

CHAMELEON

Chameleon Level

(ROUBLARD)

CHAMELEON

Niveau de Roublard		
1	<input type="checkbox"/>	Misdirection Sneak Attack
2	<input type="checkbox"/>	Evasion
3	<input type="checkbox"/>	Effortless Sneak
4	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive
8	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive supérieure
10	<input type="checkbox"/>	Talents de maître roublard
20	<input type="checkbox"/>	Master Strike

MISDIRECTION

SNEAK POINTS PER DAY

=+

Ranks in Bluff

Dons

Sneak Points Today

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 D'ATTAQUE SOURNOISE

d6 = (  ÷ 2 ) +

Niveau de Roublard

Divers

(arrondi au supérieur)

Les dégâts d'attaque sournoise s'appliquent quand la cible est prise en tenaille, ou perds 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 être non-létaux, sauf en utilisant une arme non létal.

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

= 10 + (  ÷ 2 ) + INT

Niveau de Roublard

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

TALENTS DE ROUBLARD

TALENTS KNOWN

= (  ÷ 2 ) +

Niveau de Roublard

Divers

(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