

## CONTENIDOS

<b>Introducción</b> .....	<b>4</b>		
Lo básico .....	6		
La mecánica básica .....	6		
Una sesión de juego .....	8		
Jugar .....	10		
Resumen de la creación de personajes .....	11		
<b>Uno: personajes</b> .....	<b>14</b>		
Las características .....	15		
Ejemplo de generación y asignación de puntuaciones de características .....	16		
Clases de personaje .....	17		
Las clases básicas .....	17		
Beneficios dependientes del nivel .....	18		
Descripciones de las clases básicas .....	18		
El héroe Fuerte .....	20		
El héroe Rápido .....	21		
El héroe Duro .....	23		
El héroe Listo .....	25		
El héroe Dedicado .....	27		
El héroe Carismático .....	29		
Ocupaciones iniciales .....	31		
Cualidades esenciales .....	34		
Puntos de acción .....	36		
Lealtades .....	36		
Reputación .....	37		
Riqueza .....	38		
Obtener experiencia y niveles .....	38		
Personajes multiclase .....	39		
<b>Dos: habilidades</b> .....	<b>42</b>		
Fundamentos sobre las habilidades .....	42		
Adquisición de rangos .....	43		
Uso de habilidades .....	44		
Descripción de las habilidades .....	48		
<b>Tres: dotes</b> .....	<b>76</b>		
Adquirir dotes .....	76		
Prerrequisitos .....	77		
Descripciones de las dotes .....	77		
<b>Cuatro: equipo</b> .....	<b>90</b>		
Comprar equipo .....	90		
Armas a distancia .....	95		
Tabla de armas a distancia .....	96		
Explosivos y armas de aspersión .....	103		
Tabla de explosivos y armas de aspersión .....	104		
Armas cuerpo a cuerpo .....	106		
Tabla de armas cuerpo a cuerpo .....	107		
Armas improvisadas .....	108		
Armaduras .....	109		
Tabla de armaduras .....	110		
Equipo variado .....	111		
Tabla de equipo .....	113		
Capacidad de carga .....	120		
Tren de vida .....	122		
Servicios .....	122		
Vehículos .....	123		
Tabla de vehículos .....	125		
<b>Cinco: combate</b> .....	<b>128</b>		
Secuencia de combate .....	128		
Puntuaciones de combate .....	129		
Fundamentos del combate .....	130		
Iniciativa .....	133		
Sorpresa .....	133		
Acciones en combate .....	134		
El asalto de combate .....	134		
Tipos de acciones .....	134		
Acciones de ataque .....	135		
Acciones de movimiento .....	137		
Acciones de asalto completo .....	137		
Acciones misceláneas .....	138		
Ataques de oportunidad .....	138		
Heridas y muerte .....	139		
Resumen de estados del personaje .....	140		
Movimiento y posición .....	142		
Modificadores de combate .....	144		
Condiciones favorables y desfavorables .....	144		
Cobertura .....	144		
Ocultación .....	146		
Objetivos indefensos .....	146		
Acciones especiales de iniciativa .....	147		
Retrasar una acción .....	147		
Preparar una acción .....	147		
Ataques especiales .....	148		
Armas de aspersión .....	148		
Armas de fuego .....	148		
Arrollar .....	149		
Atacar a un objeto .....	149		
Derribo .....	150		
Desarmar .....	151		
Embestir .....	151		
Granadas y explosivos .....	151		
Presa .....	152		
Prestar ayuda .....	155		
Movimiento y combate de vehículos .....	155		
<b>Seis: clase avanzadas</b> .....	<b>164</b>		
Requisitos para una clase avanzada .....	165		
Soldado .....	165		
Artista marcial .....	166		
Pistolero .....	168		
Espía .....	169		
Intrépido .....	171		
Guardaespaldas .....	174		
Científico de campo .....	175		
Tuercas .....	176		
Médico de campaña .....	179		
Investigador .....	181		
Famoso .....	183		
Negociador .....	185		
<b>Siete: dirigir el juego</b> .....	<b>188</b>		
Propósito del juego .....	188		
El papel del Director de Juego .....	189		
Atmósfera del juego .....	190		
Estilo de juego .....	191		
Arbitraje .....	192		
Cómo diseñar una aventura .....	196		
Lugares .....	201		
Recompensas y comportamiento .....	202		
Estructura .....	202		
Establecer la CD de compra .....	203		
Conceder puntos de experiencia .....	204		
Cómo desarrollar una campaña .....	207		
Favores y contactos .....	210		
El mundo actual .....	212		
El entorno .....	213		
Arder .....	213		
Hambre y sed .....	213		
Asfixia y ahogamiento .....	213		
Caídas .....	214		
Caída de objetos .....	214		
Venenos .....	214		
Pérdida de puntos de característica .....	214		
Enfermedades .....	215		
Ácido .....	215		
Electricidad .....	215		
<b>Ocho: amigos y enemigos</b> .....	<b>216</b>		
La Fábrica de criaturas .....	216		
Magia y psiónica .....	217		
Cómo leer las descripciones de las criaturas .....	217		
Ejemplos de criaturas .....	231		
Investigar criaturas .....	268		
Debilidades de las criaturas .....	269		
Personajes secundarios .....	271		
Personajes mundanos .....	271		
Niños .....	271		
Valores de Desafío .....	271		
Dar cuerpo a los personajes del DJ .....	272		
Arquetipos de mundanos .....	272		
<b>Nueve: modelos de campaña</b> .....	<b>284</b>		
CAZADORES DE SOMBRAS .....	285		
Asesino de sombras .....	289		
Ocultista .....	292		
Ideas para aventuras .....	295		
AGENTES DEL PSI .....	298		
Telémeta .....	305		
Mentalista de batalla .....	307		
Telémeta listos para usar .....	309		
Ideas para aventuras .....	310		
MAGIA URBANA .....	312		
Mago .....	317		
Acólito .....	322		
Magos listos para usar .....	324		
Ideas para aventuras .....	326		
<b>Diez: aptitudes FX</b> .....	<b>328</b>		
Conjuros .....	329		
Conjuros arcanos .....	334		
Conjuros divinos .....	336		
Listas de conjuros .....	336		
Poderes psiónicos .....	360		
Nueva dote .....	362		
Talento salvaje .....	362		
Listas de poderes .....	362		
Objetos FX .....	372		
<b>Hoja de personaje</b> .....	<b>380</b>		
<b>Índice</b> .....	<b>382</b>		
<b>Los diseñadores</b> .....	<b>384</b>		
<b>Índice de tablas</b> .....	<b>384</b>		