

INTREPIDO

Livello
da Intrepido

ELEGANZA

ELEGANZA AI GIORNO

Varie

pti

= CAR +

L'eleganza attuale non può eccedere il massimo giornaliero

Successful critical hit
(with a light or one-handed piercing melee weapon) +1 eleganza

Killing blow
(with a light or one-handed piercing melee weapon) +1 eleganza

Azione Audace Discrezione del GM

ELEGANZA DELL'INTREPIDO

Ottiene il talento Arma Accurata, permettendo di usare la Destrezza al posto della Forza con l'arma selezionata

Use charisma in place of intelligence to qualify for combat feats.

CHARMED LIFE

Livello 2 Add CHA to the a saving throw before it is rolled.

USI QUOTIDIANI

Livello
da Intrepido

Utilizzi oggi

AGILE

LEGGIADRIA

Livello

Livello 3 BONUS SCHIVARE da Intrepido

+ CA = (+ 1) ÷ 4

While wearing only light armour. Anything that takes away your DEX bonus to AC also takes this bonus.

TALENTI BONUS

Livello

4

Livello

8

Livello

12

Livello

16

Livello

20

DESTRAMENTO ALLE ARMI DELL'INTREPIDO

ATTACK/ DAMAGE BONUS

Livello
da Intrepido

Livello 5 + = (- 1) ÷ 4

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

Livello 20 Criticals are automatically confirmed with a light or one-handed piercing melee weapon.

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

GESTA

Costo

Temerarietà

Aggiungi 1D6 ad Acrobazia, Scalare, Srtista della Fuga, Volare, Cavalcare o Nuotare. Se il risultato del tiro è un 6 naturale, tira 1d6 e lo aggiunge al risultato della prova e può continuare a tirare per un numero di volte pari al suo modificatore di Destrezza minimo, guadagnando così un bonus al danno pari al modificatore di Carisma. Provoca attacchi di opportunità da creature diverse da quella che ha innescato questa gesta. Spendi un Attacco d'Opportunità per parare l'attacco in mischia. Effettua un attacco (con penalità di -2 per categoria di taglia); se è maggiore di quello dell'attaccante, questo viene annullato. Deve essere dichiarato prima che l'attacco sia effettuato. Se ha successo, effettua un attacco come azione imm

1 punto

Schivata elegante

Opportune parry and riposte

Balzare in piedi

Come Azione di Movimento può balzare in piedi senza provocare Attacchi d'opportunità. Balza in piedi come Azione Veloce

1 punto

Gioco di spada minaccioso

Colpo Preciso

Aggiungi il livello da Intrepido al danno in mischia. Non si applica a bersagli immuni agli attacchi furtivi o ai colpi critici. Non si moltiplica in caso di colpo critico.

1 punto

Iniziativa dell'Intrepido

Guadagna un bonus di +2 all'Iniziativa. Se ha il talento Estrazione Veloce estrae l'arma da mischia come parte dell'Iniziativa

1 punto

Grazia dell'Intrepido

Fintare Superiore

Purposefully miss melee attack to deny target their DEX bonus to AC.

1 punto

Bersagliare

Make one attack as a full round action to cripple opponent.

1 punto

Testa Confused for 1 round.
Braccia Takes no damage but drops carried item.
Legs Knocked prone (does not affect four-legged creatures)
Busto Staggered for 1 round.

Ferita Sanguinante

On a successful hit, deal bleed damage equal to your DEX. Or deal 1 point of Strength, Dexterity or Constitution damage.

1 punto

Elusivo

Eludere Avoid half damage on a successful reflex save.
Schivare Cannot be caught flat-footed or denied DEX bonus to AC against an invisible attacker.
Improved uncanny dodge Non può subire un attacco furtivo a causa del fiancheggiamento, tranne da un Ladro di quattro livelli superiore.

1 punto

Lama Sottile

Immune to disarm, steal and sunder combat manoeuvres targeting a light or one-handed piercing melee weapon.

1 punto

Difesa da Capogiro

Fight defensively as a swift action, gainint +4 AC for -2 attack.

1 punto

Affondo Perfetto

As a full-round action, make a single attack against target's touch AC, bypassing damage reduction.

1 punto

Limite dell'Intrepido

Prende 10 per le prove di Acrobazia, Scalare, Artista della Fuga, Volare, Cavalcare o Nuotare, anche se distratto o in pericolo immediato

1 punto

Ingannare la Morte

On falling to 0hp or lower, restore to 1hp.

all remaining points

Attacco Mortale

Quando conferma un colpo critico, il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza sulla Tempa o muore.

1 punto

Attacco Stordente

Quando colpisce, il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza sulla Tempa o rimane stordito per 1 round.

2 punti

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

TEMPRA CD SALVEZZA

Livello
da Intrepido

= 10 + (÷ 2) + DES (per difetto)