INQUISITORE

Livello incantatore

DIVINITÀ

BUONO LEGALE CAOTICO MALVAGIO

DOMAIN

Dominio

Poteri Concessi

INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD salvezza incantesimi		Incantesimi al giorno	− Incantesimi Base	+ Incantesimi Bonus (SAG, SAG - 4, SAG - 8, SAG - 12)
		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

BUONO LEGALE CAOTICO MALVAGIO

ABILITÀ

CONOSCENZA dei MOSTRI

Conoscenza + = SAG

Per identificare capacità e debolezze delle creature

SGUARDO AUSTERO

Intimidire +

Intuizione +

Livello Inquisitore ÷ 2

Livello 2 Seguire tracce +

INIZIATIVA ASTUTA

Initiative + = SAG

TALENTO DI SQUADRA

Livello 3

TALENTI FEATS = (Livello Inquisitore ÷ 3) + Varie

Talento Temp.

ANATEMA

Livello 5 — Bonus Potenziamento Arma + 2 — + 2 + 2d6 — Danno Bonus

Livello 12 — + 2 — + 2 + 4d6

ANATEMA al GIORNO r = Livello Inquisitore + Varie

Round Anatema Oggi

RIVELA BUGIE

RIVELA BUGIE PER DAY = Livello Inquisitore + Varie

Rivela Bugie Oggi

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

2

3

4

5

6

GIUDIZIO

GIUDIZI PER DAY = (Livello Inquisitore ÷ 3) + Varie

(Arrotond.per eccesso)

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

Giudizi Oggi

BONUS 5-LIVELLI + = 1 + (Livello Inquisitore ÷ 5)

BONUS 3-LIVELLI + = 1 + (Livello Inquisitore ÷ 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

Livello 20 — **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 SAVECD = (Livello Inquisitore ÷ 2) + SAG

Distruzione + — 3-Level Bonus
Danni Bonus

Guarigione + — 3-Level Bonus
Guarigione rapida per round

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

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

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

Purezza + — 5-Level Bonus
Bonus ai tiri salvezza

Resistenza + — 5-Level Bonus
Damage reduction

Resistenza + — Bonus 3-Livelli x2
Bonus Resistenza all'energia

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.

+

+

+