

# 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 2d8au lieu de 1d8+4.

Niveau 1

Niveau 8

Niveau 10

Niveau 12

Niveau 14

Niveau 16

Niveau 18

Niveau 20