

INQUISITORE

Livello
Incantatore

DIVINITÀ



DOMINIO

Dominio

Poteri Concessi

INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus SAG - 4 SAG - 8 SAG - 12
		0				SAG - 4 SAG - 8 SAG - 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"/>

CD Salvezza Inc. = 10 + SAG + Liv. Incantesimo

L'Inquisitore non può lanciare incantesimi di allineamento opposto al suo o della divinità



CONOSCENZA dei MOSTRI

Conoscenza

+ SAG

Per identificare capacità e debolezze delle creature

INIZIATIVA ASTUTA

Livello

2

Iniziativa

+ SAG

DETECT ALIGNMENT

Livello

2

Detect evil, chaos, good or law at will.

TALENTO DI SQUADRA

Livello

3

TALENTI
ATTUALI

Livello
Inquisitore

Varie

$$\boxed{} = \left(\frac{}{3} \right) + $$

Talento Temp.

☐

☐

☐

☐

☐

ANATEMA

Livello

5

Bonus

+ 2

+ 2 + 2d6

Danno

Livello

12

Potenziaimento
Arma

+ 2

+ 2 + 4d6

Bonus

ANATEMA
al GIORNO

Livello
Inquisitore

Varie

Round Anatema
Oggi

$$\boxed{} \text{ rd} = + $$

RIVELA BUGIE

RIVELA BUGIE
al GIORNO

Livello
Inquisitore

Varie

Rivela Bugie
Oggi

$$\boxed{} = + $$

STALWART

Livello

11

On passing a Fortitude or Will save, avoid all effects.

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐
☐ ☐
☐ ☐

2

☐ ☐
☐ ☐
☐ ☐

3

☐ ☐
☐ ☐
☐ ☐

4

☐ ☐
☐ ☐

5

☐ ☐
☐ ☐

6

☐ ☐
☐ ☐

GIUDIZIO

Invoke a Judgement on your foes and receive a bonus as long as you are in combat.

GIUDIZI
al GIORNO

Livello
Inquisitore

Varie

$$\boxed{} = \left(\frac{}{3} \right) + $$

Giudizi
Oggi ☐ ☐ ☐

Livello

8

Invoca 2 giudizi contemporaneamente

Livello

16

Invoca 3 giudizi contemporaneamente

UCCISORE

Seleziona un giudizio all'inizio del combattimento e applica i suoi bonus come di 5 livelli superiore

Livello

17

Inquisitor
Level + 5

$$1 + \left(\frac{}{5} \right)$$

$$1 + \left(\frac{}{3} \right)$$

VERO GIUDIZIO

Invoca il Vero Giudizio prima di un attacco. Se l'attacco ha successo, il bersaglio deve superare un TS su Tempra o muore. Che abbia successo o meno, il bersaglio è immune al Vero Giudizio per 24 ore.

TEMPRA

Livello
Inquisitore

$$\boxed{} = \left(\frac{}{2} \right) + \text{SAG}$$

Livello
Inquisitore

$$1 + \left(\frac{}{5} \right) \text{ (per difetto)}$$

$$1 + \left(\frac{}{3} \right)$$

Distruzione

Danni Bonus

+ 3-Level
Bonus

Guarigione

Guarigione rapida per round

+ 3-Level
Bonus

Giustizia

Bonus Attacco

Dal livello 10 bonus x2 per confermare colpi critici

Livello 5
Bonus +

Penetrante

Supera la Resistenza agli Inc.

+ 3-Level
Bonus

Protezione

Bonus Classe Armatura

Dal livello 10 bonus x2 contro i colpi critici

Livello 5
Bonus +

Purezza

Bonus ai tiri salvezza

Livello 5
Bonus +

Resistenza

Riduzione del danno

Livello 5
Bonus +

Resistenza

Bonus Resistenza all'energia

+ Bonus
3-Livelli x2

Punizione

L'arma conta come magica per superare la riduzione del danno.

Livello 6 L'arma conta anche come allineata, scegliendo tra uno dei tuoi allineamenti.

Livello 10 L'arma conta anche come adamantina per superare la riduzione del danno.

+ +