

E Livello da Investigatore

ALCHIMIA

CD TS Estratti		Estratti al giorno	=	Estratti base	+	INT	INT - 4	INT - 8	INT - 12
	1					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	4					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	6					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

$$CD \text{ Estratti} = 10 + INT + \text{Livello Estratto}$$

ISPIRAZIONE

ISPIRAZIONE Livello
AL GIORNO da Investigatore

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \text{INT} + $$

Ispirazione oggi

Aggiungi 1d6 a ogni prova di abilità	1 punto
Including skill checks on which you take 10 or 20	

Aggiungi 1D6 alle Conoscenze, Linguistica o Sapienza Magica
Purché abbia un grado nell'abilità

Aggiungi 1D6 a un tiro per colpire 2 punti

Aggiungi 1D6 a un tiro salvezza 2 punti

20 Livello Ora il bonus di Ispirazione è 2D6
Applica il bonus di Ispirazione a ogni prova di abilità.

TRAPPOLE

$$\text{Individuare trappole} = \frac{\text{Percezione da Investigatore}}{\text{Livello da Investigatore} \div 2}$$

	Disattivare Congegni	Livello da Investigatore
Disattivare trappole	=	+ (÷ 2)

PERCEPIRE Livello
TRAPPOLE da Investigatore

Livello **3** = ÷ **3** (per difetto)

Bonus ai tiri salvezza sui riflessi e alla CA contro le trappole

POISON LORE

	Non può avvelenare se stesso accidentalmente
Livello	Spend a minute examining a poison to identify it with Knowledge (nature) or Knowledge (arcana).
2	DC = the poison's saving throw DC.
	Spend a minute to neutralise a poison with Craft (alchemy).
	DC = the poison's saving throw DC.

Livello		RESISTENZA al VELENO
2	+2	a tutti i Tiri Salvezza contro il veleno
5	+4	to all saving throws against poison
8	+6	to all saving throws against poison
11		Immune a tutti i veleni

MEMORIA STRABILIANTE

Livello 3 Può compiere tutte le prove di Conoscenze senza addestramento.

COMBATTIMENTO STUDIATO

Studiare il nemico come azione di movimento per aumentare l'attacco e il danno

BONUS Livello
INTUIZIONE Eda Investigatore

= ÷ 2 (per difetto)

Livello Per studiare lo stesso nemico entro 24 ore,
4 COLPO STUDIATO da Investigatore
 $\boxed{\text{d6}} = \left(\frac{\quad}{\div 2} \right) - 1$ (per difetto)

Questo bonus al danno non è moltiplicato dal colpo critico. Devi essere in grado di vedere chiaramente il bersaglio.

ESTRATTI

[illegible]

TALENTI DA INVESTIGATORE

[illegible]