

# ÍNDICE GENERAL

Introducción.....	4
Lo que es este libro y lo que no es.....	4
Cómo utilizar este libro .....	4
<b>Capítulo 1: Dotes y habilidades .....</b>	<b>5</b>
Dotes virtuales .....	5
Nuevas dotes .....	5
Abatir.....	5
Abrazo de mantis.....	5
Agarre del mono .....	5
Arremetida poderosa .....	5
Arrollar mejorado .....	5
Ataque del águila.....	5
Ataque tumbado.....	5
Ataques aturdidores adicionales.....	6
Atrapar flechas .....	6
Disparo certero .....	6
Fingir debilidad .....	6
Golpe mortal .....	6
Impacto doble .....	6
Lanzar cualquier cosa.....	6
Lucha callejera.....	6
Lucha cerrada.....	7
Mantener la formación .....	7
Ojos en la nuca.....	7
Patada circular .....	7
Parar con la mano torpe.....	8
Pericia con escudo .....	8
Permanecer consciente.....	8
Puños de hierro.....	8
Puños rápidos .....	8
Recarga rápida .....	8
Romper arma mejorado .....	8
Sujetar escudo.....	8
Táctico experto .....	9
Tiro con arco zen .....	9
Toque doloroso .....	9
Vista ciega, 5 pies de radio.....	9
Habilidades .....	10
Nuevas habilidades de Saber .....	10
Mismas habilidades, nuevos usos.....	10
Averiguar intenciones .....	10
Diplomacia .....	11
Engañar .....	11
Reunir información .....	11
<b>Capítulo 2: Clases de prestigio .....</b>	<b>12</b>
Caballero Protector	
del Gran Reino.....	12
El código del Caballero Protector .....	12
Caminante fantasma.....	13
Cavalier .....	14
Defensor devoto .....	16
Duelista.....	18

Escolta mediano.....	19
Fustigador.....	20
Gladiador.....	22
Iniciado de la Orden del Arco .....	23
Maestro borracho.....	24
Maestro de armas .....	27
Maestro de la guerra.....	28
Maestro de las cadenas .....	30
Maestro samurai.....	31
El código del maestro samurai.....	31
Ninja de la Media Luna .....	33
Protector tribal .....	34
Puño de Hextor.....	35
Saqueador.....	37
Vengador Rojo.....	38

## Capítulo 3: Asuntos mundanos.....40

Los guerreros y los monjes y el mundo en que viven.....	40
El guerrero y el mundo .....	40
El monje y el mundo.....	42
Organizaciones: Una pequeña ayuda de mis amigos.....	43
Introducción de las organizaciones en tu campaña .....	44
Los Puños de Hextor.....	44
Los Caballeros Protectores del Gran Reino .....	46
Los Caballeros de la Guardia.....	47
Los Doce.....	48
Los Saqueadores.....	49
Los Vengadores Rojos.....	51

## Capítulo 4: El juego dentro del juego.....53

Ser todo lo que puedes ser.....	53
Duelista.....	53
Monjes guerreros de Shao Lin.....	53
Gladiador.....	54
Pirata.....	54
Salteador del desierto .....	55
Avance: Buenas elecciones.....	55
Cómo combatir contra casi cualquier cosa (y sobrevivir).....	56
Adversarios con alcance .....	56
Adversarios muertos vivientes.....	56
Adversarios voladores.....	57
Adversarios imbatibles .....	57
Tácticas .....	57
Usar Hendedura.....	57
Un poco de matemáticas .....	59
Utilizar una ráfaga o no.....	59
Capacidades de las armas mágicas .....	61
Guerreros y monjes monstruosos .....	61
Monstruos grandes.....	61
Grande e inamovible.....	61

Extremidades adicionales.....62	Descripciones de armas mágicas.....76
Multitarea.....62	Descripciones de armas específicas.....76
Monstruos voladores.....63	Descripciones de pociones.....77
Armas naturales.....63	Descripciones de anillos.....77
Velocidad.....63	Descripciones objetos maravillosos.....77
Criaturas de ejemplo.....63	Vehículos.....77
Adversarios montados.....64	Carro para dos personas.....78
Un adversario a pie	CDs aplicables a una colisión con carro.....78
mientras tú estás montado.....64	Dotes para carros.....78
Ejemplos de combate	Combatir desde un carro.....78
#1: Combate montado.....65	Disparar desde un carro.....78
#2: El duelo.....67	Atropellar con carro.....78
Aclaraciones sobre algunas reglas.....68	Ataque de refilón con carro.....79
Variaciones sobre las reglas.....69	Cargar con un carro.....79
Contrapiruetas.....69	Carromato de guerra de los medianos.....79
Flexibilidad al aplicar la Soltura con	Torres, fortines y castillos.....79
un arma a los arcos.....69	La torre fronteriza.....80
Desarme a dos manos.....69	Torre arbórea élfica.....81
Capítulo 5: Las herramientas	Faro fortificado.....82
de la profesión.....70	Puente fortificado de los gnomos.....84
Nuevas armas exóticas.....70	Castillo con recinto amurallado.....85
Tabla de equivalencia de armas.....75	Castillo mesetario de los enanos.....86
Objetos mágicos.....75	Templo de monjes.....90
Descripciones de escudos.....76	Arena de gladiadores.....92
	Combates de gladiadores inusuales.....95

## TABLAS

2-1: El Caballero Protector del Gran Reino.....13	2-14: El maestro samurai.....32
2-2: El caminante fantasma.....14	2-15: El ninja de la Media Luna.....34
2-3: El cavalier.....15	2-16: El protector tribal.....35
2-4: El defensor devoto.....16	2-17: El Puño de Hextor.....36
2-5: El duelista.....17	2-18: El Saqueador.....38
2-6: El escolta mediano.....19	2-19: El Vengador Rojo.....39
2-7: El fustigador.....21	4-1: Golpes probables por asalto con una ráfaga.....60
2-8: El gladiador.....23	4-2: Capacidades de armas mágicas.....60
2-9: El iniciado de la Orden del Arco.....24	4-3: Daño de las armas según tamaño.....62
2-10: El maestro borracho.....26	4-4: Daño del monje por tamaño.....62
2-11: El maestro de armas.....27	4-5: Velocidad del monje según
2-12: El maestro de guerra.....28	la velocidad base.....63
2-13: El maestro de las cadenas.....30	5-1: Armas exóticas.....70
	5-2: Armas equivalentes.....75
	5-3: Objetos mágicos.....75