

# RAKE

(LADRO)

Rake  
Level

## RAKE

Livello  
da Ladro

**1** ☐ **Bravado's Blade**  
Attacco furtivo

**2** ☐ Eludere

**3** ☐ Rake's Smile

**4** ☐ Schivare prodigioso

**8** ☐ Schivare prodigioso migliorato

**10** ☐ Talenti avanzati

**20** ☐ Colpo da Maestro

## ATTACCO FURTIVO

**DANNO FURTIVO**  
**BONUS**

Livello  
da Ladro

Varie

$$\text{d6} = \left( \frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right) + \text{Varie}$$

(per eccesso)

Il danno da attacco furtivo si può applicare quando un bersaglio è fiancheggiato o se viene privato del proprio bonus di DES alla CA.

Per gli Attacchi a distanza, si applica solo entro 9 m.

Non viene moltiplicato dai Colpi critici.

Può essere Danno non letale solo con una arma non letale.

## BRAVADO'S BLADE

On a successful sneak attack, forgo 1d6 damage to attempt to demoralise the foe with an Intimidate check.

Forgo one or more additional d6 to gain +5 circumstance bonus to your Intimidate check.

## RAKE'S SMILE

**RAKE'S SMILE**  
**BONUS**

Rake  
Level

Varie

$$\text{Livello Rake} + \text{Bonus} = \left( \frac{\text{Livello Rake}}{3} \right) + \text{Varie}$$

Apply this bonus to Bluff and Diplomacy checks.

## COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può anche causare:

Livello • Sonno per 1d4 h

**20** • Paralisi per 2d6 rounds

• Morte

**COLPO DA MAESTRO**  
**CD TEMPRA**

Livello  
da Ladro

$$\text{CD Tempora} = 10 + \left( \frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right) + \text{INT}$$

Il Colpo da maestro non può essere usato nuovamente sullo stesso bersaglio entro 24 ore, che superi il TS su Tempa oppure no

## DOTI DA LADRO

**TALENTI**  
**CONOSCIUTI**

Livello  
da Ladro

Varie

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

$$\text{Talenti Conosciuti} = \left( \frac{\text{Livello da Ladro}}{2} \right) + \text{Varie (per difetto)}$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14