

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