DUELLANTE Livello Temerarietà Aggiungi 1D6 ad Acrobazia, Scalare, Srtista della Fuga, Volare, da Duellante 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 bonus ឯង្គោលវិស **ELEGANZA** Schivata elegante pari al modificatore di Carisma. Provoca attacchi di opportunità da creature diverse **ELEGANZA** 1 da quella che ha innescato questa gesta. Spendi un Attacco d'Opportunità per parare l'attacco in mischia. Al GIORNO Varie Parata e Risposta Effettua un attacco (con penalità di -2 per categoria di taglia);se è maggiore di quello Opportune = CAR +dell'attaccante, questo viene annullato. Deve essere dichiarato prima che l'attacco sia effettuato. Se ha successo, effettua un attacco come azione imm L'eleganza attuale non può eccedere il massimo giornaliero Balzare in piedi Come Azione di Movimento può balzare in piedi senza provocare Attacchi d'opportunità. Balza in piedi come Azione Veloce pti Gioco di spada On successful melee hit. Intimidate to demoralise as a swift action. minaccioso Colpo Preciso Successful critical hit Aggiungi il livello da Intrepido al danno in mischia. +1 eleganza (with a light or one-handed piercing melee weapon) Non si applica a bersagli immuni agli attacchi furtivi o ai colpi critici. 3 Non si moltiplica in cado di colpo critico. Killing blow +1 eleganza (with a light or one-handed piercing melee weapon) Double the next precise strike bonus Azione Audace Discrezione del GM Iniziativa Guadagna un bonus di +2 all'Iniziativa ELEGANZA DELL'INTREPIDO dell'Intrepido Se ha il talento Estrazione Veloce estrae l'arma da mischia come parte dell'Iniziativa Ottiene il talento Arma Accurata, permettendo di usare la Destrezza Grazia Non subisce penalità alla prova di Acrobazia per muoversi attraverso al posto della Forza con l'arma selezionata dell'Intrepido un'area minacciata a piena velocità. Use charisma in place of intelligence to qualify for combat feats. **Fintare Superiore** Purposefully miss melee attack to deny target their DEX bonus to AC. CHARMED LIFE Livello Bersagliare Make one attack as a full round action to cripple opponent. Usi Livello al giorno Add CHA to a saving throw before it is rolled. 7 Testa Confused for 1 round. 2 3 Takes no damage but drops carried item. Braccia 6 4 10 5 Leas Knocked prone (does not affect four-legged creatures) Utilizzi 14 6 Busto Staggered for 1 round 18 7 Ferita Sanguinante On a successful hit, deal bleed damage equal to your DEX. **AGILE** Or deal 1 point of Strength, Dexterity or Constitution damage. Livello LEGGIADRIA **BONUS SCHIVARE** da Duellante Elusivo Eludere Avoid any damage on a successful reflex save Livello Livello Schivare Cannot be caught flat-footed or denied DEX bonus to 3 AC against an invisible attacker. While wearing only light armour. Anything that takes away Improved Non può subire un attacco furtivo a causa del your DEX bonus to AC also takes this bonus uncanny dodge fiancheggiamento, tranne da un Ladro di quattro livelli superiore TALENTI BONUS Lama Sottile Immune to disarm, steal and sunder combat manoeuvres targeting a light or one-handed piercing melee weapon. Livello 4 Difesa da Capogiro Fight defensively as a swift action, gainint +4 AC for -2 attack. Affondo Perfetto As a full-round action, make a single attack against target's touch AC Livello bypassing damage reduction. Livello 15 8 Limite dell'Intrepido Prende 10 per le prove di Acrobazia, Scalare, Artista della Fuga, Volare, Cavalgare o Nuotare, anche se distratto o in pericolo immediato Livello Ingannare la Morte On falling to Ohp or lower, restore to 1hp. all remaining points 12 Livello Attacco Mortale Quando conferma un colpo critico, il bersaglio deve superare un 19 Tiro Salvezza sulla Tempra o muore. Quando colpisce, il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza sulla Temp2apunti Attacco Stordente Livello o rimane stordito per 1 round 16

TEMPRA

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

+ DES

(per difetto)

Livello

da Duellante

Costo

1 punto

1 punto

1 punto

1 punto

1 punto

1 punto

2 punti

1 punto

DESTRAMENTO ALLE ARMI DELL'INTREPI

Livello

20

Live

	ATTACK / DAMAGE BONUS	Livello da Duellante
ello	+	= (- 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

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