



Livello
Samurai

ORDINE

EDITTI

CARATTERISTICHE

☐ Livello
2

☐ Livello
8

☐ Livello
15

SFIDA

SFIDE al GIORNO

Livello
Samurai

Varie

= (

÷ 3

) +

(per eccesso)

Sfide
Oggi

BONUS DANNO in MISCHIA

Livello
Samurai

Varie

=

+

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

+

=

Livello
Samurai ÷ 5

(per difetto)

Bonus
Tiri
Salvezza

+

=

+ 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

= (

÷ 2

) +

(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