

VIGILANTE STALKER

TALENTOS DE VIGILANTE

Nível		<input type="checkbox"/>
2		
Nível		<input type="checkbox"/>
4		
Nível		<input type="checkbox"/>
6		
Nível		<input type="checkbox"/>
8		
Nível		<input type="checkbox"/>
10		
Nível		<input type="checkbox"/>
12		
Nível		<input type="checkbox"/>
14		
Nível		<input type="checkbox"/>
16		
Nível		<input type="checkbox"/>
18		
Nível		<input type="checkbox"/>
20		

IDENTIDADE DO VIGILANTE

Nome de Vigilante



HIDDEN STRIKE

DANO BÔNUS

Nível de Vigilante

$$\boxed{} \text{ d8 } = \div 2$$

Hidden Strike damage can be applied when a target is unaware of you, considers you an ally, or is made flat-footed by Startling Appearance. It can also be applied when a target is flanked or is denied their DEX bonus to AC, but rolling d4s in place of d8s.

On ranged attacks, it only applies within 30 ft.

It is not multiplied by critical hits.

It cannot be non-lethal unless using a non-lethal weapon.

You may apply one hidden strike talent.

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 $\text{CD} - 10 + \text{Dado de vida} + \text{SAB}$

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 Nível de Vigilante

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

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



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	
1	
Nível	
3	
Nível	
5	
Nível	
7	
Nível	
9	
Nível	
11	
Nível	
13	
Nível	
15	
Nível	
17	
Nível	
19	