

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 -> 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

