

# RAKE

(LADRO)

Rake  
Level

## RAKE

Livello  
da Ladro

1 ☐ { Bravado's Blade  
Sneak Attack

2 ☐ Eludere

3 ☐ Rake's Smile

4 ☐ Schivare Prodigioso

8 ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

10 ☐ Talenti avanzati

20 ☐ Master Strike

## ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUS

Livello  
da Ladro

Altro

$$\boxed{\text{d6}} = \left( \frac{\text{ } \div 2 \right) + \text{ }$$

(per eccesso)

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

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

Non è moltiplicato dai colpi critici.

Può infliggere danno non letale solo con un'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

$$\text{Livello } 3 + \boxed{\text{+}} = \left( \text{ } \div 3 \right) + \text{ }$$

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

$$\boxed{\text{ }} = 10 + \left( \text{ } \div 2 \right) + \text{INT}$$

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

## DOTI DA LADRO

TALENTI  
CONOSCIUTI

Livello  
da Ladro

Altro

Dal decimo livello, un Ladro può scegliere Doti Avanzate

$$\boxed{\text{ }} = \left( \text{ } \div 2 \right) + \text{ } \quad (\text{per difetto})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14