



Livello
Ninja

COLPO IMPROVVISO

DANNO BONUS

d6

Si applica se l'obiettivo ha
perso il bonus DES alla CA.
Colpo Improvviso si somma a Attacco Furtivo.

KI PER SCHIVARE

PROBABILITÀ DI MANCARE

%

Questo effetto è contrastato da Visione del vero
ma non da Vedere Invisibilità. L'effetto di Ki per Schivare
non si somma a Intermittenza o Distorsione.

MENTE FANTASMA

LIVELLO INCANTATORE PROVA CD

Livello
Ninja

= 20 +

Per scrutare un ninja, eseguire una prova di Livello di Incantatore.
In caso di fallimento il ninja non può essere individuato.

NINJA

FORZA KI AL GIORNO

= **SAG** + (÷ 2)

Livello
Ninja

Poteri Ki
Usati Oggi

I poteri Ki possono essere usati solo se
un ninja non sta indossando armature
e non ha alcun ingombro.

Livello Ninja	Bonus Colpo Improvviso	Bonus Acrobazia		Costo Poteri Ki
1	1d6		<input type="checkbox"/> Individuare Trappole	
2			<input type="checkbox"/> Passo Fantasma	Invisible (1 round) 1
3	2d6		<input type="checkbox"/> Uso dei Veleni	Apply poison without risk of poisoning yourself
4			<input type="checkbox"/> Gran Salto	+4 to Jump, no run-up
5	3d6			
6		+2	<input type="checkbox"/> Ki per Schivare	20% prob. di fallimento (1 round) 1
7	4d6		<input type="checkbox"/> Velocità di Scalare	
8			<input type="checkbox"/> Colpo Fantasma	Strike incorporeal and ethereal 1
9	5d6		<input type="checkbox"/> Uso Dei Veleni Migliorato	Applica veleno come azione di movimento
10			<input type="checkbox"/> Passo Fantasma (etereo)	1
11	6d6			
12		+4	<input type="checkbox"/> Eludere	
13	7d6			
14			<input type="checkbox"/> Mente Fantasma	Resist Scrying
15	8d6			
16			<input type="checkbox"/> Vista Fantasma	See invisible and ethereal
17	9d6			
18		+6	<input type="checkbox"/> Ki per Schivare superiore	50% di fallimento (1 round) 1
19	10d6			
20			<input type="checkbox"/> Cammino Fanstasma	Enter the ethereal plane 2