

Índice

Introducción	4
Todo el mundo tiene habilidades	4
El contenido	4
Lo que necesitas para jugar	4
Capítulo 1: clases	5
Batidor	5
Información sobre reglas de juego	7
Conjunto inicial del batidor semielfo	9
Ninja	9
Información sobre reglas de juego	11
Conjunto inicial del ninja humano	13
Robaconjuros	13
Información sobre reglas de juego	15
Conjunto inicial del robaconjuros mediano	20
Capítulo 2: clases de prestigio	21
Cómo escoger una clase de prestigio	21
Acechador azote de sombras	22
Acechador de las tierras altas	25
Asesino fantasma	28
Cambiante dagaconjuro	30
Ejecutor de la canción nocturna	34
Ejemplar	36
Fisgón de dungeons	39
Infiltrador de la canción nocturna	42
Inquisidor azote de sombras	45
Jinete escolta de las llanuras salvajes	48
Ladrón acróbata	51
Lírico fochlucan	53
Luchador callejero	57
Maester	59
Maestro de espías	62
Maestro de múltiples formas	64
Mago dagaconjuro	66
Mente sombría	70
Ollam	72
Sabueso	74
Señor de las bestias	77
Señor de los animales	79
Tempestad	83
Terror de los mares	84
Vigilante	88
Virtuoso	91
Capítulo 3: habilidades y dotes	95
Habilidades	95
Cómo combinar intentos de habilidades	95
Descripciones ampliadas de las habilidades	97
Abrir cerraduras	97
Artesanía	97
Averiguar intenciones	98
Descifrar escritura	98
Diplomacia	98
Equilibrio	99
Escapismo	99
Esconderse	100
Falsificar	100
Inutilizar mecanismo	101
Nadar	101
Piruetas	101
Sanar	101
Supervivencia	101

Tasación	101
Trato con animales	102
Trepar	103
Uso de cuerdas	103
Dotes	103
Aprovechado	103
Ataque en salto	103
Braquiación	105
Caballero ascético	105
Canción persistente	105
Cazador ascético	106
Concentración extraordinaria	106
Conjuro camuflado	106
Conocimiento oscuro	106
Distracción mejorada	106
Escuchar lo invisible	106
Experto táctico	107
Fuerza de personalidad	107
Golpe hábil	107
Golpe mortal	107
Hombre de mundo	107
Impacto arrasador	107
Impacto asombroso	108
Impacto doble	108
Inquisidor devoto	108
Intérprete devoto	108
Intérprete versátil	108
Intuición de combate	109
Lanzamiento brutal	109
Lanzamiento de conjuros en movimiento	109
Lanzamiento poderoso	109
Lanzarse para cubrirse	110
Lucha con dos armas desmesuradas	110
Mago ascético	110
Mente abierta	110
Música adicional	111
Natación mejorada	111
Observador rápido	111
Oído verde	111
Pícaro ascético	111
Precisión de conjuros extraordinaria	111
Provocador	111
Rastreador devoto	112
Reflejos intuitivos	112
Sentido del peligro	112
Subsónico	112
Tasar objeto mágico	112
Trampero táctil	112
Vínculo natural	112
Vuelo mejorado	112
Dotes de música de bardo	113
Canto de fortaleza	113
Canto de piel férrea	113
Conjuro lírico	113
Dotes salvajes	113
Olfato	114
Presa salvaje	114
Sentido ciego	114
Trepar como un mono	114
Vista de halcón	114
Vista de jaguar	114
Capítulo 4: herramientas y equipo	115
Nuevas armas	115
Equipo	117
Objetos mágicos	127

Capítulo 5: conjuros	137
Acciones rápidas y acciones inmediatas ..	137
Nuevos conjuros de asesino	138
Nuevos conjuros de bardo	138
Nuevos conjuros de clérigo	139
Nuevos conjuros de druida	140
Nuevos conjuros de explorador	140
Nuevos conjuros de hechicero/mago	141
Nuevos conjuros de paladín	142
Nuevos conjuros	142
Capítulo 6: organizaciones	159
Nombre de la organización	159
Los Buscadores del conocimiento de la cerradura negra	160
El clan ninja del Filo del dragón	163
El Colegio de la sabiduría concrecente	165
El Gremio de la canción nocturna	167
El Gremio de la mente sombría	169
Los Guardianes dagaconjuro	170
Los Investigadores aparecidos grises ..	172
La Liga de la bota y el sendero	174
La Liga de los tejedores de historias ..	176
Los Sabuesos	178
Los Ojos del Gran rey	180
El Orden de la iluminación	182
Cómo crear una organización	185
Paso 1: tipo	185
Paso 2: alineamiento	185
Paso 3: tamaño	186
Paso 4: miembros y recursos	186
Paso 5: demografía	187
Paso 6: desarrollo de los detalles	189
Apéndice: el aventurero épico	189
Cómo convertirse en un aventurero épico	189
Personajes de clases de prestigio épicas ..	190
Ejemplo de progresión de una clase de prestigio épica: fisgón de dungeons	191
Dotes épicas	191

Barras laterales

Golpe súbito y ataque furtivo	11
Robaconjuros y psiónica	20
El código pirata	87
La bandurria fochlucan	54
Capacidad de aprender trucos	102
Armas exóticas del <i>Combatiente completo</i> ..	116
Cómo utilizar el filo ajojador con el <i>Aventurero completo</i>	139
Cómo dar énfasis a una organización dentro de una campaña	160
Los aventureros y la Liga	174
Opción: crear un bloque de estadísticas para organizaciones	188
Tras el telón: niveles épicos y clases de prestigio	190