INVESTIGATORE

Livello da Investigatore

ALCHIMIA

CD TS Estratti		Estratti al giorno	=	Estratti base	+ INT	INT - 4	INT - 8	INT - 12
	1							
	2							
	3							
	4							
	5							
	6							

CD Estratti = 10 + INT + Livello Estratto

ISPIRAZIONE

ISPIRAZIONE AL GIORNO = (Livello da Investigatore ÷ 2) + INT + Varie

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 — **2 punti**
Purché abbia un grado nell'abilità

Aggiungi 1D6 a un tiro per colpire — **2 punti**

Aggiungi 1D6 a un tiro salvezza — **2 punti**

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

TRAPPOLE

Individuare trappole = Percezione + (Livello da Investigatore ÷ 2)

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

Livello **3** **PERCEPIRE TRAPPOLE** = Livello da Investigatore ÷ 3 (per difetto)
Bonus ai tiri salvezza sui riflessi e alla CA contro le trappole

POISON LORE

Livello **2**
Non può avvelenare se stesso accidentalmente
Spend a minute examining a poison to identify it with Knowledge (nature) or Knowledge (arcana).
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 INTUIZIONE = Livello da Investigatore ÷ 2 (per difetto)

Livello **4** Per studiare lo stesso nemico entro 24 ore, consuma 1 Ispirazione

COLPO STUDIATO = (Livello da Investigatore ÷ 2) − 1 (per difetto)
d6

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

ESTRATTI

1		
2		
3		
4		
5		
6		

TALENTI DA INVESTIGATORE