

INQUISIDOR

Nivel de Lanzador

DEIDAD



DOMINIO

Dominio

Poderes Concedidos

CONJUROS

Conjuros Conocidos de Conjuros = $\frac{\text{CD Salv de Conjuros}}{\text{Conjuros al Día}} = \frac{\text{Conjuros Base}}{\text{Conjuros Adicionales}}$

		0	SAB	SAB - 4	SAB - 8	SAB - 12
		1				
		2				
		3				
		4				
		5				
		6				

CD Salv de Conjurio = 10 + SAB + Nivel de Conjurio

El inquisidor no puede lanzar conjuros de un alineamiento opuesto al suyo o de su deidad

HABILIDADES

CONOCIMIENTO DE MONSTRUOS

Saber + = SAB

Cuando identificas las aptitudes y debilidades de criaturas.

MIRADA SEVERA

Intimidar + } Nivel Inquisidor
Averiguar Intenciones + } ÷ 2

Nivel 2 Rastrear +

INICIATIVA ASTUTA

Iniciativa + = SAB

DOTES DE TRABAJO EN EQUIPO

Nivel 3 ACTUAL DOTES = (Nivel Inquisidor ÷ 3) + Misc

Dote Temporal

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

PERDICIÓN

Nivel 5 Bonus Mejora Arma + 2 + 2 + 2d6 Bonus Daño
Nivel 12 + 2 + 2 + 4d6

PERDICIÓN AL DÍA = (Nivel Inquisidor + Misc) ÷ Asaltos Perdición Hoy

DISCERNIR MENTIRAS

DISCERNIR MENTIRAS AL DÍA = (Nivel Inquisidor + Misc) ÷ Discernir Mentiras Hoy

CONJUROS CONOCIDOS

0

1

2

3

4

5

6

JUICIO

JUICIOS AL DÍA = (Nivel Inquisidor ÷ 3) + Misc (Redondear arriba)

Nivel 1 Invoca un juicio sobre tus enemigos y recibe un bonus mientras estés en combate

5-Nivel Bonus + = 1 + (Nivel Inquisidor ÷ 5)

3-Nivel Bonus + = 1 + (Nivel Inquisidor ÷ 3)

Nivel 8 Invoca dos juicios a la vez

Nivel 16 Invoca tres juicios a la vez

Nivel 17 SLAYER Elige un juicio al inicio del combate para aplicar su bonus como si fuera 5 niveles mayor

JUICIO VERDADERO Invoca Juicio Verdadero antes de un ataque Si el ataque tiene éxito, el objetivo debe pasar una Salv Fort o morir Lo pase o no, el objetivo está entonces

FORTALEZA CD SALV = (Nivel Inquisidor ÷ 2) + SAB

Destrucción Bonus Daño + 3-Level Bonus

Curación Curación rápida por asalto + 3-Level Bonus

Justicia Bonus ataque + 5-Level Bonus Desde nivel 10, el bonus se dobla para confirmar criticos

Perforante Sobrepasar Resistencia conjuros + 3-Level Bonus

Protección Bonus clase armadura + 5-Level Bonus Desde nivel 10, el bonus se dobla contra criticos

Pureza Bonus Tiros Salvación + 5-Level Bonus

Adaptación Damage reduction + 5-Level Bonus

Resistencia Bonus Resistencia Energía + 3-Nivel Bonus x 2

Castigar Tu arma también cuenta como mágica para sobrepasar resistencia al daño

Nivel 6 Tu arma también cuenta como alineada, a un alineamiento que coincida con el tuyo.
Nivel 10 Tu arma también cuenta como adamantina para sobrepasar resistencia al daño

+

+

+