

# INQUISITORE

Livello  
Incantatore

DIVINITÀ



## DOMINIO

Dominio

Poteri Concessi

## INCANTESIMI

Incantesimi CD TS Inc. = Inc. + Inc. Bonus  
conosciuti Incantesimi al Giorno Base

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

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

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 of 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  
 = (  ÷ 3 ) +   
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 + (  ÷ 5 )  
1 + (  ÷ 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

= (  ÷ 2 ) + SAG

Livello  
Inquisitore

1 + (  ÷ 5 ) (per difetto)

1 + (  ÷ 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.

+ +