

INQUISITORE

Livello
Incantatore

DIVINITÀ



DOMINIO

Dominio

Poteri Concessi

INCANTESIMI

Incantesimi CD TS Inc. = Inc. + Inc. Bonus
conosciuti Incantesimi al Giorno Base

0	1	2	3	4	5	6

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 TALENTI ATTUALI Livello Inquisitore Varie
3 = (÷ 3) +

Talento Temp.

☐

☐

☐

☐

☐

ANATEMA

Livello 5 Bonus + 2 + 2 + 2d6 Danno Bonus
Livello 12 Potenziamiento Arma + 2 + 2 + 4d6

ANATEMA al GIORNO Livello Inquisitore Varie Round Anatema Oggi
rd = +

RIVELA BUGIE

RIVELA BUGIE al GIORNO Livello Inquisitore Varie Rivela Bugie Oggi
= +

STALWART

Livello 11 On passing a Fortitude of 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
= (÷ 3) +
Giudizi Oggi □□□ □□□ □□□ (per eccesso)

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 + (÷ 5)
1 + (÷ 3)

VERO GIUDIZIO

Livello 20 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 CD SALVEZZA Livello Inquisitore

= (÷ 2) + SAG

Livello
Inquisitore

1 + (÷ 5) (per difetto)

1 + (÷ 3)

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.

+ +