	RONIN	Nome
	(SAMURAI)	Creatu
•	RONIN	
CODICE	D'ONORE	-
		FERM USI al
□ Livello 2	FIDUCIA IN SE STESSO Ritira un TS Volontà dopo il 2 round di durata Tira due volte per stabilizzarsi	
□ Livello	SENZA PADRONE Uno x combattimento: rimani a 1 pf; ritira per conferma critico; oppure prendi 10 a una PdA in combattimento	re un Live
Livello 15	DESTINO PRESCELTO Tira 2 volte contro charme e compulsione Una volta al giorno prendi 20 su un qualsiasi tiro	Live
	SFIDA) ,
SFIDE PER DAY	Livello Varie Ronin	Livel
	= (÷ 3) +	~
	(per eccesso) Sfide Oggi	
BONUS DA	ANNO Livello Varie Ronin	
	= +	
Subisce -2	alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato	
	RESISTENZA ONOREVOLE	
Livello	Una volta al giorno, durante una sfida: • immune a scosso, spaventato e in preda al panico	
_ 11	 rimane cosciente sotto 0 pf può spendere un uso di Fermezza per ritirare un TS 	
	Livello 16:Due volte al giorno	
Livello	SFIDA IMPEGNATIVA	
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)	
20	 rimane cosciente e non barcollante sotto 0 pf non può essere ucciso da armi non impugnate dal bers 	saglio
	ABILITÀ SFIDA del RONIN	
	combattimento ersaglio della Sfida Livello Ronin ÷ 4	
Bonus	ersaglio della Sfida Ronin 🕏 4	
Attacco	<u>+</u> =	
Bonus Schivare	+ CA =	
	STENDARDO	
Livello	_ Livello	
[_] 5	Ronin ÷ 5	

+ 1

Bonus ai TS contro charme e compulsione

Bonus Attacco

Bonus Tiri Salvezza

□ Livello
14

+ 2

Nome Creature type	2					
Creature type	2			I		
				Velocità Cavalcatura		
				m a		
		FFDMF	7.7.A	4		
*		FERME	ZZA	*		
FERMEZZA USI al GIOR	LIVEIIO	Varie	Fermezza Oggi			
	= (÷ :	2)+		Riguadagni un uso di Fermezza quan sconfiggi il bersaglio di una Sfida		
	(per difetto)					
DI	ETERMINATO	Rimuove condizione Level 8:Rimuove bare		mo o scosso o, nauseato o spaventato		
RISOLUTO		Tira 2 volte per TS su Tempra o Volontà e tiene il migliore				
e un INARRESTABILE		Si stabilizza immediatamente e rimane cosciente (ma barcollante)				
□ Livello FE	ERMEZZA SUP.	Converte un critico confermato in un colpo normale				
□ Livello FE	ERMEZZA PURA	Spendere gli usi di Fe	ermezza rimasti	(minimo 2) per evitare la morte		
×		ESPERTO ne	ll'ARMA	7		
_ Livello Es	strae l'arma prescelta com	e azione gratuita:				
3 □	☐ Katana ☐ Na	aginata 🗆 W	akizashi	☐ Arco lungo		
+2	2 per confermare i critici c	on l'arma prescelta		_		