

CABALIST VIGILANTE

MAGIAS

Teste de Resistência CD Magias por dia = Base Magia + Magias Bônus

	0			INT	INT - 4	INT - 8	INT - 12
	1			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	2			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	3			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	4			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	5			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	6			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Teste de Magia CD = 10 + INT + Nível da Magia

FALHA ARCANA

LIMIAR

%

Cabalists can wear light armour without risking spell failure.

TALENTOS DE VIGILANTE

Nível

2

Nível

6

Nível

12

Nível

18

Nível

20

IDENTIDADE DO VIGILANTE

Nome de Vigilante



INQUISITION

IDENTIDADE DUPLA

Knowledge checks of one of your identities do not reveal anything about the other, unless you have been unmasked.
Switching identity takes one minute, and must be done out of sight.
Your two alignments must be within 1 step of each other.
Both alignments are real for the purpose of spells, abilities etc.
Attempts to scry on you only work if your current identity is one known to the caster.

SEAMLESS GUISE

If suspected while in either identity, gain +20 to disguise checks to appear as your current identity.

INABALÁVEL

Nível **3** + Vigilante Level bonus to resist attempts to Intimidate

STARTLING APPEARANCE

Nível **5** On a successful surprise attack, target is treated as flat-footed for your round and takes -4 to attack you.

APARÊNCIA ATERRORIZANTE

Em um ataque surpresa bem sucedido, opte por desmoralizar inimigos.

Teste de Intimidação CD **-10** + Dado de vida + **SAB**

Nível **11** Inimigos em até 6m são abalados por 1 rodada + 1 rodada para cada 5 além da CD.
Target is also frightened unless they pass a will save.

TESTE DE VONTADE CD $\frac{\text{Nível de Vigilante}}{2}$ = **10** + $\left(\frac{\text{Nível de Vigilante}}{2} \right)$ + **CAR**

APARÊNCIA ATORDOANTE

Em um ataque surpresa bem sucedido, o alvo deve fazer um teste de vontade ou ser atordoado até o fim do seu próximo turno.

GOLPE VINGATIVO

Spend up to five consecutive standard actions studying a target, each granting one of:
 Nível **20**
☐☐☐☐ +4 no ataque
☐☐☐☐ +3d6 de dano
☐☐☐☐ +2 em rolagem de ataque (afeta o alcance de crítico)

IDENTIDADE SOCIAL

Nome social



MAGIAS PREPARADAS

0

☐☐☐

☐☐☐

1 ☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2 ☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3 ☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4 ☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

5 ☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

6 ☐☐☐

☐☐☐

SOCIAL

TALENTOS SOCIAIS

Nível

1

Nível

3

Nível

5

Nível

7

Nível

9

Nível

11

Nível

13

Nível

15

Nível

17

Nível

19