



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE CAMÉLÉON

LE CAMÉLÉON



Image © Wizards of the Coast

**UNE CLASSE DE PRESTIGE POUR D&D 3.5,
PAR D. NOONAN, E. CAGLE & A. ROSENBERG**

TRADUIT PAR ALDRINEL

NOUVEAU DON

ÉLÈVE DOUÉ

Vous montrez une grande aptitude pour l'apprentissage.

Prérequis. Humain ou doppelgänger.

Avantages. Tous les degrés de maîtrise de compétences achetées vous coûtent 1 point de compétence, même s'il s'agit de compétences hors classe. Le nombre maximal de degrés de maîtrise que vous pouvez acheter dans une compétence hors classe reste cependant le même.

Ce don n'a pas d'incidence sur le coût en points de compétence pour apprendre une langue ou pour devenir lettré (comme le barbare ou d'autres personnages illettrés).

Normal. Les compétences hors classe coûtent habituellement 2 points de compétence par degré de maîtrise.

Spécial. Ce don ne peut être pris qu'au niveau 1.

CAMÉLÉON

« Quelqu'un a demandé à un prêtre ? Ah, vous avez besoin d'un guerrier à la place ? Je suis désolé, je voulais dire que le prêtre a repris la route. C'est moi, le guerrier. »

— Jonatha Quimbel

Parfois, il est bon d'être un guerrier, capable de manier n'importe quelle arme. D'autres fois, vous seriez mieux en tant que roublard, avec des aptitudes de furtivité et la possibilité d'effectuer des attaques sournoises sur vos ennemis. Et parfois, rien de mieux que des sorts pour faire l'affaire. Lorsque ces situations se présentent, une seule réponse s'impose, vous avez besoin d'un caméléon.

Les caméléons sont dilettantes dans chaque classe et maîtres dans aucune d'entre elles. Ils en savent suffisamment sur chaque compétence et aptitude de classe pour les imiter de manière efficace. Vous pouvez vous faire passer pour un rôdeur, un roublard, un magicien ou même un prêtre. Mais seule une partie de leur pouvoir vous est accessible bien sûr. Vous apprenez à exploiter votre propre énergie naturelle, adoptant les caractéristiques en n'importe quelle classe selon vos besoins quotidiens. Mais le reste est une simple question d'attitude : vous êtes

un artiste talentueux, et dès vous entrez dans une pièce avec un symbole sacré autour de votre cou, les gens croient que vous avez vraiment la foi.

Devenir un caméléon

N'importe quel membre d'une classe peut devenir un caméléon car, après tout, un caméléon peut devenir n'importe qui. Mais le chemin d'accès est plus facile grâce à la classe de roublard. Comme ils ont un grand nombre de compétences, cela rend les prérequis plus aisés à atteindre. Les bardes aussi font d'excellents caméléons, car ils sont des artistes talentueux qui connaissent déjà un peu de magie. Les caméléons qui ont été lanceurs de sorts ont un avantage évident, parce que leurs listes de sorts ne sont pas aussi limitées. Les caméléons religieux sont rares, mais extrêmement précieux, car ils peuvent guérir et renvoyer les morts-vivants avec plus de puissance qu'un simple caméléon se prenant pour un prêtre. Cette classe est aussi un choix intéressant pour les moines : avec leur discipline naturelle, ils adaptent leur corps plus facilement à chaque nouveau rôle, même si la faiblesse de leurs compétences sociales entrave leurs performances.

Dés de vie. d8.

Conditions

Race. Humain ou Doppelgänger.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Art de la magie, degré de maîtrise de 8 en Bluff, degré de maîtrise de 8 en Déguisement, degré de maîtrise de 4 en Psychologie.

Don. Élève doué.

Aptitudes de classe

Les aptitudes de caméléon vous permettent d'adopter une grande variété de rôles, du guerrier en armure lourde au lanceur de sort, en passant par le roublard sournois.

Vous ne pouvez utiliser les capacités acquises grâce à vos aptitudes de spécialité, de bonus de caractéristique ou d'imitation d'aptitude de classe pour prétendre à un don, une classe de prestige ou une autre option. Vous pouvez cependant utiliser votre don adaptatif pour prétendre à ces options, mais si vous changez ce don, vous en subirez normalement les inconvénients, risquant de ne plus satisfaire à une condition préalable pour une telle option.

Armes et armures. Le caméléon est formé au maniement des armes courantes, ainsi que des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port de toutes les armures.

Spécialité (Ext). Une fois par jour, vous pouvez sélectionner l'une des cinq spécialités sur laquelle focaliser votre talent de caméléon. Après avoir médité pendant 1 heure, vous acqurez les pouvoirs choisis pour 24 heures ou jusqu'à ce que vous changiez de spécialité. L'aptitude de spécialité est utilisable une fois par jour au 1^{er} niveau, deux fois par jour au niveau 5, et trois fois par jour au niveau 10. Au niveau 5, vous pouvez modifier votre spécialité une seconde fois par jour, et au niveau 10, vous pouvez modifier cette spécialité une troisième fois par jour. Si vous changez de spécialité pour imiter les aptitudes d'un magicien ou d'un prêtre, vous devez toujours obéir aux règles normales de préparation des sorts (ainsi que tout ce qui en découle).

Spécialité profane. Vous obtenez la capacité de préparer et de lancer des sorts profanes, qui peuvent être choisis dans la liste de sorts de toutes les classes de lanceur de sorts profanes. Vous préparez et jetez ces sorts comme le fait un magicien, ce qui inclut l'usage d'un grimoire (les caméléons utilisent souvent des grimoires volés ou empruntés). Vos sorts quotidiens sont indiqués dans la table ci-contre. Vous acqurez des sorts en bonus si vous avez une valeur d'Intelligence élevée, tout comme un magicien. Quand la table indique que vous obtenez 0 sort par jour pour un niveau de sorts donné, vous

bénéficiez du sort en bonus que vous accorde votre valeur d'Intelligence pour ce niveau de sort (le cas échéant). Votre niveau de lanceur de sorts profanes est égal à deux fois votre niveau de classe.

Vous obtenez également un bonus d'aptitude de +2 en Art de la magie et en Connaissance (mystères), ainsi qu'un bonus de +2 à tous vos jets de Volonté ; au niveau 5, ces bonus passent à +4.

Spécialité martiale. Vous obtenez la formation au maniement de toutes les armes. Vous bénéficiez également d'un bonus de +2 en attaque et aux dégâts des armes, ainsi qu'un bonus de +2 à tous vos jets de Vigueur. Au niveau 5, ces bonus passent à +4.

Spécialité divine. Vous obtenez la capacité de préparer et de lancer des sorts divins, qui peuvent être choisis dans la liste de sorts de toutes les classes de lanceur de sorts divins. Vous préparez et lancez ces sorts comme le fait un prêtre, sauf que vous ne pouvez pas lancer de sort spontanément. Vos sorts quotidiens sont indiqués dans la table ci-contre. Vous acqurez des sorts en bonus si vous avez une valeur de Sagesse élevée, tout comme un prêtre. Quand la table indique que vous obtenez 0 sort par jour pour un niveau de sorts donné, vous bénéficiez du sort en bonus que vous accorde votre valeur de Sagesse pour ce niveau de sort (le cas échéant). Votre niveau de lanceur de sorts divins est égal à deux fois votre niveau de classe.

Vous obtenez également un bonus d'aptitude de +2 en Connaissance (religion) ainsi qu'un bonus de +2 à tous vos jets de Volonté ; au niveau 5, ces bonus passent à +4.

LE CAMÉLÉON

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts						
						0	1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+0	+0	Spécialité 1/jour (+2)	4	2	0	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+0	Don adaptatif	4	3	1	-	-	-	-
3	+2	+1	+1	+1	Imitation d'aptitude de classe 1/jour	4	3	2	0	-	-	-
4	+3	+1	+1	+1	Bonus de caractéristique (+2)	4	4	3	1	-	-	-
5	+3	+1	+1	+1	Spécialité 2/jour (+4)	4	4	3	2	0	-	-
6	+4	+2	+2	+2	Imitation d'aptitude de classe 2/jour	4	4	4	3	1	-	-
7	+5	+2	+2	+2	Bonus de caractéristique (+4), double spécialité	4	4	4	4	2	0	-
8	+6	+2	+2	+2	Focalisation rapide	4	4	4	4	3	1	-
9	+6	+3	+3	+3	Imitation d'aptitude de classe 3/jour	4	4	4	4	4	2	0
10	+7	+3	+3	+3	Bonus de caractéristique (+6), spécialité 3/jour (+4)	4	4	4	4	4	3	1

Compétences de classe (4 + mod Int par niveau) : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Déguisement (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Utilisation des objets magiques (Cha)

Spécialité sournoise. Vous obtenez les aptitudes de recherche des pièges et d'esquive instinctive, un bonus d'aptitude de +2 aux compétences Crochetage, Déplacement silencieux, Désamorçage/Sabotage, Discrétion et Fouille, ainsi qu'un bonus de +2 à tous vos jets de Réflexes. Au niveau 5, ces bonus passent à +4.

Spécialité sauvage. Vous obtenez les aptitudes d'empathie animale (considérez votre niveau de druide égal à votre niveau de classe) et de déplacement facilité, un bonus d'aptitude de +2 en Connaissances (nature), Dressage, Escalade, Saut et Survie ainsi qu'un bonus de +2 à tous vos jets de Vigueur. Au niveau 5, ces bonus passent à +4.

Don adaptatif (Ext). Au niveau 2, vous obtenez un don supplémentaire. Vous devez satisfaire à tous les prérequis en ce qui le concerne. Chaque jour, vous pouvez changer ce don pour un autre pour lequel vous possédez les prérequis.

Imitation d'aptitude de classe (Ext ou Sur). Au niveau 3, vous obtenez la possibilité d'imiter une aptitude de classe possédée par d'autres personnages. Une fois par jour, vous pouvez utiliser l'une des aptitudes décrites ci-dessous. Dès le niveau 6, vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par jour (soit pour imiter la même aptitude de classe à deux reprises soit deux aptitudes différentes à des moments différents). Au niveau 9, vous pouvez utiliser ce pouvoir trois fois par jour.

Attaque sournoise (Ext). Vous infligez 1d6 points de dégâts supplémentaires tous les trois niveaux de classe lorsque vous prenez en tenaille un adversaire ou dès que la cible perd son bonus de dextérité à la CA (à l'exception des attaques à distance, qui doivent être réalisées à 9 mètres ou moins pour pouvoir infliger ces dégâts supplémentaires). Voir l'aptitude de roublard du même nom. Considérez votre niveau de roublard égal à votre niveau de classe.

Châtiment (Ext). Vous pouvez châtier un ennemi avec une attaque de corps-à-corps normale. Vous ajoutez votre bonus Charisme (le cas échéant) au jet d'attaque et infligez un nombre de points de dégâts supplémentaires égal à votre niveau de classe. Voir l'aptitude de paladin du même nom.

Esquive totale (Ext). Par une action immédiate, vous pouvez éviter totalement les dégâts dus à certaines attaques sur un jet de Réflexes réussi. Vous pouvez activer cette aptitude après avoir réussi le jet de sauvegarde, mais avant d'avoir subi le moindre dégât. Cette aptitude dure 1 minute. Voir l'aptitude de moine du même nom.

Rage (Ext). Vous pouvez entrer dans une rage destructrice. Voir l'aptitude de barbare du même nom, à l'exception près que la durée de la rage est de 1 round + 1 round par point de votre modificateur de Constitution (nouvellement amélioré).

Renvoi ou intimidation des morts-vivants (Sur). Vous pouvez renvoyer ou intimider les morts-vivants (au choix lors de l'activation de l'aptitude) en canalisant la puissance de votre foi par le biais d'un symbole sacré. Voir l'aptitude de prêtre du même nom. Considérez votre niveau de prêtre égal à votre niveau de classe.

Bonus de caractéristique (Ext). Au niveau 4, au moment de choisir une spécialité, vous pouvez également obtenir un bonus de +2 à une caractéristique de votre choix. Ce bonus dure jusqu'à ce que vous changiez de spécialité. À partir du niveau 7 ce bonus passe à +4, et au niveau 10, il atteint +6.

Double spécialité (Ext). Au niveau 7, vous pouvez adopter deux spécialités en même temps, comme s'il s'agissait d'une seule spécialité. Par exemple, vous pouvez adopter à la fois les spécialités martiale et sauvage pour imiter un rôdeur, ou les spécialités divine et profane pour imiter un théurge mystique. Vous ne pouvez adopter la même spécialité deux fois simultanément. Vous pouvez toujours adopter un nombre quotidien de spécialités tel qu'indiqué par votre capacité de spécialité.

Focalisation rapide (Ext). Au niveau 8, vous pouvez changer de spécialité en méditant seulement 10 minutes au lieu d'une heure.

Jouer un caméléon

La plupart des gens passent leur vie en étant définis par une classe unique, un unique ensemble d'aptitudes. Les magiciens maudissent leur incapacité à porter des armures et à manier les armes. Les guerriers souhaitent désespérément obtenir des pouvoirs magiques. Les roublards recherchent la force pour l'allier à leur ruse, et les prêtres se demandent ce que cela fait d'être discret. Mais pas vous. Vous pouvez devenir n'importe lequel d'entre eux, si vous le souhaitez. Vous n'avez pas de limite. Certains jours, vous utilisez la magie, et d'autres, vous êtes un féroce guerrier, un talentueux roublard, ou un habile rôdeur. Quels que soient vos besoins, vous pouvez devenir l'un d'entre eux.

Chaque caméléon est formé à l'école des Vastes Horizons, également connue par ses étudiants sous le nom de Maison transformiste. À bien des égards,

cette école est un monastère, un complexe reclus où les enseignants brisent les vieilles habitudes des étudiants et les forcent à faire confiance à de nouvelles compétences et aptitudes. Même après votre départ, vous n'êtes pas libéré des influences de cette maison. Vos supérieurs attendent de vous que vous leur fassiez régulièrement des rapports sur vos activités. Parfois, ils vous obligent à entreprendre des missions pour eux, généralement sans aucune explication. Mais vous avez toujours intérêt à obéir. Vous n'avez vraiment pas le choix – vous devez tout à l'école, et vous le savez. En outre, vous ne savez jamais si quelqu'un dans votre entourage ne pourrait pas être un autre caméléon, vous surveillant et établissant des rapports sur votre comportement.

Combat

La manière dont vous combattez dépend entièrement du rôle que vous adoptez pour la journée. Si vous jouez un rôdeur ou un paladin, vous chargez au corps-à-corps, les armes au clair. En tant que barbare, vous vous sollicitez souvent jusqu'à vos limites, prenant vos adversaires de vitesse. Lorsque vous êtes un roublard, vous agissez en éclaireur et attaquez par derrière. En tant que magicien, vous prendrez probablement du recul pour utiliser vos sorts à leur meilleur avantage, bien que vous puissiez utiliser votre bâton ou votre masse après ça. Si vous avez le choix (et le temps nécessaire), vous choisirez la classe dont vos camarades ont le plus besoin – en général soit un guerrier soit un magicien.

La pire situation de combat à laquelle vous aurez à faire face est l'embuscade. Vous n'aurez pas le temps de vous préparer au combat, c'est pourquoi vous devez faire avec votre rôle courant, quel qu'il soit. Heureusement, vous avez toujours vos connaissances, compétences et vos aptitudes avec les armes. Les magiciens n'utilisent pas d'armes lourdes ou d'armure, donc si vous êtes correctement équipé, vous pouvez cibler les mages ennemis et les descendre rapidement. Si vous avez des sorts ce jour-là, personne ne s'attend à ce que vous sortiez tout à coup une épée pour les attaquer, ce qui vous donne l'avantage de la surprise. Vous portez une armure sous votre robe pour une telle occasion.

Aux niveaux supérieurs, vous pouvez changer de classe au milieu de la journée. Cela vous donne beaucoup plus de flexibilité, sachant que vous pouvez dépenser toutes vos ressources dans un combat et revenir pleinement rechargée après un bref repos.

Imaginez en débutant la journée en tant que magicien, une fois vos sorts épuisés, vous changez de classe pour imiter un combattant – et ce notamment si les sorts que vous avez sélectionnés précédemment ont des durées qui s'étendent suffisamment pour couvrir l'utilisation de votre nouvelle classe.

Progression

Les caméléons recherchent des personnes ayant de bonnes aptitudes naturelles, ouvertes d'esprit, et avec un talent en représentation. Une fois qu'une potentielle recrue est sélectionnée, ils la surveillent pendant plusieurs jours avant de lui offrir une invitation pour une retraite. Les caméléons invitent seulement ceux qui ont un vrai désir de changement, et ceux qui ont la force mentale de concentrer leurs énergies pour exploiter leur potentiel.

Au cours de la retraite, vous et les autres recrues rencontrez d'autres caméléons qui font preuve de compétences variées. Bien sûr, rencontrer quelqu'un qui peut lancer des sorts mais également se prévaloir qu'il est aussi un combattant n'est pas très convaincant. Mais le lendemain matin, lorsque cette même personne entre en rage de barbare ou se faufile furtivement et vous vole votre sac, vous commencez à le croire. Ensuite, les caméléons vous proposent un choix. Vous pouvez refuser leur offre et retourner à votre vie normale – ces caméléons sont seulement de passage (les caméléons locaux ne participent jamais à la retraite), et vous ne risquez pas de les revoir à nouveau. Ou vous pouvez embrasser votre destin et voyager jusqu'à l'école des Vastes Horizons pour commencer votre formation.

La vie à la Maison Transformiste n'est pas facile. Le complexe n'est pas luxueux, et vous êtes contraint de subir de longues journées, des conditions de vie très dures et des missions difficiles. Être un caméléon exige une parfaite maîtrise physique, mentale et spirituelle. Cela vous force à oublier votre passé de désirs frivoles et à vous concentrer sur le véritable objectif : débarrasser votre esprit de ses modes de pensée archaïques. Les caméléons enseignent que toutes les personnes ont le potentiel pour devenir un membre de chaque classe – tout le monde peut lancer des sorts, tout le monde peut se promener dans les bois inaperçu, tout le monde peut déclencher une fureur qui fait rage dans la bataille ou être le premier sur ses ennemis. Mais la société nous enseigne que chaque personne ne peut exceller que dans un rôle. Les caméléons brisent cette notion.



Ils vous font réaliser que la seule chose qui vous empêche de tout faire, d'acquérir tous les talents, est votre propre manque de conviction. Une fois que cet obstacle a été surmonté, ils vous apprennent à maîtriser chaque capacité. Mais le fait d'être un caméléon est bien plus que de découvrir que vous pouvez lancer des sorts et combattre, plutôt que de l'un ou l'autre. Utiliser chaque faculté exige la bonne tournure d'esprit : pour vous, il ne s'agit pas seulement de faire semblant d'être un combattant ou un mage. Lorsque vous canalisez ces aptitudes, vous devenez réellement un membre de cette classe pour la journée. Votre pouvoir vient de cette confiance en vous, et l'acceptation d'un destin plus grand que celui que la société vous autorise.

Vous obtenez le statut de caméléon en passant un examen final, qui implique de vous déguiser pour chacun de vos nombreux rôles. Vous devez simplement convaincre quelqu'un que vous êtes, en fait, un membre d'une classe donnée. Une fois que vous avez convaincu une nouvelle personne pour chaque catégorie, vous diplômé de l'école et on vous grave le petit tatouage d'un caméléon entre votre pouce et votre index. Cela vous identifie en tant que caméléon, et vous permet de prouver votre identité à d'autres caméléons que vous pouvez rencontrer.

Après votre entrée dans cette classe, vous devez toujours garder votre compétence de Bluff au plus haut rang possible. Cette compétence est primordiale pour les caméléons, pour des raisons évidentes. Déguisement est aussi utile, car parfois, vous avez besoin de devenir une nouvelle personne lorsque vous changez vos compétences.

Nombre de compétences nécessaires pour réussir avec succès l'interprétation d'une autre classe (comme Désamorçage, Crochetage, Dressage, et de nombreuses compétences de Connaissance) ne peuvent être utilisées sans formation. Aussi, l'obtention de quelques rangs dans chacune d'entre elles est indispensable. La compétence Art de la magie est également importante, elle vous permet d'étudier les magiciens et leurs méthodes, ce qui signifie que vous pourrez les imiter avec plus de précision.

Ressources

La Maison Transformiste offre à ses diplômés l'équipement nécessaire à leurs imitations. Il s'agit notamment d'armures, d'armes, d'outils de roublards, d'un (faux) symbole sacré et d'un livre de sorts (écrit en charabia). Lors de l'assignation d'une

mission, l'école peut fournir de l'équipement supplémentaire si nécessaire. Ils s'attendent à ce que celui-ci leur soit retourné à la fin de la mission.

On attend des caméléons qu'ils soient autonomes dès que possible. Ils sont également tenus de garder le secret sur leur classe et leur école à tout prix. Tout caméléon qui est capturé et interrogé est considéré comme mort par l'école. Le mieux qu'il puisse espérer, c'est qu'un autre caméléon vienne pour le tuer rapidement.

Les caméléons dans le monde

Les caméléons ajoutent du piment et de mystère dans votre jeu. Ils sont imprévisibles et laisseront les autres personnages s'interroger sur leurs véritables classe, aptitudes et motivations. Mais les caméléons sont également très utiles à un groupe. Ils peuvent lancer des sorts, se déplacer furtivement, combattre et même guérir (dans une certaine mesure), dès que l'occasion l'exige. Mais la Maison Transformiste a ses propres plans, et cela peut provoquer des tensions au sein du groupe ou entraîner tout le groupe dans une situation délicate.

Organisation

Chaque caméléon prête allégeance à la Maison Transformiste et à ses maîtres instructeurs. Ce que beaucoup ne connaissent pas après l'obtention de leur diplôme, ce sont les véritables objectifs de l'école. Enseigner à des personnes comment accéder à leur plein potentiel n'est pas une fin en soi. L'objectif réel de l'école est de créer une armée d'assassins exceptionnels, des individus qui peuvent devenir n'importe qui et utiliser toutes les aptitudes requises pour faire le travail.

L'école des Vastes Horizons a été fondée par un homme du nom de Salazar. Salazar fut un excellent assassin qui conservait un fort ressentiment contre les gardes du corps lanceur de sorts ou les combattants guérisseurs. « Si seulement je pouvais faire ces choses, pensait-il sans cesse, je pourrais les battre à leur propre jeu et nul ne pourrait m'arrêter. » Un jour, Salazar entendit parler d'un moine qui affirmait que tout le monde avait le potentiel de devenir ce qu'il désirait. Il partit à la recherche du saint homme, mais il lui fallut des années pour le trouver. Lorsqu'il y parvint, il fit semblant d'être un homme

humble qui en avait assez de sa vie quotidienne. Le moine, qui s'appelait Seng Li, crut les mensonges de Salazar et l'accepta comme étudiant. Après plusieurs années, Salazar maîtrisa enfin le pouvoir de changer de voie et accéda à toutes les capacités qu'il avait en lui. Il tua ensuite le moine et retourna dans sa cité natale.

Mais aujourd'hui, Salazar est plus âgé et pas assez rapide ni assez fort pour accepter des contrats personnellement. Il a donc choisi trois jeunes hommes, dépités par leur vie, et leur a proposé de les former. Ces hommes sont devenus les premiers caméléons, et Salazar a accepté des contrats en leur nom. La plupart des missions étaient des assassinats, mais certaines étaient des vols ou de la collecte d'informations ou même de la protection. Avec l'argent de ces travaux, Salazar a construit un complexe et envoyé ses protégées à la recherche de plus d'étudiants. Et c'est ainsi que l'école des Vastes Horizons a démarré.

Salazar dirige encore l'école en personne, même si la plupart des élèves ne le connaissent que sous l'identité de « maître Sallah » et ne le voient que rarement. Avec ses instructeurs les plus gradés (ses étudiants d'origine), il coordonne les activités de l'école, des diplômés. Ses agents transmettent les offres d'emploi, qu'il accepte ou rejette sur les bases de sa propre évaluation. Lorsqu'il accepte un emploi, Salazar recherche les caméléons disponibles dans la région et attribue à l'un d'entre eux la mission. Ses agents transmettent alors les instructions aux caméléons sélectionnés, qui bien entendu doivent accepter sans question.

Les caméléons qui prouvent leur loyauté et leur manque de scrupules peuvent devenir des agents eux-mêmes. Un agent gère une ville ou une région et vit sur place, sous une identité d'emprunt. Il rend compte à l'école chaque semaine, en précisant non seulement ses propres activités, mais aussi celles de tous les caméléons dans la région ainsi que l'endroit où ils se trouvent. Les autres caméléons font un rapport à l'agent quand ils arrivent sur son territoire, puis un autre avant de partir.

Les agents qui prouvent leur valeur se voient offrir un poste d'instructeur dans la maison ou un poste de recruteur. Les recruteurs n'ont pas de domicile fixe, mais errent de ville en ville, organisant une retraite à chaque fois qu'un agent trouve une recrue potentielle. Si la recrue semble prometteuse, il l'escorte à la Maison Transformiste pour commencer sa formation.

Les instructeurs vivent dans le complexe et passent tout leur temps à enseigner à de nouveaux étudiants. À l'instar des agents, toutefois, les formateurs sont autorisés à vivre dans le luxe, car ils n'ont plus besoin de se maintenir avec autant de soin.

Certains caméléons réagissent mal en découvrant le véritable but de leur école et refusent de traiter les missions illégales. Salazar a les moyens de les contraindre, mais parfois cela ne fonctionne pas, et certains caméléons sont devenus des dissidents. Ils sont activement pourchassés par les agents et les recruteurs et tués à vue. Mais les caméléons excellent à se dissimuler et certains parcourent encore le monde, en utilisant leurs talents comme ils l'entendent plutôt que d'obéir aux exigences de Salazar.

Réactions

Les roturiers, les hommes d'affaires et les voleurs sont fascinés par les caméléons et émerveillés par leur polyvalence. Les combattants, les barbares et les rôdeurs sont du même avis, mais sont aussi contrariés de voir leurs compétences si facilement reproduites. Les ensorceleurs et magiciens n'aiment pas les caméléons et persiflent que la véritable magie ne peut pas être si facilement acquise ; ils justifient leur suprématie sur les caméléons par le fait qu'eux, au moins, peuvent obtenir de nouveaux sorts en avançant de niveau. Les prêtres, druides et paladins haïssent les caméléons et cherchent activement à les démasquer – ces charlatans prétendent avoir des pouvoirs divins, une insulte envers les dieux et ceux qui reçoivent leur véritable faveur.

Savoir des caméléons

Les personnages possédant les compétences Connaissances (folklore local), Renseignements et Représentation peuvent obtenir des informations sur les caméléons.

- **DD 10** : « Parfois, les gens ne sont pas ce qu'ils paraissent. Certains peuvent être n'importe qui. Tels des caméléons humains, ils peuvent se fondre dans n'importe quel rôle. »
- **DD 15** : « Ces gens peuvent se faire passer pour des guerriers, des mages, des voleurs... à peu près n'importe qui. »
- **DD 20** : « Dans un endroit secret, ils apprennent à imiter les aptitudes de chaque classe, y compris la magie. Et ils s'entraînent tous dans une école quelque part. »



- **DD 30 :** « Parfois, les caméléons semblent seulement être en voyage. Mais parfois, d'étranges cas de décès ou de cambriolages se produisent quand ils sont là. Mais, après tout, qui peut faire un meilleur assassin ou voleur que quelqu'un qui peut être n'importe qui ? »

Les caméléons dans le jeu

Il est facile d'introduire un caméléon dans votre jeu, car il peut posséder les aptitudes de toutes les autres classes. Si vous avez besoin d'un prêtre, d'un druide, d'un rôdeur ou de toute autre classe en particulier, vous pouvez le faire avec un caméléon. De plus, leur aptitude leur permettant de changer de classe les rend extrêmement flexibles, même s'ils peuvent moins en faire dans chaque classe que les originaux. Dans le même temps, les caméléons sont des espions, des voleurs et des assassins. Ils se joindront à tout groupe qui semble aller dans leur sens, à la fois pour leur aide que pour se camoufler.

Les caméléons peuvent être amusants à jouer, car ils laissent les joueurs exercer leurs talents dans toutes les classes existantes, sans être liés à aucune d'elles. Mais le côté sombre de la classe fait également plaisir à interpréter, surtout si le personnage a des scrupules à effectuer ses missions et envisage de quitter l'organisation. Un bon moyen de construire un personnage caméléon agréable à jouer est de le rendre indispensable. Les groupes qui ont un personnage de chaque classe n'ont pas besoin d'un caméléon, mais un groupe sans magicien ni roublard manqueront cruellement de leurs compétences. Donnez-leur des tâches qui exigent une évolution de leurs compétences et assurez-vous qu'ils reçoivent parfois des missions de la maison-mère qui leur compliquent les choses.

Adaptation

Les caméléons peuvent ne pas utiliser de magie, mais utiliser l'escamotage pour faire « disparaître » des choses, et des potions ou des poudres pour créer de la fumée, du brouillard, et du feu. Ils pourraient aussi bien être totalement magiques ou même psioniques, en utilisant des sorts ou des facultés psychiques pour se transformer effectivement en d'autres classes.

Si vous jouez dans le monde d'Eberon, la classe de prestige de caméléon peut être choisie par les changelins, en plus des humains et des doppelgangers.

Rencontres

Les caméléons sont plus fréquents dans les villes et les grandes villes. Ils surveillent tous les nouveaux arrivants, à la fois pour évaluer la menace qu'ils représentent et pour examiner d'éventuelles nouvelles recrues. Un caméléon en mission peut se rendre n'importe où, des plus riches cours royales aux plus pauvres masures.

