

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

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

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 TABAJA 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

turnos =

+

☐

## 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

Misc

= ( ÷ 3 ) +

(Redondear arriba)

Juicios Hoy ☐

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

Inquisidor Level + 5

1 + ( ÷ 5 )

1 + ( ÷ 3 )

## 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

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

Sobrepasar 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 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

+

+