

| PJs     |                            |
|---------|----------------------------|
| Enano   | Warrior, Mago              |
| Elfo    | Mago, Ranged               |
| Mediano | Rogue, Monje               |
| Humano  | Todas las clases y Clérigo |

| Enanos                               |  |
|--------------------------------------|--|
| +1 Tox                               |  |
| Mod de FOR +1 (x ej: FOR 9-12 -> +1) |  |

| Elfos                                 |  |
|---------------------------------------|--|
| Inmune a magias de sueño y parálisis. |  |
| Necesitan descansar la mitad.         |  |

| Mdianos                                    |  |
|--|--|
| Pueden gastar Suerte en otros              |  |
| Si gastan suerte en si mismos obtienen +1D |  |

| Humanos      |  |
|--------------|--|
| +1 a un stat |  |

| Crear un pj nivel 0   |  |
|---|--|
| Tirar 6 3d6, d30, d4, d3, d100  |  |
| stats en orden (fue, agi, for, pers, int, suerte), tirada de suerte, vida, alineacion, ocupación. |  |

| Combate          |   |
|------------------|---|
| Movimiento       | A mele -> Cerca -><br>Lejos -> Muy lejos                                |
| Acción           | Accion en combate como lanzar un hechizo o ataque con tu Dado de Acción |
| Ataque salvaje   | +2 golpear -4 AC  |
| Escudos y cascos | Puedes sacrificar tu escudo o casco para anular un crítico contra ti.   |

Un movimiento y una acción por turno, por defecto puedes moverte a una distancia máxima de "cerca" y atacar.

Si estás a melé de un enemigo no incapacitado y te mueves fuera de su rango recibes un ataque de oportunidad.

Acciones menores como soltar algo o desenvainar se pueden realizar durante el movimiento.

| Mods  |    |
|-------|----|
| 3     | -3 |
| 4-5   | -2 |
| 6-8   | -1 |
| 9-12  | 0  |
| 13-15 | +1 |
| 16-17 | +2 |
| 18    | +3 |

