

ÉMISSAIRE

IMPROVISATION DE L'ÉMISSAIRE

IMPROVISATION DE L'ÉMISSAIRE >

CLASSE DE DIFFICULTÉ ^{Niveau} d'Émissaire

DD

= 10 + [^{.....} ÷ 2] + ^{.....} CHA

EXPERTISE

Tant que vous avez au moins 1 pp, ajoutez aux comps de maîtrise :

Niveau

1

5

9

13

17

20

Bonus de
Maîtrise

1d6

1d6

1d6

1d8

1d8

1d8

+1

+2

+2

+3

+4

MAÎTRISE DE COMPÉTENCE

Psychologie

Niveau

1

5

9

13

17

▲ Bluff, Informatique, Culture, Diplomatie, Déguisement, Ingénierie, Intimidation, Médecine

Niveau

9

Une fois par jour, lorsque vous ajoutez votre bonus de Maîtrise à une comp pour laquelle vous avez également le don *Talent* lancez deux fois et choisissez le meilleur résultat.

Utilisé
aujourd'hui

☐

SAVOIR-FAIRE MAÎTRISÉ

Niveau

3

Niveau

7

Niveau

11

Niveau

15

Niveau

19

MAÎTRISE TOTALE

Improvisation

Niveau

20

Tant que vous avez 1 pp, bénéficiez de l'effet gratuitement.

Dé de Maîtrise : vous pouvez lancer **2d8** au lieu de 1d8+4.

Niveau

1

Niveau

8

Niveau

10

Niveau

12

Niveau

14

Niveau

16

Niveau

18

Niveau

20