

# RAKE

(LADRO)

Rake  
Level

## DOTI DA LADRO

TALENTI  
KNOWN

Livello  
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti

= (

÷ 2

)

+

(Arrotondato per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## RAKE

Livello  
da Ladro

1 ☐ { Bravado's Blade  
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

3 ☐ Rake's Smile

4 ☐ Schivare Prodigioso

8 ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

10 ☐ Doti avanzate

20 ☐ Master Strike

## ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUS

Livello  
da Ladro

Altro

d6

= (

÷ 2

)

+

(Arrotond. per eccesso)

Il danno da attacco furtivo può essere applicato quando un bersaglio viene fiancheggiato

o se viene privato del proprio bonus di Destrezza alla CA

Per gli Attacchi a distanza, si applica oslo entro 10 m.

Non viene moltiplicato dai Colpi critici.

Non può essere Danno non letale a meno che non si usi 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

Altro

Livello

3

+

= (

÷ 3

)

+

Apply this bonus to Bluff and Diplomacy checks.

## COLPO DA MAESTRO

Un attacco furtivo riuscito può causare uno fra:

Livello • Sonno per 1d4 h

20 • Paralisi per 2d6 rounds

• Morte

COLPO DA MAESTRO  
CD TEMpra

Livello  
da Ladro

= 10 + (

÷ 2

)

+

INT

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