

# CRIANÇA MÁGICA

## 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

You must commune with your magical spirit guide for 1 hour each day to replenish your spells.

### FALHA ARCANA

#### LIMIAR

☐ % Magical children 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



### IDENTIDADE DUPLA

Knowledge checks of one of your identities do not reveal anything about the other, unless you have been unmasked.

Your two alignments must be within 1 step of each other.

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.

### TRANSFORMATION SEQUENCE

Transform in just 5 rounds, but with a visible and audible spectacle

#### Quick change social talent

Transform as a standard action, but with an impressive spectacle.

### 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  $\bar{10} + \text{Dado de vida} + \text{SAB}$

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

=  $10 + \left( \frac{\text{Nível de Vigilante}}{2} \right) + \text{CAR}$

Nível

**17**

### 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**