

Livello	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Samurai	- !								
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

CARATTERISTICHE Livello 2 Livello 15 SFIDA SFIDE al GIORNO Samurai SFIDE al GIORNO Livello 15 SFIDE Samurai Livello Samurai 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
CARATTERISTICHE Livello 2 Livello SFIDA SFIDE al GIORNO BONUS DANNO in MISCHIA Samurai Samurai Samurai Samurai Samurai Samurai Samurai Livello Varie Samurai Samurai Samurai Samurai Samurai Livello Varie Samurai Samurai Livello Varie Samurai
CARATTERISTICHE Livello 2 Livello SFIDA SFIDE al GIORNO BONUS DANNO in MISCHIA Samurai Samurai Samurai Samurai Samurai Samurai Samurai Livello Varie Samurai Samurai Samurai Samurai Samurai Livello Varie Samurai Samurai Livello Varie Samurai
CARATTERISTICHE Livello 2 Livello 15 SFIDA SFIDE al GIORNO Samurai = (÷ 3) + (per eccesso) Sfide Oggi BONUS DANNO in MISCHIA Samurai = + Subisce -2 alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato RESISTENZA ONOREVOLE Livello Liv
Livello SFIDA SFIDE al GIORNO SFIDE
Livello SFIDA SFIDE al GIORNO SFIDE
Livello Livello SFIDA SFIDA SFIDE Livello Samurai SFIDE Livello Samurai Somurai Sinde Oggi Oggi BONUS DANNO Livello Samurai Samurai Subisce -2 alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato RESISTENZA ONOREVOLE Livello Una volta al giorno, durante una sfida:
Livello SFIDA SFIDE al GIORNO Samurai SFIDE (per eccesso) Sfide Oggi Oggi BONUS DANNO Livello Samurai E + Subisce -2 alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato RESISTENZA ONOREVOLE Livello Una volta al giorno, durante una sfida:
Livello SFIDA SFIDA SFIDE Livello 15 SFIDA SFIDE Samurai = (÷ 3) + (per eccesso) Sfide Oggi Oggi BONUS DANNO Livello Samurai = + Subisce -2 alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato RESISTENZA ONOREVOLE Livello Una volta al giorno, durante una sfida:
Livello SFIDA SFIDA SFIDE al GIORNO Samurai Somurai
SFIDA SFIDE al GIORNO SFIDE Livello Samurai = (÷ 3) +
SFIDA SFIDE al GIORNO Samurai = (÷ 3) + (per eccesso) Sfide Oggi Diamondo Samurai BONUS DANNO Livello Samurai Figure 2 alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato RESISTENZA ONOREVOLE Livello Una volta al giorno, durante una sfida:
SFIDA SFIDE al GIORNO Samurai = (÷ 3) + (per eccesso) Sfide Oggi Diamondo Samurai BONUS DANNO Livello Samurai Figure 2 alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato RESISTENZA ONOREVOLE Livello Una volta al giorno, durante una sfida:
SFIDA SFIDE al GIORNO Samurai = (÷ 3) + (per eccesso) Sfide Oggi Oggi BONUS DANNO Livello Samurai = + Subisce -2 alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato RESISTENZA ONOREVOLE Livello Una volta al giorno, durante una sfida:
SFIDE al GIORNO Samurai = (÷ 3) + (per eccesso) Sfide Oggi Oggi BONUS DANNO Livello Samurai = + Subisce -2 alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato RESISTENZA ONOREVOLE Livello Una volta al giorno, quravento e sin prode al parisce
BONUS DANNO Livello Varie Subisce -2 alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato RESISTENZA ONOREVOLE Livello Una volta al giorno, durante una sfida:
(per eccesso) Sfide Oggi Oggi Oggi Oggi Oggi Oggi Oggi Ogg
BONUS DANNO in MISCHIA Samurai
BONUS DANNO Livello Varie Samurai = + Subisce -2 alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato RESISTENZA ONOREVOLE Livello Una volta al giorno, qurantetto a in prode al parice
samurai = + Subisce -2 alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato RESISTENZA ONOREVOLE Livello Una volta al giorno, durante una sfida:
Subisce -2 alla CA contro ogni nemico escluso il bersaglio sfidato RESISTENZA ONOREVOLE Livello Una vigoro, durante una sfida:
RESISTENZA ONOREVOLE Una volta al giorno, durante una sfida:
Livello Una volta al giorno, durante una sfida:
a immune a access answertate a in prede al panice
11 Infinitine a scosso, spaventato e in preda ai panico
• 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 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 ORDINE del SAMURAI – ABILITÀ di SFIDA
OADDAND WEI CHANGE IN THE MILITARY WITH THE
STENDARDO
Livello Samurai ÷ 5
Bonus (per difetto)
Attacco + =
Bonus Tiri + = + 1
Salvezza
Livello 14 + 2 Bonus ai TS contro charme e compulsione

		CAVALCATURA					
Nome							
Tipo di c	reatura		Velocità Cavalcatura				
l inpo air o	· Suturu		m a				
<u></u>			4				
*		FERMEZZA	× (
FERMEZ USI al G		Varie Fermezza Oggi	a				
	= (2)+	Riguadagni un uso di Fermezza quar sconfiggi il bersaglio di una Sfida				
	(per eccesso	0)					
	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	FERMEZZA PURA	Spendere gli usi di Fermezza rimasti (minimo 2) per evitare la morte					
×		ESPERTO nell'ARMA	, i				
Livello	Estrae l'arma prescelta co	me azione gratuita:					
3	☐ Katana ☐ N	laginata □ Wakizashi	☐ Arco lungo				
	+2 per confermare i critici	con l'arma prescelta					