

Índice de materias

Introducción	4
Capítulo 1: cómo dirigir la partida	5
¿Qué es un DM?	5
El estilo de juego	7
Ejemplo de juego	8
Cómo dirigir una sesión	10
Capítulo 2: cómo usar las reglas	19
Más reglas de movimiento	19
Uso de miniaturas y tableros	19
Movimiento tridimensional	20
Persecución y fuga	20
Movimiento sobre casillas	20
Tipos de bonificadores	21
Combate	21
Línea de visión	21
Inicio de un encuentro	22
Nuevos contendientes	23
Cómo hacer que las cosas se sucedan	24
Acciones de combate	24
Tiradas de ataque	26
Daño	26
Efecto del tamaño de un arma	28
Armas deflagradoras	28
Conjuros de área	28
Criaturas grandes y pequeñas en combate	29
Pruebas de habilidad y de característica	30
Tiros de salvación	33
Tomar decisiones para la magia	34
Descripción de efectos de conjuro	34
Manejar las adivinaciones	34
Creación de nuevos conjuros	35
Recompensas	36
Recompensas de experiencia	36
Recompensas por historia	40
Muerte del personaje	41
Crear un nuevo personaje	42
Capítulo 3: aventuras	43
Motivación	43
Estructura	44
Aventuras basadas en localizaciones	46
Aventuras basadas en sucesos	47
¿El fin?	48
Encuentros	48
A medida o a la buena de Dios	48
Valores de desafío y Niveles de encuentro	48
Dificultad	49
Monstruos más duros	50
Ubicación	50
Recompensas y comportamiento	50
Tesoro	51
Cómo ensamblar las aventuras	56
Entre aventura y aventura	57
El dungeon	57
Tipos de terreno de los dungeons	59
Paredes	59
Puertas	60
Habitaciones	62

Pasillos	63
Detalles diversos	63
Hundimientos y desplomes	66
Iluminación	67
Trampas	67
Elementos de una trampa	68
Ejemplos de trampas	70
Cómo diseñar trampas	74
Ecología de un dungeon	76
Animales de dungeon	76
Monstruos errantes	77
Dungeons aleatorios	77
Nivel del dungeon	77
El mapa y la clave	77
Encuentros aleatorios en dungeons	78
Una aventura de ejemplo	78
Bloques de estadísticas	85
Encuentros al aire libre	86
Perdese	86
Terreno de bosque	87
Terreno de marjal	88
Terreno de colina	89
Terreno de montaña	89
Terreno de desierto	90
Terreno de llanuras	91
Terreno acuático	92
Combate bajo el agua	93
Clima	93
Encuentros aleatorios al aire libre	95
Aventuras urbanas	98
Restricciones de armas y conjuros	99
Características urbanas	99
Encuentros urbanos	101
Capítulo 4: personajes no jugadores	103
El mundo entero	103
Clases de PNJ	107
Adepto	107
Aristócrata	108
Combatiente	108
Experto	109
Plebeyo	109
Estadísticas de PNJ	110
Actitudes de los PNJs	128
Cómo dar cuerpo a los PNJs	128
Capítulo 5: campañas	129
Montar una campaña	129
Mantener una campaña	130
Los personajes y el mundo que los rodea	131
La guerra y otras calamidades	133
Otros factores de la campaña	134
Creación de mundos	135
Cómo crear un mundo diferente	144
Aventuras en otros planos	147
Descripciones de los planos	151
Cómo crear una cosmología	167
Capítulo 6: personajes	169
Puntuaciones de característica	169
Razas	170
Subrazas	170
Cómo modificar una raza común	171
Cambios a través de sumas y restas	171

Restricciones raciales o de clase	171
Nuevas razas	171
Monstruos como razas	172
Clases	174
Cómo modificar las clases de personaje	174
Creación de nuevas clases	175
Clases de prestigio	176
Archimago	176
Arquero arcano	177
Asesino	179
Bribón arcano	180
Caballero arcano	181
Caminante del horizonte	182
Danzarín sombrío	184
Discípulo del dragón	185
Duelista	186
Enano defensor	187
Guardia negro	188
Hierofante	191
Maestro del saber	192
Mago rojo	193
Taumaturgo	195
Teurgo místico	196
Cómo mejoran los personajes	197
Cómo aprender habilidades y dotes	197
Cómo aprender nuevos conjuros	198
Obtención de beneficios de clase	198
Inactividad general	198
Obtención de puntos de golpe fijos	198
Cómo crear PJs de nivel superior al 1.º	199
Allegados especiales	199
Familiares	200
Monturas	204
Compañeros animales	205
Personajes épicos	206
Capítulo 7: objetos mágicos	211
Manejo de objetos mágicos	212
Descripciones de objetos mágicos	215
Armaduras	216
Armas	221
Anillos	229
Bastones	232
Cetros	235
Pociones y aceites	238
Rollos de pergamino	239
Varitas	245
Objetos maravillosos	246
Objetos inteligentes	268
Objetos malditos	272
Artefactos	277
Cómo crear objetos mágicos	282
Objetos de gran calidad	283
Materiales especiales	283
Capítulo 8: glosario	289
Aptitudes especiales	289
Sumario de estados	300
El entorno	302
Ayudas visuales	305
Índice alfabético	317
Lista de barras laterales	319
Lista de tablas numeradas	320