

# ÉMISSAIRE

## IMPROVISATION DE L'ÉMISSAIRE

### IMPROVISATION DE L'ÉMISSAIRE >

CLASSE DE DIFFICULTÉ <sup>Niveau</sup> 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

### COMPETENCES

#### 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	
2	

Niveau	
4	

Niveau	
6	

Niveau	
8	

Niveau	
10	

Niveau	
12	

Niveau	
14	

Niveau	
16	

Niveau	
18	

Niveau	
20	