SHAPESHIFTER Rôdeur	STYLE DE COMBAT
(RODEUR)	NATURAL WEAPON COMBAT
ENNEMIS JURÉS	Aspect of the Beast
Niveau BONUS CONTRE LES ENNEMIS JURÉS 8 10	☐ Low Light Vision ☐ Dark Vision ☐ Claws: 1d4 damage (1d3 if small) ☐ Predator's Leap: Jump without a run-up ☐ Wild Instinct: +2 to Initiative and Survival
1	Rôdeur Rôdeur Rending Claws If two claw attacks hit in a turn, the second does an extra 1d6 damage
5	Improved Natural Weapon Increased damage dice 1d2 →1d3 →1d4 →1d6 →1d8 →2d6 →3d6 →4d6 →6d6 →8d6 →12d6
10	$1d2 \rightarrow 1d3 \rightarrow 1d4 \rightarrow 1d6 \rightarrow 1d8 \rightarrow 2d6 \rightarrow 3d6 \rightarrow 4d6 \rightarrow 6d6 \rightarrow 8d6 \rightarrow 12d6$ $1d10 \rightarrow 2d8 \rightarrow 3d8 \rightarrow 4d8 \rightarrow 6d8 \rightarrow 8d8 \rightarrow 12d8$
15	Weapon Focus +1 to attack with selected weapon
20	6 Eldritch Claws Natural weapons considered both magical and silver Vital Strike Make a single attack for an extra set of damage dice
SHIFTER'S BLESSING	Multiattack Second attack with natural weapons takes only -2 penalty rather than -5
Niveau	☐ Improved Vital Strike Make a single attack for two extra sets of damage dice
3	Les dons supplémentaires du rôdeur peuvent être pris sans satisfaire les prérequis, mais ne s'appliquent pas lorsque le personnage porte une armure lourde.
Niveau	PACTE DU CHASSEUR Niveau
S Niveau	4 PARTAGER ENNEMI JURE COMPAGNON ANIMAL
Niveau D	PARTAGER ENNEMI JURE Divers Nom
Niveau \square	trs = SAG + Type de créature
Niveau	(SAGminimum 1) Pour une action de mouvement, partagez la moitié de vo le bonus d'Ennemi Jurgôdeur - 3 = Druide
EMPATHIE SAUVAGE	contre une cible unique, avec tous les alliés présents dans 9m Niveau Niveau
BONUS Rôdeur	SORTS PREPARES
D'EMPATHIE SAUVAGE Niveau Divers	
= CHA + +	1 000
Utiliser à la place de Diplomatie pour améliorer l'attitude d'un anima PISTAGE	
Rôdeur Survie	
Niveau Bonus	2
Traquer = (÷ 2) +	
Niveau Rôdeur Niveau de	
Niveau Rôdeur - 3 Liveau de Niveau Landeur de Sort	
Sort Sorts = Base Sorts supplémentai DD sauvegarde par jour = Sorts WIS	
1	
2	
3	
4	
DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + SAG + niveau du sort	i.
Concentration = SAG + Niveau C	
BAGUETTES	
	PARCHEMINS POTIONS
H 000 000 000 000 000 000 000 000 000 0	
CHARGES # CO	
<u> </u>	
H 000000000000000000000000000000000000	
<u> </u>	
# 000000000000000000000000000000000000	
\$ 000 000 000	
# 000 000 000 000 000 000 000 000 000 0	