

PSYCHOMETRIST VIGILANTE

FOCUS POWERS

POWER
SAVE DC

Nível de
Vigilante

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{INT}$$

MENTAL FOCUS

FOCUS
POINTS

Nível de
Vigilante

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \text{INT}$$

OBJECT READING

Spend 1 minute handling an item to learn:

- Nível **2**
- Se o item é mágico, aprenda suas propriedades e palavra de comando.
 - If the item is historical, learn about its past.
 - If the item was used recently, learn about its last user.

TALENTOS DE VIGILANTE

Nível **4**

Nível **8**

Nível **10**

Nível **14**

Nível **16**

Nível **20**

IDENTIDADE DO VIGILANTE

Nome de Vigilante



Nível	Abjuration	Evocação	Necromancia
2	□□□□	□□□□	□□□□
6	Adivinhação	Ilusão	Transmutação
12	□□□□	□□□□	□□□□
18	Encantamento	□□□□	

IMPLEMENTS

	Mental Focus
□□□□	□□□□
□□□□	□□□□
□□□□	□□□□
□□□□	□□□□
□□□□	□□□□
□□□□	□□□□
□□□□	□□□□

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 = 10 + (Nível de Vigilante ÷ 2) + 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.

PSYCHOMETRIC STRIKE

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) x2 against a target possessing an object that belonged to you.

IDENTIDADE SOCIAL

Nome social



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 sry 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.

CONEXÕES SOCIAIS

AMIGAVEL
□□□□
HOSTIL

AMIGAVEL
□□□□
HOSTIL

AMIGAVEL
□□□□
HOSTIL

AMIGAVEL
□□□□
HOSTIL

AMIGAVEL
□□□□
HOSTIL

AMIGAVEL
□□□□
HOSTIL

AMIGAVEL
□□□□
HOSTIL

SOCIAL

TALENTOS SOCIAIS

Nível **3**

Nível **5**

Nível **7**

Nível **9**

Nível **11**

Nível **13**

Nível **15**

Nível **17**

Nível **19**