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 - 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

Iniziativa + = SAG

TALENTO DI SQUADRA

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

Talento Temp.

ANATEMA

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

Danno Bonus

ANATEMA al GIORNO r = Livello Inquisitore + Varie

Round Anatema Oggi

RIVELA BUGIE

RIVELA BUGIE al GIORNO = Livello Inquisitore + Varie

Rivela Bugie Oggi

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

2

3

4

5

6

GIUDIZIO

GIUDIZI al GIORNO = (Livello Inquisitore ÷ 3) + Varie

(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 CD SALVEZZA = (Livello Inquisitore ÷ 2) + SAG

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	+	5-Level Bonus
Penetrante Supera la Resistenza agli Inc.	+	3-Level Bonus
Protezione Bonus Classe Armatura Dal livello 10 bonus x2 contro i colpi critici	+	5-Level Bonus
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.

+

+

+