

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

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

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 + Asaltos Perdición Hoy ) ÷ turnos

## DISCERNIR MENTIRAS

DISCERNIR MENTIRAS AL DÍA = ( Nivel Inquisidor + 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

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

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

+

+

+