

CHAMELEON

Chameleon
Level

(ROUBLARD)

CHAMELEON

Niveau
de Roublard

1 ☐ { Misdirection
Attaque Sournoise

2 ☐ Evasion

3 ☐ Effortless Sneak

4 ☐ Esquive instinctive

8 ☐ Esquive instinctive supérieure

10 ☐ Talents de maître roublard

20 ☐ Frappe de maître

MISDIRECTION

SNEAK POINTS

PER DAY

Ranks in

Bluff

Dons

Sneak Points

Today

=

+

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Before making a stealth check, allocate sneak points.

EFFORTLESS SNEAK

Niveau Terrain

3

6

9

12

15

18

May always take 10 on Stealth checks in these terrains.

ATTAQUE SOURNOISE

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau

D'ATTAQUE SOURNOISE de Roublard

Divers

d6

=

÷ 2

) +

(arrondi au supérieur)

Les dégâts d'attaque sournoise s'appliquent quand la cible est prise en tenaille ou perd son bonus de DEX à la CA.

Ils ne s'appliquent que jusque 9m lors d'une attaque à distance.

Ils ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Ils ne peuvent pas être non-létaux, sauf en utilisant une arme non létale.

COUP DE MAÎTRE

Une attaque sournoise réussie inflige un effet parmi :

Niveau

20

- La cible est endormie pour 1d4 heures
- La cible est paralysée pour 2d6 rounds
- La cible est tuée

COUP DE MAÎTRE

FORTITUDE DC

Niveau

de Roublard

=

10

+

÷ 2

) +

INT

Coup de maître ne peut pas être utilisé à nouveau sur la même cible dans les 24 heures, qu'elle réussisse son jet de vigueur ou non.

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS
CONNUS

Niveau
de Roublard

Divers

=

(

÷ 2

) +

(arrondi à l'inférieur)

À partir du niveau 10, un Roublard peut choisir des talents de maître roublard

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14