



Nivel
Ronin

RONIN

CÓDIGO DE HONOR

- ☐ Nivel **2** **SELF RELIANT**
Retry a will save after the 2nd round of duration
Roll twice to stabilise
- ☐ Nivel **8** **WITHOUT MASTER**
Once per combat: remain at 1 hp; reroll to confirm a critical hit; or take 10 on a skill check during combat
- ☐ Nivel **15** **CHOSEN DESTINY**
Roll twice against charm or compulsion
Once per day, take 20 on any d20

DESAFÍO

DESAFÍOS AL DÍA

Nivel
Ronin

Misc

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

(Redondear arriba)

Desafíos ☐☐☐
Hoy ☐☐☐☐

DAÑO MELEE BONUS

Nivel
Ronin

Misc

$$\boxed{} = \boxed{} + \boxed{}$$

Sufres -2 penal. a CA contra cualquier enemigo, excepto el objetivo desafiado

HONOURABLE STAND

- ☐ Nivel **11** Once per day, while fighting a challenge:
• immune to being shaken, frightened or panicked
• remain conscious below 0 hp
• may spend one use of Resolve to reroll any save.

Nivel 16: Dos veces al día

- ☐ Nivel **12** **Desafío exigente**
Objetivos desafiados sufren -2 penal. a CA contra cualquier objetivo distinto a ti.

Posición final

- ☐ Nivel **20** Once per day, while fighting a challenge:
• all weapons (except criticals) do minimum damage
• remain conscious and not staggered below 0 hp
• cannot be killed by weapons except by target

RONIN CHALLENGE ABILITY

Bonus in combat against the target of the challenge: $\boxed{} = \boxed{} \div 4$

Bonus Ataque $\boxed{+ } = \boxed{}$

Bonus Esquiva $\boxed{+ CA} = \boxed{}$

ESTANDARTE

- ☐ Nivel **5** $\boxed{} = \boxed{} \div 5$
- Bonus Ataque $\boxed{+ } = \boxed{}$
- Bonus Tiros Salv. $\boxed{+ } = \boxed{} + 1$

- ☐ Nivel **14** $\boxed{+ 2}$ Bonificador a las salvaciones contra encantamientos y efectos de compulsión

MONTURA

Nombre

Tipo de criatura

Vel. Montura

C

Resolución

RESOLVE USOS AL DÍA

Nivel
Ronin

Misc

Resolución
Diario

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

(Redondear abajo)

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Recuperas un uso de Resolución cuando vences a un objetivo Desafiado

Determinado

Te recuperas de las condiciones de fatigado, estremecido o indispuesto
Nivel 8: Te recuperas de las condiciones de exhausto, asustado, mareado o grogui

Resoluto

Escoge la mejor de dos tiradas para Salvaciones Fortaleza o Voluntad

Imparable

Se estabiliza inmediatamente y permanece consciente (pero grogui)

- ☐ Nivel **9** **Resolución mayor** Convertir un crítico confirmado en un golpe normal

- ☐ Nivel **17** **Resolución verdadera** Gastas todos los puntos de Resolución (al menos 2) para evitar morir

Pericia con las armas

- ☐ Nivel **3** Desenfunda arma seleccionada como acción inmediata:
☐ Katana ☐ Naginata ☐ Wakizashi ☐ Arco Largo
+2 para confirmar críticos con el arma seleccionada