



Livello  
Ronin

## RONIN

### CODICE D'ONORE

### RONIN

#### ☐ 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 PER DAY

Livello  
Ronin

Varie

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 3 \right) + \phantom{000}$$

(Arrotond.per eccesso)

Sfide Oggi ☐☐☐  
☐☐☐

### BONUS DANNO BONUS

Livello  
Ronin

Varie

$$\boxed{\phantom{000}} = \phantom{000} + \phantom{000}$$

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

$$= \frac{\text{Livello Ronin}}{4}$$

Bonus Attacco  $\boxed{+ \phantom{000}} = \phantom{000}$

Bonus Schivare  $\boxed{+ CA} = \phantom{000}$

## STENDARDO

☐ Livello 5

Bonus Attacco  $\boxed{+ \phantom{000}} = \phantom{000}$

Bonus Tiri Salvezza  $\boxed{+ \phantom{000}} = \phantom{000} + 1$

☐ Livello 14

$\boxed{+ 2}$  Bonus ai TS contro charme e compulsione

## CAVALCATURA

Nome

Creature type

Velocità Cavalcatura

m m^2

## FERMEZZA

### FERMEZZA USI al GIORNO

Livello  
Ronin

Varie

Fermezza  
Oggi

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000}$$

(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 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