



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**  
Una volta per combattimento, rimane a 1 pf; ripetere un tiro per confermare il combattimento critico; oppure prendere 10 a una prova di abilità durante il combattimento

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

## SFIDA

### SFIDE PER DAY

Livello  
Ronin

Altro

= (  ÷ 3 ) +   
(Arrotond.per eccesso)

Sfide Oggi ☐☐☐☐

### BONUS DANNO BONUS

Livello  
Ronin

Altro

=  +

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

Creature type

Mounted Speed

m q

## FERMEZZA

### FERMEZZA USI al GIORNO

Livello  
Ronin

Altro

Fermezza  
Oggi

= (  ÷ 2 ) +   
(Arrotondato per difetto)

☐☐☐☐  
☐☐☐☐

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

### DETERMINATO

Rimuove condizione affaticato, infermo o scosso

**Level 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 SUPERIORE** 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