

# INQUISITORE

Livello  
incantatore

DIVINITÀ



## DOMAIN

Dominio

Poteri Concessi

## INCANTESIMI

| Incantesimi<br>Conosciuti | CD TS<br>Incantesimi | Inc.<br>al giorno | = | Inc.<br>Base | + | Inc. Bonus   |
|---------------------------|----------------------|-------------------|---|--------------|---|--|
|                           |                      | <b>0</b>          |   |              |   | SAG - 4<br>SAG - 8<br>SAG - 12   |
|                           |                      | <b>1</b>          |   |              |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|                           |                      | <b>2</b>          |   |              |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|                           |                      | <b>3</b>          |   |              |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|                           |                      | <b>4</b>          |   |              |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|                           |                      | <b>5</b>          |   |              |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
|                           |                      | <b>6</b>          |   |              |   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

CD TS Incantesimo = 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

Initiative  +  = **SAG**

## TALENTO DI SQUADRA

Livello **3** **TALENTI FEATS**  = (  ÷ 3 ) +

Talento Temporaneo

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

## ANATEMA

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

### BANE PER DAY

rds =  +  Round Anatema Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## RIVELA BUGIE

**RIVELA BUGIE PER DAY** Livello Inquisitore  =  +  Rivela Bugie Oggi ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

**0**

**1**

☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

**2**

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐

**3**

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐

**4**

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

**5**

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

**6**

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

## GIUDIZIO

### GIUDIZI PER DAY

Livello Inquisitore  = (  ÷ 3 ) +   
(Arrotond.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

### UCCISORE

Livello **17** 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.

### FORTITUDE SAVE DC

= (  ÷ 2 ) + **SAG**

### Distruzione

Danni Bonus  +  3-Level Bonus

### Guarigione

Guarigione rapida per round  +  3-Level Bonus

### Giustizia

Attack bonus  +  5-Level Bonus  
From level 10, bonus doubles to confirm critical hits

### Penetrante

Supera la Resistenza agli Incantesimi  +  3-Level Bonus

### Protezione

Armour class bonus  +  5-Level Bonus  
From level 10, bonus doubles against critical hits

### Purezza

Bonus ai tiri salvezza  +  5-Level Bonus

### Resistenza

Damage reduction  +  5-Level Bonus

### Resistance

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.

+

+

+