

# INQUISITORE

Livello  
incantatore

DIVINITÀ



## DOMINIO

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 Potenziamento Arma ☐ + 2 ☐ + 2 + 4d6

ANATEMA  
al GIORNO

☐ rd = ☐ + ☐ 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)

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

BONUS  
5-LIVELLI

☐ + ☐ = 1 + ( ☐ ÷ 5 )

BONUS  
3-LIVELLI

☐ + ☐ = 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 ☐ + ☐ Livello 5 Bonus  
Dal livello 10 bonus x2 per confermare colpi critici

**Penetrante**  
Supera la Resistenza agli Inc. ☐ + ☐ 3-Level Bonus

**Protezione**  
Bonus Classe Armatura ☐ + ☐ Livello 5 Bonus  
Dal livello 10 bonus x2 contro i colpi critici

**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.

☐ + ☐

☐ + ☐

☐ + ☐