

## ORDINE

### EDITTI

### CARATTERISTICHE

☐ Livello  
**2**

☐ Livello  
**8**

☐ Livello  
**15**

## SFIDA

### SFIDE al GIORNO

Livello  
Samurai

Varie

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

(per eccesso)

Sfide Oggi ☐☐☐☐

### BONUS DANNO in MISCHIA

Livello  
Samurai

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

### 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

## ORDINE del SAMURAI - ABILITÀ di SFIDA

## STENDARDO

☐ Livello  
**5**

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

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

☐ Livello  
**14**

**+ 2** Bonus ai TS contro charme e compulsione

## CAVALCATURA

Nome

Tipo di creatura

Velocità Cavalcatura

m q

## FERMEZZA

### FERMEZZA USI al GIORNO

Livello  
Samurai

Varie

Fermezza  
Oggi

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

(per eccesso)

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Riguardagni 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