

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 $50 \times X^2$.
- 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 $10 + \text{niveau poison} + \text{bonus maîtrise}$.
- 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 $13 (10+1(\text{niveau de fiole})+2(\text{bonus de maîtrise}))$,
 - 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.

Updated 2022-04-13 15:21:08 UTC by Fred