

Livello  
Ninja

## RISERVA KI

RISERVA KI  
CAPACITÀ

Livello Ninja

Altro

$$= \left( \frac{\text{Livello Ninja}}{2} \right) + \text{CAR} +$$

(Arrotondato per difetto)

Ki Pool


Considera le prove di Saltare come con rincorsa

Costo Ki

Finché hai almeno 1 punto ki

Fai un attacco addizionale durante un attacco completo

1

Aumenta la velocità di movimento di 6m per 1 round

1

Bonus di schivare +4 a Furtività per 1 round

1

Livello Maestro nel Nascondersi: lancia Invisibilità Superiore come azione standard

3

20 Sacrifica dadi attacco furtivo per danno alle caratteristiche



## TRUCCHI NINJA

TRUCCHI  
CONOSCIUTILivello  
Ninja

Altro

$$= \left( \frac{\text{Livello Ninja}}{2} \right) +$$

(Arrotondato per difetto)

Trucco  
Attacco  
Furtivo

1

☐

2

☐

3

☐

4

☐

5

☐

6

☐

7

☐

8

☐

9

☐

10

☐

11

☐

12

☐

13

☐

14

☐

## NINJA

Livello  
Ninja

1

☐{ Uso dei Veleni  
Sneak Attack

2

☐{ Ki Pool  
Ninja Tricks

3

☐

No Trace

4

☐

Schivare prodigioso

6

☐

Passi Lievi

8

☐

Schivare prodigioso migliorato

10

☐

Trucchi Magistrali

20

☐

Maestro nel Nascondersi

## ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO  
BONUSLivello  
Ninja

Altro

 d6

$$= \left( \frac{\text{Livello Ninja}}{2} \right) +$$

(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 solo 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.

## NESSUNA TRACCIA

BONUS  
BONUSLivello  
Ninja

Altro

 +

$$= \left( \frac{\text{Livello Ninja}}{3} \right) +$$

(Arrotondato per difetto)

Il bonus di Nessuna Traccia si aggiunge a:

- CD Sopravvivenza per seguire il ninja
- Prove di Camuffare
- Prove contrapposte di Furtività da fermi