INTERIO	GESTA				
INTREPIDO				DESTA	Coots
Livello da Intrepido		Temerarietà	Aggiungi 1D6 ad Acrobazia, Scalare, Srtista della Fuga, Volare, 1 punto 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 hance pari al modificatore di Carisma. Provoca attacchi di opportunità da creature diversi da quella che ha innescato questa gesta. Spendi un Attacco d'Opportunità per parare l'attacco in mischia. 1 punto Effettua un attacco (con penalità di -2 per categoria di taglia);se è maggiore di que dell'attaccante, questo viene annullato. Deve essere dichiarato prima che l'attacco sia effettuato. Se ha successo, effettua un attacco come azion		Costo 1 punto
ELEGANZA	1	Schivata elegante			
ELEGANZA AI GIORNO  Varie  pti = CAR +  L'eleganza attuale non può eccedere il massimo giornaliero		Parata e Risposta Opportune			1 punto ggiore di quello
pti	Livello 3	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		elee hit, Intimidate to demoralise as a swift action.	*
Successful critical hit (with a light or one-handed piercing melee weapon) +1 eleganza  **Holeganza**			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 cado di colpo critico.		*
with a light or one-handed piercing melee weapon)			Double the next p	recise strike bonus	1 punto
Azione Audace Discrezione del GM  ELEGANZA DELL'INTREPIDO		Iniziativa dell'Intrepido	Guadagna un bonus di +2 all'Iniziativa. Se ha il talento Estrazione Veloce estrae l'arma da mischia come parte del		* e dell'Iniziativa
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.	, 1	Grazia dell'Intrepido	Non subisce penalità alla prova di Acrobazia per muoversi attraverso un'area minacciata a piena velocità.		*
Usi Livello al giorno 2 3 6 4 10 5 14 6 oggi		Fintare Superiore	Purposefully miss melee attack to deny target their DEX bonus to AC.  Make one attack as a full round action to cripple opponent.		*
		Bersagliare			1 punto
			Testa	Confused for 1 round.	
			Braccia	Takes no damage but drops carried item.	
			Legs	Knocked prone (does not affect four-legged creatu	ires)
			Busto	Staggered for 1 round.	
AGILE  LEGGIADRIA Livello BONUS SCHIVARE da Intrepido  Livello 3 + CA = ( + 1) ÷ 4	Livello <b>11</b>	Ferita Sanguinante	erita Sanguinante On a successful hit, deal bleed damage equal to your DEX.		1 punto
			Or deal 1 point of Strength, Dexterity or Constitution damage.		2 punti
		Elusivo	Eludere	Avoid any damage on a successful reflex save.	*
			Schivare	Cannot be caught flat-footed or denied DEX bonus AC against an invisible attacker.	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 li	* velli superiore.
TALENTI BONUS		Lama Sottile	Immune to disarm, steal and sunder combat manoeuvres targeting a light or one-handed piercing melee weapon.		*
<b>4</b> Livello		Difesa da Capogiro	Fight defensively as a swift action, gainint +4 AC for -2 attack. 1 punto		
	Livello 15	Affondo Perfetto	As a full-round action, make a single attack against target's touch AC, bypassing damage reduction.		
8		Limite dell'Intrepido	Prende 10 per le prove di Acrobazia, Scalare, Artista della Fuga, Volare, Cavaleare o Nuotare, anche se distratto o in pericolo immediato		
	Livello 19	Ingannare la Morte	On falling to 0hp or lower, restore to 1hp. <b>all remainin</b> Quando conferma un colpo critico, il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza sulla Tempra o muore.  Quando colpisce, il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza sulla Ter		ng points
Livello		Attacco Mortale Attacco Stordente			1 punto np2apunti
16		o rimane stordito per 1 round.  * Le Gesta senza costo sono permesse solo finché si ha almeno 1 punto eleganza rimanente			

**TEMPRA** 

CD SALVEZZA

Livello

da Intrepido

÷ 2 ) + DES

(per difetto)

DESTRAMENTO ALLE ARMI DELL'INTREPI

Livello

20

5

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

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.