# WARLOCK

			VIGIL	ANTE	
			MAG	GIAS	
Teste d	le Resist	tência CD	Magias por dia	= Base Magia	+Magias Bônus
		0			M H H H H H H H H H H H H H H H H H H H
		1			9999
		2			
		3			
		4			
		5			
		6			
	Teste o	de Magia (	CD = 10 +	INT + Nível	da Magia
	FALH LIML	A ARCA	NA		
	LIVII		- Warlock	cs can wear	light armour
	i	%	without	risking spe	
	]	<b>CALEN</b>	TOS D	E VIGII	LANTE
	Nível				
	2.				
	2				
	2				
	Nível				
	Nível				
	Nível				
	Nível 6				
	Nível 6				
	Nível 6 Nível 12				
	Nível 6				
	Nível 6  Nível 12				
	Nível 6  Nível 12				
	Nível 6  Nível 12				

ID	ENTIDADE	DO VIGILAN	TE
Nome de Vigilar			
	MYST	IC BOLTS	
BOLT DAMAGE	Nível de Vigilante	Ácido	<b>1</b> □ Elétrico

## 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.

**13 19** Add another damage type

Attempts to scry on you only work if your current identity is one known to the caster.

#### SEAMLESS GUISE

Nível Nível

Nível

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

### STARTLING APPEARANCE

Nível 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 TD + Dado de vida + SAB

Inimigos em até 6m são abalados por 1 rodada + 1 rodada para cada 5 além da CD.

11 Target is also frightened unless they pass a will save.

Nível de

TESTE DE VONTADE CD Vigilante

 $= 10 + ( \div 2) + CAR$ 

íval APARÊNCIA ATORDOANTE

17 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:

Nivel <b>20</b>	+4 no ataque
20	+3d6 de dano

+2 em rolagem de ataque (afeta o alcance de crítico)

×	IDENTIDADE SOCIAL	
Nome social		
****** -		
	MAGIAS PREPARADAS	
	- HIGHIS I REFINADIO	

1 000

	SOCIAL
``	TALENTOS SOCIAIS
Nível <sup>-</sup>	
Nível -	
Nível 5	
Nível 7	
Nível =	
Nível -	
Nível 13	
Nível 15	
Nível - 17 _	
Nível <b>19</b>	