

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

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