

INQUISIDOR

Nivel de Lanzador

DEIDAD



DOMINIO

Dominio

Poderes Concedidos

CONJUROS

Conjuros Conocidos de Conjuros CD Salv = Conjuros al Día = Conjuros Base + 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

CONOCIMIENTO DE MONSTRUOS

Saber

+ SAB

Cuando identificas las aptitudes y debilidades de criaturas.

INICIATIVA ASTUTA

Nivel 2 Iniciativa

+ SAB

DETECT ALIGNMENT

Nivel 2 Detect evil, chaos, good or law at will.

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

DISCERNIR MENTIRAS

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

STALWART

Nivel 11 On passing a Fortitude or Will save, avoid all effects.

CONJUROS CONOCIDOS

0

1

2

3

4

5

6

JUICIO

Invoke a Judgement on your foes and receive a bonus as long as you are in combat.

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

Nivel 8 Invoca dos juicios a la vez

Nivel 16 Invoca tres juicios a la vez

SLAYER

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

Nivel 17 1 + (Nivel Inquisidor Level + 5 ÷ 5) 1 + (÷ 3)

JUICIO VERDADERO

Nivel 20 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

Nivel Inquisidor

1 + (÷ 5) (Redondear abajo)

1 + (÷ 3)

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 críticos

Perforante Sobreparar Resistencia conjuros + 3-Level Bonus

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

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 sobreparar 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 sobreparar resistencia al daño