtresses d'Ishtar de la bonne ville de Mashkan Shapir.
- A utilisé la plupart de son or dans des villes et de la picole, mais s'est tout de même acheté quatre dagues, à ranger dans sa brigandine qu'il a fait retournée pour cela.
- A fait une belle statuette de Chien, à partir d'une statue en Ivoire représentant Khenaton, et l'a offerte à Ergen.
- A fait foirer une vente de pierres précieuses, en crachant presque au visage du potentiel acheteur.
- A fait une belle action en sautant de table en table pour se rétablir derrière les lanciers d'Aumag-Bel et égorger l'un d'eux.
- S'est fait voler son amulette, l'Oeil d'Aumag-Bel, par des enfants et a miraculeusement réussi à rattraper Newt qui avait l'objet.
- Jette des dagues comme jamais, et tue 3 gardes lourdement armés comme cela.
- Il a trouvé le mécanisme qui permet d'ouvrir la Porte Verte.
- Il a tué tellement de gens avec ses dagues savamment placées qu'il n'y a pas assez de poils dans la barbe de Uta Napishtim pour les compter.
- Il a presque coupé en deux Aumag-Bel, du moins son hôte, et s'est rendu compte qu'il n'était pas comme tout le monde.

# Les Doigts Gauches

- A tué la plus grande proportion de Cousins Kadar, par derrière avec son couteau Zhaibar.
- A acheté une mule muette, qu'il a appelé "Bernardo".
- A volé du miel dans la maison abandonnée de Sergio, miel qu'il a refile à Ergen pour amadouer les ours dans la cabane de Kim.
- A stoppé net la bagarre qui opposait les aventuriers à des jeunes de Brol en prenant en otage Bria Roa, le chef du village.
- A tué au dernier moment un Cousin archer qui s'apprêtait à tirer l'alarme au début de la bataille de la caldeira, à l'entrée de la base des Doigts Gauches.
- A tué le Cousin Albert, par derrière encore une fois.
- A réussi à lancer une corde à Felipe, pour le ramener sur la plateforme sauf. Malheureusement a détruit son couteau Zhaibar en ouvrant sa cage, ce qui est fort dommage car c'est un très beau souvenir de Shem, et le type qui le fabriquait a fermé sa boutique puis est parti pour une destination inconnue.

# L'arrivée

- Lors de l'irruption de Aram Khalsoum pendant un repas, a jeté une dague par mégarde dans le dos d'Altaïr, mais a réussi à la récupérer sans que personne ne se rende compte de sa maladresse.
- Visite la crypte des La Riva avec Daruk, et trouve avec lui le livre qui a empoisonné Serigno.
- A sauvé Ergen aux prises avec deux cousins Kadar pendant la partie de chasse, dont un proprement refroidi après un saut de cheval très classe.
- Trouve avec Altaïr les indices de la vie d'avant de Cryphius en fouillant dans sa chambre.
- N'est pas parvenu à ouvrir les tiroirs de l'impressionnant bureau de Hans Grüber.
- Repose le livre dans le tombeau de Serigno.
- S'est caché dans la forêt pendant que ses compagnons parlaient avec les serviteurs de Mercer. Il a pu fouiller une tente, mais s'est fait repérer rapidement. Il s'est enfui à toute jambe comme peut le faire un voleur, s'est pris un nid de guêpes furieuse, mais en se retournant a tué d'une flèche bien ajustée un de ses deux poursuivants.
- A tué par derrière avec ses dagues un nombre respectable de serviteurs de Mercer, lors de leur arrivée avec Sharran.
- S'est souvenu des histoires de sa grand-mère, et a compris que Mercer était probablement un vampire, qu'il se dirigeait vers le domaine La Riva où quelqu'un l'avait invité. Il a pu ainsi exposer les faiblesses du vampire au reste du groupe.
- Sautte une première fois sans encombre sur le noir chariot amenant Mercer, et plante ses dagues dans le dos d'un des cochers dans l'espoir de ralentir le convoi.
- A participé en tant que victime à l'épisode du slippery (slippy?) wagon of doom, a tenté de monter, descendre, plusieurs fois du chariot, avec plusieurs chutes malheureusement.

- A la suite d'une chute l'amenant à terre, le terrible Igor lui assène un prodigieux coup de hache qui le laisse mourant. Le petit bruit mouillé qu'il fait en respirant, sa pâleur, et le flot satisfaisant de sang qui s'échappe de sa blessure le rend inoffensif aux yeux d'Igor, qui se retourne contre Ergen.
- A réussi à se traîner derrière un arbre, et à boire une belle quantité de potions de soin racketsées à Cryphius un peu plus tôt, puis a choisi de continuer à combattre à distance, finalement.
- Il a achevé Mercer, de plein de petits coups de dagues dans le dos.
- Il a récupéré deux belles amphores de bon vin du domaine en guise de dédommagement ; et a vendu un formidable destrier de guerre, l'un des quatre qui tirait le chariot de Mercer.

## Le poignard du nécromant

- A abattu d'un seul trait un des sous-fifres de Jahwar, et un autre encore à la dague.
- A discuté avec Abdurrahim Muhib Effendi, "celui qui sait". A une feuille manuscrite de Yaz, l'une des "filles" du vieil Effendi.
- A retrouvé Jahwar grâce à son réseau de voleurs, et a obtenu quelques renseignements supplémentaires.
- A ouvert des tas de portes du temple de Yadar, dont celle du dortoir des prêtres, sans se faire remarquer.
- A été salement amoché par Othbanes après lui avoir taillé la gorge. A fini par l'abattre malgré tout en l'empoisonnant.
- A déclenché le piège du coffre de Othbanes, même s'il a découvert le piège.

## L'ombre du roi en guenilles

- A fait des blagues salaces dans la taverne du fort de Yirlat, pour s'attirer les bonnes grâces d'un groupe de marchands turaniens, et leur soutirer quelques informations.
- Est allé voir les filles du coin, et a passé beaucoup de temps avec Dorsa Atlasi, qui désormais travaillera pour lui & Daruk au trône de fer, leur auberge.
- S'est emmêlé les pieds dans sa tente et a eu beaucoup de mal à en sortir, lors de l'attaque du camp par les maboules malingres mangeur d'homme.
- A tué à lui seul quatre khazrajites lors de l'attaque de la caravane d'Haram Baal par le clan Al Jafari.
- A réussi à faire un marché avec Muleh Al Jafari : la vie de Jamila et celle d'Azam, contre celle d'Ali, Kilij, et celle des membres du groupe
- Lance des carreaux d'arbalète à main à tous vents, d'ailleurs l'un d'eux a été dévié par une bourrasque d'Ergen.
- A évité de justesse un sort de prêtre d'anamelech qui l'aurait transformé en torche humaine. En tout cas, l'aurait brûlé.

- N'a pas réussi un total de six fois à ouvrir des portes en bronze, verrouillées, malgré l'utilisation des outils de voleur d'Al-Hajjaj ibn Yusuf ibn Matar, qui a dû se retourner dans sa tombe
- A été immobilisé par un sort de prêtre d'anamelech.
- A fait un saut carapé au-dessus d'un prêtre d'anamelech pour le massacrer par derrière, en espérant faire l'admiration de Jakita & Jamila, mais sa cible a été tué prosaïquement par Altaïr.
- A vomit à peine entré dans les appartements du roi en guenilles.
- A été pétrifié par l'horreur devant le roi en guenilles.
- A été aveuglé par le vent de sable créé par le roi en guenilles.
- Rétrospectivement n'a pas eu une aventure facile.
- A pris la couronne de fer noir d'anamelech.

## La prophétie de jade

- A récupéré le cimetière d'Azam après une longue discussion avec Altaïr
- A fait des cauchemars, pensant que quelqu'un le suivait et entendait des voix dans sa tête, s'est donc débarrassé de la couronne d'anamelech. Un trou a été creusé dans le sable, la couronne y a été jetée, elle a été recouverte - à nouveau - par le sable. C'est sûr, plus personne ne pourra jamais mettre la main dessus.
- A fait des poisons durant le trajet à travers le Al Khaz.
- A pensé à récupérer les cartes au moment de s'enfuir dans la chambre de Mehran.
- A été repéré par les chiens des enfers, dans le jardin entourant la tour d'Ibn Ghazi
- A tué un guerrier triton, puis un chien des enfers en utilisant sa chance légendaire
- A évité par miracle une attaque du premier chien d'enfer, mais le second l'attendait et l'a terriblement brûlé.
- Grâce au sort "haste" lancé par Ergen il a pu s'enfuir derrière la tour, se cacher, et revenir ensuite.
- A failli mourir une nouvelle fois, cette fois-ci à cause d'une boule de feu lancée par Ibn Ghazi, puis par une pierre tombée du toit de la tour lorsque le soleil artificiel s'est élevé. Il a tout de même tué Ibn Ghazi.
- Ne doit sa survie qu'aux réflexes d'Altaïr, qui l'a évacué de la zone dangereuse.
- A pris les chaussons confortables d'Ibn Ghazi.
- S'est fait passer pour un Kadar devant chez Poutya afin d'envoyer au loin l'un des deux gardes.
- A agrippé Poutya et l'a tiré hors de portée des commandes des pièges
- L'a assommé, puis tué après que le Kadar a tiré avec son pistolet laser
- A glissé sur les mosaïques magnifiques de la salle du trône du palais du levant, puis a laissé tomber une dague. Les PCs ont été repérés à cause de lui.
- Est devenu aveugle pendant un court instant à la suite d'un sort de Jakilo.
- A tué une exécutrice puis Jakilo.

# La mère du démon

- A interrogé Jean en se faisant passer pour un idiot intéressé par sa religion
- A remarqué qu'une statue du temple avait la même bite que Daruk
- A ouvert la porte cachée dans la chambre de Jean en revêtant sa robe rouge et en tenant les bougeoirs d'argent.
- A glissé dans le sanctuaire rouge à la suite d'un saut, possiblement déséquilibré par un bras de la statue.
- A trouvé l'anneau de remarcation de l'espion Kadar
- A résisté deux fois aux mots de commandement de Blackie, dans le Valet Borgne
- A tué Blackie tout en subissant les puissantes attaques d'Edmond

# Les poisons de Diogo

## Slots de poison

- Diogo a d
- Il peut se
- Les poison
- Chaque sl

Level	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1st	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4th	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5th	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6th	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7th	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8th	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9th	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10th	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11th	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12th	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13th	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14th	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15th	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16th	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17th	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18th	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19th	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20th	4	3	3	3	3	2	2	1	1

poison qu'il a de slots.

X, ou une potion d'un niveau

inférieur.

## Obtenir de la fiole

- Avant chaque aventure Diogo peut se fournir du poison.
- Il peut soit crafter, soit acheter.

## Crafter de la fiole

- Le craft prend une semaine + un jour par niveau de fiole (7+X jours)
- Dans le craft est inclus, pour les poisons les plus communs parce que j'ai pas le temps de m'y pencher plus :
  - la récolte des ingrédients, plantes, minerais, glandes péri anales pour une fiole
  - la distillation du poison pour une fiole
- Le jet est INT (poisoner's kit).
- La difficulté du jet est 10+2X pour chaque fiole.
- Si un jet est raté alors le slot de poison qui devait contenir cette fiole est perdu pour cette aventure.

## Acheter de la fiole

- La recherche d'un vendeur de poison qui a ce qu'il faut et la négociation prennent au total une semaine + un jour par niveau de fiole (7+X jours)
- Le prix d'achat est  $50 \cdot X^2$ .
- Ne sont accessibles que les fioles d'un niveau dont Diogo a au moins un slot de poison libre.

## Niveau de poison

- Empoisonner (DESAVANTAGE pour les jets d'attaque & de caractéristiques) la cible coûte 1 niveau, s'il loupe un jet de sauvegarde de CON DC 10 + niveau poison + bonus maîtrise.
- Lui faire des dégâts supplémentaires coûte 1 niveau par D6.

### Du coup :

- Avec une fiole niveau 1, tu peux :
  - soit empoisonner la cible si échec d'un jet de sauvegarde DC 13 (10+1(niveau de fiole)+2(bonus de maîtrise)),
  - soit lui faire 1D6 dégâts supplémentaires.
- Avec une fiole niveau 2, tu peux :
  - soit empoisonner la cible si échec d'un jet de sauvegarde DC 14
  - soit empoisonner la cible si échec d'un jet de sauvegarde DC 13 ET lui faire 1D6 dégâts supplémentaires.
  - soit lui faire 2D6 dégâts supplémentaires.

*Les dégats de poison ne sont pas multipliés par le sneak attack. Après tout, le poison est dans le sang, point.*