

INQUISIDOR

Nivel de Lanzador

DEIDAD



DOMAIN

Dominio

Poderes Concedidos

CONJUROS

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

Conjuros Conocidos	CD Salv al Día	Conjuros Base	Conjuros Adicionales
0			SAB - 4
1			SAB - 8
2			SAB - 12
3			
4			
5			
6			

CD Salv de Conjurio = 10 + SAB + Nivel 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

Initiative + = SAB

DOTES DE TABAJO EN EQUIPO

Nivel 3 ACTUAL FEATS = (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 = turnos = Nivel Inquisidor + Asaltos Perdición Hoy

DISCERNIR MENTIRAS

DISCERNIR MENTIRAS AL DÍA = Nivel Inquisidor + Discernir Mentiras Hoy

CONJUROS CONOCIDOS

0

1

□□
□□
□□

2

□□
□□
□□

3

□□
□□
□□

4

□□
□□
□□

5

□□
□□
□□

6

□□
□□
□□

JUICIO

JUICIOS PER DAY = (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

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 SAVE DC = 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

+

+

+