



Livello
Ronin

RONIN

CODICE D'ONORE

☐ Livello **2** **FIDUCIA IN SE STESSO**
Ritira un TS Volontà dopo il 2 round di durata
Tira due volte per stabilizzarsi

☐ Livello **8** **SENZA PADRONE**
Uno x combattimento: rimani a 1 pf; ritira per confermare un
critico; oppure prendi 10 a una PdA in combattimento

☐ Livello **15** **DESTINO PRESCELTO**
Tira 2 volte contro charme e compulsione
Una volta al giorno prendi 20 su un qualsiasi tiro

SFIDA

SFIDE
al GIORNO

Livello
Ronin

Varie

$$\boxed{} = \left(\boxed{} \div 3 \right) + \boxed{} \quad \text{(per eccesso)}$$

Sfide Oggi ☐☐☐☐

BONUS DANNO
in MISCHIA

Livello
Ronin

Varie

$$\boxed{} = \boxed{} + \boxed{}$$

Subisce -2 alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato

RESISTENZA ONOREVOLE

☐ Livello **11** Una volta al giorno, durante una sfida:
• immune a scosso, spaventato e in preda al panico
• rimane cosciente sotto 0 pf
• può spendere un uso di Fermezza per ritirare un TS
Livello 16: Due volte al giorno

SFIDA IMPEGNATIVA

☐ Livello **12** Il bersaglio sfidato subisce -2 alla CA
contro ogni attaccante escluso il samurai

RESISTENZA FINALE

☐ Livello **20** Una volta al giorno, durante una sfida:
• tutte le armi infliggono danno minimo (critici esclusi)
• rimane cosciente e non barcollante sotto 0 pf
• non può essere ucciso da armi non impugnate dal bersaglio

ABILITÀ SFIDA del RONIN

Bonus in combattimento
contro il bersaglio della Sfida $\boxed{} = \boxed{} \div 4$

Bonus Attacco $\boxed{+ } = \boxed{}$

Bonus Schivare $\boxed{+ CA} = \boxed{}$

STENDARDO

☐ Livello **5** $\boxed{} = \boxed{} \div 5$

Bonus Attacco $\boxed{+ } = \boxed{}$

Bonus Tiri Salvezza $\boxed{+ } = \boxed{} + 1$

☐ Livello **14** $\boxed{+ 2}$ Bonus ai TS contro charme e compulsione

CAVALCATURA

Nome

Tipo di creatura

Velocità Cavalcatura

m q

FERMEZZA

FERMEZZA
USI al GIORNO

Livello
Ronin

Varie

Fermezza
Oggi

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

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

Riguardagni un uso di Fermezza quando
sconfiggi il bersaglio di una Sfida

DETERMINATO

Rimuove condizione affaticato, infermo o scosso
Livello 8: Rimuove barcollante, esausto, nauseato o spaventato

RISOLUTO

Tira 2 volte per TS su Tempra o Volontà e tiene il migliore

INARRESTABILE

Si stabilizza immediatamente e rimane cosciente (ma barcollante)

☐ Livello **9** **FERMEZZA SUP.** Convertire un critico confermato in un colpo normale

☐ Livello **17** **FERMEZZA PURA** Spendere gli usi di Fermezza rimasti (minimo 2) per evitare la morte

ESPERTO nell'ARMA

☐ Livello **3** Estrae l'arma prescelta come azione gratuita:

☐ Katana

☐ Naginata

☐ Wakizashi

☐ Arco lungo

+2 per confermare i critici con l'arma prescelta