



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

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

(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

☐ Livello **12**

SFIDA IMPEGNATIVA

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

$$= \boxed{} \div 4$$

Bonus Attacco **+** =

Bonus Schivare **+** **CA** =

STENDARDO

☐ Livello **5**

Bonus Attacco **+** =

Bonus Tiri Salvezza **+** = + 1

☐ Livello **14**

+ 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

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

(per difetto)

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

Riguarda 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.

Converte 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