

INQUISITORE

Livello
Incant.

DIVINITÀ



DOMAIN

Dominio

Poteri Concessi

INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus -12
		0				SAG SAG SAG SAG
		1				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6				<input type="checkbox"/> <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

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

Iniziativa ☐ + ☐ = SAG

TALENTO DI SQUADRA

Livello 3 TALENTI ATTUALI ☐ = (☐ ÷ 3) + ☐

Talento Temp.

☐

☐

☐

☐

☐

ANATEMA

Livello 5 Bonus ☐ + 2 ☐ + 2 + 2d6 Danno Bonus
Livello 12 Potenziam. Arma ☐ + 2 ☐ + 2 + 4d6

ANATEMA al GIORNO Livello Inquisitore ☐ = ☐ + ☐ Round Anatema Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

RIVELA BUGIE

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

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

GIUDIZIO

GIUDIZI al GIORNO Livello Inquisitore ☐ = (☐ ÷ 3) + ☐ (per eccesso) Altro ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

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

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

BONUS 3-LIVELLI Livello Inquisitore ☐ + ☐ = 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 CD SALVEZZA 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.

☐ + ☐

☐ + ☐

☐ + ☐