DUELLANTE		GESTA			<b>*</b>
7	ī				Costo
Livello da Intrepido	! ! !	Temerarietà		Acrobazia, Scalare, Srtista della Fuga, Volare,	1 punto
ELEGANZA		Cabiyata alaganta	Cavalcare o Nuotare. Se il risultato è un 6 naturale, tira nuovamente e lo aggiunge al risultato della prova (massimo modificatore DES) Muovi di 1,5 metri quando vieni attaccato, guadagnando così un bonu pari al modificatore di Carisma. Provoca attacchi di opportunità da cre		1.1104
ELEGANZA	Livello 1	Schivata elegante			
Al GIORNO Varie	_	Parata e Risposta	da quella che ha innescato questa gesta. Spendi un Attacco d'Opportunità per parare l'attacco in mischia.	1 punto	
pti = CAR +		Opportune		co (con penalità di -2 per categoria di taglia);se è ma uesto viene annullato.Deve essere dichiarato	aggiore di quello
L'eleganza attuale non può eccedere il massimo giornaliero				co sia effettuato. Se ha successo, effettua un attacc	co come azione i
		Balzare in piedi		Novimento può balzare in piedi senza	*
		Gioco di spada minaccioso Colpo Preciso	provocare Attacchi d'opportunità. Balza in piedi come Azione Veloce		1 punto
pti			On successful melee hit, Intimidate to demoralise as a swift action.		*
Successful critical hit +1 eleganza	Livello		Aggiungi il livello da Intrepido al danno in mischia.		*
(with a light or one-handed piercing melee weapon)  Killing blow	3		Non si applica a bersagli immuni agli attacchi furtivi o ai colpi critici. Non si moltiplica in cado di colpo critico.		
(with a light or one-handed piercing melee weapon) +1 eleganza				precise strike bonus	1 punto
Azione Audace Discrezione del GM	_	Iniziativa	Guadagna un bon	nus di +2 all'Iniziativa.	*
ELEGANZA DELL'INTREPIDO		dell'Intrepido	Se ha il talento E	strazione Veloce estrae l'arma da mischia come part	te dell'Iniziativa
Ottiene il talento Arma Accurata, permettendo di usare la Destrezza al posto della Forza con l'arma selezionata		Grazia	Non subisce pena	alità alla prova di Acrobazia per muoversi attraverso	*
Use charisma in place of intelligence to qualify for combat feats.		dell'Intrepido	un'area minacciata a piena velocità.		
CHARMED LIFE		Fintare Superiore	Purposefully miss melee attack to deny target their DEX bonus to AC. $\label{eq:continuous}$		. *
Usi Livello al giorno Add CHA to a saving throw before it is rolled. 2 3	Livello <b>7</b>	Bersagliare	Make one attack as a full round action to cripple opponent.		1 punto
			Testa	Confused for 1 round.	
6 4			Braccia	Takes no damage but drops carried item.	
10 5 Utilizzi			Legs	Knocked prone (does not affect four-legged creat	ures)
14 6 oggi			Busto	Staggered for 1 round.	
AGILE	(	Ferita Sanguinante	On a successful hit, deal bleed damage equal to your DEX.		1 punto
LEGGIADRIA Livello			Or deal 1 point of	Strength, Dexterity or Constitution damage.	2 punti
BONUS SCHIVARE da Intrepido		Elusivo	Eludere	Avoid any damage on a successful reflex save.	*
$\frac{\text{Livello}}{3} + CA = ( + 1) \div 4$	Livello <b>11</b>		Schivare	Cannot be caught flat-footed or denied DEX bonus AC against an invisible attacker.	s to *
While wearing only light armour. Anything that takes away your DEX bonus to AC also takes this bonus.	_		Improved uncanny dodge	Non può subire un attacco furtivo a causa del fiancheggiamento, tranne da un Ladro di quattro l	* ivelli superiore.
TALENTI BONUS		Lama Sottile	Immune to disarm, steal and sunder combat manoeuvres targeting a light or one-handed piercing melee weapon.		*
Livello		Difesa da Capogiro	Fight defensively as a swift action, gainint +4 AC for -2 attack.		1 punto
Livello	Livello 15	Affondo Perfetto	As a full-round action, make a single attack against target's touch AC, bypassing damage reduction.		), <b>*</b>
8		Limite dell'Intrepido	Prende 10 per le prove di Acrobazia, Scalare, Artista della Fuga, Volare, Caval <b>e</b> are o Nuotare, anche se distratto o in pericolo immediato		re, Caval <b>e</b> are
Livello		Ingannare la Morte	On falling to Ohp	or lower, restore to 1hp. all remain	ing points
	Livello 19	Attacco Mortale Attacco Stordente	Quando conferma un colpo critico, il bersaglio deve superare un 1 punto Tiro Salvezza sulla Tempra o muore. Quando colpisce, il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza sulla Temp <b>2</b> apunti		
Livello 16		Attacco Stordente	Quando colpisce, il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza sulla T o rimane stordito per 1 round.		mp%zapunti ———

TEMPRA

CD SALVEZZA

(per difetto)

\* Le Gesta senza costo sono permesse solo finché si ha almeno 1 punto eleganza rimanente

÷ 2 ) + DES

Livello

da Intrepido

DESTRAMENTO ALLE ARMI DELL'INTREPI

Livello

20

ATTACK / Livello DAMAGE da Intrepido **BONUS** Livello 5

With a light or one-handed piercing melee weapon.

Gain the Improved Critical feat with light or one-handed piercing melee weapons.

## MAESTRIA NELLE ARMI DELL'INTREPIDO

Criticals are automatically confirmed with a light or Livello one-handed piercing melee weapon.

Critical damage modifer increased by one with light or one-handed piercing melee weapons.