

INQUISITORE

Livello
incantatore

DIVINITÀ



DOMAIN

Dominio

Poteri Concessi

INCANTESIMI

Incantesimi Conosciuti	CD TS Incantesimi	Inc. al giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus
		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 TS Incantesimo = 10 + SAG + Liv. Incantesimo

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

ABILITÀ

CONOSCENZA dei MOSTRI

Conoscenza + = SAG

Per identificare capacità e debolezze delle creature

SGUARDO AUSTERO

Intimidire + } Livello Inquisitore
Intuizione + } ÷ 2

Livello 2 Seguire tracce

INIZIATIVA ASTUTA

Initiative + = SAG

TALENTO DI SQUADRA

Livello 3 TALENTI FEATS = (÷ 3) +

Talento Temp.

☐

☐

☐

☐

☐

ANATEMA

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

ANATEMA al GIORNO

Livello Inquisitore + + Round Anatema Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

RIVELA BUGIE

RIVELA BUGIE PER DAY Livello Inquisitore + + Rivela Bugie Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐ ☐

GIUDIZIO

GIUDIZI PER DAY

Livello Inquisitore Altro
 = (÷ 3) +
(per eccesso)

Livello 1 Invoca un Giudizio sui tuoi nemici e ricevi un bonus finché sei in combattimento

BONUS 5-LIVELLI

+ = 1 + (÷ 5)

BONUS 3-LIVELLI

+ = 1 + (÷ 3)

Livello 8 Invoca 2 giudizi contemporaneamente

Livello 16 Invoca 3 giudizi contemporaneamente

Livello 17 UCCISORE
Seleziona un giudizio all'inizio del combattimento e applica i suoi bonus come di 5 livelli superiore

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 SAVECD

Livello Inquisitore
 = (÷ 2) + SAG

Distruzione
Danni Bonus + 3-Level Bonus

Guarigione
Guarigione rapida per round + 3-Level Bonus

Giustizia
Bonus Attacco + 5-Level Bonus
Dal livello 10 bonus x2 per confermare colpi critici

Penetrante
Supera la Res. agli Incantesimi + 3-Level Bonus

Protezione
Bonus Classe Armatura + 5-Level Bonus
Dal livello 10 bonus x2 contro i colpi critici

Purezza
Bonus ai tiri salvezza + 5-Level Bonus

Resistenza
Damage reduction + 5-Level 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.

+

+

+