

# INQUISITORE

Livello  
Incantatore

DIVINITÀ



## DOMINIO

Dominio

Poteri Concessi

## INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus SAG - 4 SAG - 8 SAG - 12
		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 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  
3 TALENTI ATTUALI = (Livello Inquisitore ÷ 3) + Varie

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 or 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  
= (Livello Inquisitore ÷ 3) + (per eccesso)  
Giudizi Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

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 + (Livello Inquisitore ÷ 5)  
1 + (Livello Inquisitore ÷ 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  
= (Livello Inquisitore ÷ 2) + SAG

Livello  
Inquisitore

1 + (Livello Inquisitore ÷ 5) (per difetto)

1 + (Livello Inquisitore ÷ 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.

+ +