



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

= ( 

÷ 3 ) +

(per eccesso)

Sfide  
Oggi

### BONUS DANNO in MISCHIA

Livello  
Ronin

Varie

=

+

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

Livello  
Ronin

÷ 4

Bonus  
Attacco +  =

Bonus  
Schivare + CA =

## STENDARDO

☐ Livello **5**

Livello  
Ronin

÷ 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

= ( 

÷ 2 ) +

(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.** Converta 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