

SAMURAI

Livello
Samurai

ORDINE

EDITTI

CARATTERISTICHE

☐ Livello
2

☐ Livello
8

☐ Livello
15

SFIDA

SFIDE PER DAY

Livello
Samurai

Varie

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

(Arrotond.per eccesso)

Sfide Oggi

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BONUS DANNO BONUS

Livello
Samurai

Varie

$$\boxed{} = + $$

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 $\boxed{+}$ = $$

Bonus Tiri Salvezza $\boxed{+}$ = $ + 1$

$ = \text{Livello Samurai} \div 5$
(Arrotondato per difetto)

- ☐ Livello **14** $\boxed{+ 2}$ Bonus ai TS contro charme e compulsione

CAVALCATURA

Nome

Creature type

Velocità Cavalcatura

m m^2

FERMEZZA

FERMEZZA USI al GIORNO

Livello
Samurai

Varie

Fermezza
Oggi

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

(Arrotond.per eccesso)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Riguardagni un uso di Fermezza quando sconfiggi il bersaglio di una Sfida

DETERMINATO

Rimuove condizione affaticato, infermo o scosso
Level 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