



Livello
Ronin

CAVALCATURA

Nome

Creature type

Velocità Cavalcatura

m q

FERMEZZA

FERMEZZA
USI al GIORNO

Livello
Ronin

Altro

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.

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

SFIDA

SFIDE
al GIORNO

Livello
Ronin

Altro

= (

÷ 3) +

(per eccesso)

Sfide

Oggi

BONUS DANNO
in MISCHIA

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

☐ 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

=

Livello
Ronin

÷ 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