

ÍNDICE DE MATERIAS

1: CÓMO JUGAR	4	5: HABILIDADES	176	Bonificadores y penalizadores.....	275
¿Qué es un juego de rol?	6	Entrenamiento de habilidades.....	178	Resultados del ataque	276
Un mundo fantástico	7	Uso de las habilidades	178	Duración	278
¿Qué es una partida de D&D?	8	Habilidades de conocimiento.....	179	Tiradas de salvación	279
¿Cómo se juega?	9	Descripciones de las habilidades ..	180	Modificadores de ataque	279
La mecánica básica	11	6: DOTES	190	Ventaja de combate	279
Tres reglas básicas.....	11	Elección de dotes.....	192	Cobertura y ocultación.....	280
2: CREACIÓN DE PERSONAJES	12	Descripciones de las dotes	193	Cómo apuntar a lo que	
Creación de personajes	14	Dotes del grado heroico	193	no puedes ver	281
Raza, clase y rol	14	Dotes del grado de parangón.....	202	Movimiento y posición	282
Puntuaciones de característica	16	Dotes del grado épico	206	Tamaño de las criaturas y espacio ..	282
Interpretación.....	18	Dotes multiclase.....	208	Velocidad	283
Alineamiento contra personalidad..	19	7: EQUIPO	210	Movimiento táctico.....	283
Cómo se realizan las pruebas.....	25	Monedas y efectivo	212	Caídas.....	284
Ganar niveles.....	27	Armaduras y escudos	212	Flanqueo	285
Volver a entrenar.....	28	Armas	215	Tirar, empujar y deslizar.....	285
Los tres grados	28	Equipo aventurero.....	221	Teleportación.....	286
Hoja de personaje	30	Objetos mágicos.....	223	Fase.....	286
3: RAZAS DE PERSONAJE	32	Identificación de objetos mágicos	223	Acciones en combate.....	286
Dracónidos.....	34	Armaduras.....	227	Agarrar.....	286
Eladrines.....	36	Armas	232	Ataque básico	287
Elfos	38	Anillos.....	236	Ataque de oportunidad	287
Enanos.....	40	Cetros	238	Caminar.....	288
Humanos	42	Orbes	239	Carga	288
Medianos	44	Símbolos sagrados.....	240	Correr.....	288
Qué quiere decir ser Pequeño.....	44	Varas	242	Defensa total.....	288
Semielfos	46	Varitas.....	244	Desplazarse	288
Tiflin.....	48	Objetos para los brazos.....	245	Embestida.....	290
4: CLASES DE PERSONAJE	50	Objetos para la cabeza.....	247	Escapar.....	290
Una introducción a las clases.....	52	Objetos para la cintura	248	Escurrirse	290
Sendas de parangón.....	53	Objetos para el cuello	249	Gatear	290
Destinos épicos	53	Objetos para las manos	251	Golpe de gracia.....	290
Tipos y uso de poderes.....	54	Objetos para los pies	252	Levantarse	291
Fuentes de poder.....	54	Objetos maravillosos	253	Nuevas energías	291
Cómo leer un poder	54	Pociones.....	255	Preparar una acción.....	291
Brujo	60	8: AVENTURAS	256	Prestar ayuda.....	291
Sendas de parangón	71	Misiones	258	Puntos de acción	292
Clérigo.....	74	Encuentros.....	258	Retrasar el turno.....	292
Sendas de parangón.....	86	Recompensas	259	Usar un poder	292
Explorador	89	Exploración	260	Curación.....	293
Sendas de parangón	99	Descanso y recuperación.....	263	Curación en combate	293
Guerrero	102	9: COMBATE	264	Regeneración.....	293
Sendas de parangón	113	La secuencia de combate.....	266	Puntos de golpe temporales.....	293
Mago	116	Visualizar la acción	266	Agonía y muerte	295
Magos y rituales.....	118	Iniciativa.....	267	Dejar inconsciente a una criatura..	295
Sendas de parangón.....	129	El asalto de sorpresa.....	267	Curar a los moribundos	295
Paladín.....	132	Tipos de acción.....	267	10: RITUALES	296
Sendas de parangón	143	Tu turno.....	268	Cómo adquirir y dominar un ritual..	298
Pícaro.....	146	Ataques y defensas	269	Cómo realizar un ritual.....	298
Sendas de parangón.....	156	Tipos de ataque	270	Cómo leer un ritual	299
Señor de la guerra	159	Elección de objetivos	272	Descripciones de rituales	300
Sendas de parangón.....	169	Tirada de ataque	274	CRÉDITOS DE LAS PRUEBAS	
Destinos épicos.....	172	Defensas.....	274	DE JUEGO	316

