

Livello
Ninja

RISERVA KI

RISERVA KI
CAPACITÀ

Livello Ninja

Altro

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

(per difetto) Ki Pool

NINJA

| Livello Ninja | | | Ninja Trick |
|------------------|--------------------------|----------------------------------|-------------------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> | { Uso dei Veleni Sneak Attack | |
| 2 | <input type="checkbox"/> | { Ki Pool Ninja Tricks | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3 | <input type="checkbox"/> | No Trace | |
| 4 | <input type="checkbox"/> | Schivare prod. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6 | <input type="checkbox"/> | Passi Lievi | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 8 | <input type="checkbox"/> | Schivare prod. migliorato | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 10 | <input type="checkbox"/> | Trucchi Magistrali | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 12 | <input type="checkbox"/> | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 14 | <input type="checkbox"/> | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 16 | <input type="checkbox"/> | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 18 | <input type="checkbox"/> | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 20 | <input type="checkbox"/> | Maestro nel Nascondersi | <input checked="" type="checkbox"/> |

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

| | |
|----|--------------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> |
| 2 | <input type="checkbox"/> |
| 3 | <input type="checkbox"/> |
| 4 | <input type="checkbox"/> |
| 5 | <input type="checkbox"/> |
| 6 | <input type="checkbox"/> |
| 7 | <input type="checkbox"/> |
| 8 | <input type="checkbox"/> |
| 9 | <input type="checkbox"/> |
| 10 | <input type="checkbox"/> |
| 11 | <input type="checkbox"/> |
| 12 | <input type="checkbox"/> |
| 13 | <input type="checkbox"/> |
| 14 | <input type="checkbox"/> |
| 15 | <input type="checkbox"/> |

ATTACCO FURTIVO

DANNO FURTIVO
BONUSLivello
Ninja

Altro

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

(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.

NESSUNA TRACCIA

BONUS

NESSUNA TRACCIA

Livello
Ninja

Altro

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

(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