

Contenido

Introducción	4
Qué necesitas para jugar	4
Capítulo 1: nuevas clases	5
Nuevos conjuntos iniciales	5
Caballero	6
Ex caballeros	12
Chamán del dragón	12
Embaucador	19
Lista de conjuros del embaucador	25
Filo del ocaso	25
Capítulo 2: clases expandidas	31
Nuevos conjuntos iniciales	31
Alma predilecta	32
Bárbaro	34
Bardo	36
Batidor	38
Brujo arcano	40
Clérigo	42
Druida	44
Espadachín	48
Explorador	50
Filo aojador	52
Guerrero	54
Hechicero	56
Mago	58
Mago de guerra	60
Monje	62
Oficial	64
Paladín	66
Pícaro	68
Capítulo 3: nuevas dotes	71
Dotes generales	71
Dotes ceremoniales	86
Dotes divinas	86
Dotes heredadas	88
Dotes marciales	90
Dotes metamágicas	91
Dotes tácticas	92
Capítulo 4: nuevos conjuros	95
Conjuros de escuela dual	95
Subescuela de polimorfía	95
Capítulo 5: cómo crear una identidad	129
Trasfondo del personaje	129
Artesano	129
Asceta	130
Campesino	130
Errante	131
Gladiador	131
Golfillo	132
Marinero	133
Origen tribal	133
Señorito	134
Soldado	135
Arquetipos de personalidad	136
Agente	136
Buscador	136
Charlatán	136
Compañero	136
Competidor	136
Cruzado	137
Descubridor	137
Erudito	137
Estratega	137

Huérfano	137
Impetuoso	137
Inocente	138
Líder	138
Mártir	138
Mercenario	138
Profeta	138
Rebelde	138
Regio	139
Renegado	139
Salvaje	140
Sencillo	140
Teórico	140
Vagabundo	140
Rasgos de personalidad	140
Cómo ser un buen jugador en la mesa	143
Cómo llevar el papeleo	143
Normas sobre las tiradas	144
Respetar el turno	145
Otras preocupaciones	145
Habla sobre tu personaje	146
Capítulo 6: el grupo aventurero	147
Trasfondo de la compañía	147
Amistad de la infancia	148
Compañías autorizadas	148
Circunstancias	149
Elegidos	149
Organización	149
Cómo crear la compañía	150
Nociones básicas sobre la compañía	150
Cómo ser un jugador de equipo	157
Beneficios del trabajo en equipo	158
¿Qué es un beneficio del trabajo en equipo?	158
La plantilla del equipo	159
Descripciones de los beneficios del trabajo en equipo	159
Andanada de disparos	160
Avance en equipo	160
Carga en bloque	160
Carga en masa	160
Cazadores de enemigos	160
Círculo de filos	161
Emboscada astuta	161
Emboscada astuta mejorada	161
Escudar al equipo	161
Esfuerzo en grupo superior	161
Fuego indirecto	162
Montañeros expertos	162
Muro de escudos	163
Percepción	163
Resolución firme	163
Rutina de acampada	163
Soy una piedra	164
Tácticas de combate en equipo	164
Trance en grupo	164
Capítulo 7: asociaciones	165
Cómo ampliar tus partidas	165
Las dos categorías de asociaciones	166
¿Por qué asociarse?	166
Ser miembro tiene sus ventajas	166
Rasgos de las asociaciones	167
Asociaciones dinámicas	168
Asociaciones de ejemplo	169
La Academia espiraoscura de Thaum	169
La Caravana de las sombras	170

El Cáliz	171
El castillo Mairo	171
Los elfos del bosque Alto	172
Los enanos Vetaivernal	173
La Flotilla de la vela tronante	174
La Forja y consorcio comercial Mantorrutilante	175
El Gremio de aseguradores, abogados y pordioseros de Restenford	176
El Gremio de desatascadores de Restenford	177
El Gremio del yelmo dorado	178
La isla del Dragón	179
Merata Kon	180
Sharulhensa, las Torres de alabastro	180
El templo del Sol	181
La tierra del Honor	182
La tribu del Puño sangriento	183
El uno y cinco	184
Cómo crear tus propias asociaciones	184
Ejemplo de partida	191
Capítulo 8: reconstrucción de un personaje	193
Reciclaje	194
Cómo reciclar rasgos de clase	194
Cómo reciclar dotes	195
Cómo reciclar idiomas	196
Cómo reciclar habilidades	196
Cómo reciclar conjuros o poderes	196
Cómo reciclar niveles de sustitución	196
Reconstrucción	197
Cómo reconstruir puntuaciones de característica	198
Cómo reconstruir niveles de clase	199
Cómo reconstruir razas	200
Cómo reconstruir plantillas	201
Aventuras de reconstrucción	201
Cómo jugar aventuras de reconstrucción	201
Los Umbrales del amanecer (niveles 6 a 8)	202
La Cuna necrótica (niveles 13 a 15)	205
Apéndice: creación rápida de PJs y PNJs	209
1. Elige una clase	209
2. Determina las puntuaciones de característica	209
3. Elige la raza	209
4. Elige las habilidades	210
Listas de prioridades en las habilidades	210
5. Elige las dotes	210
6. Características restantes	216
7. Elige el equipo	217
Cómo comprar a la carta	217
Equipo por nivel	219
8. Elige los conjuros	221
Auras de chamán del dragón sugeridas	221
Auras de oficial sugeridas	221
Conjuros de alma predilecta sugeridos	221
Conjuros de bardo sugeridos	222
Conjuros de clérigo sugeridos (canalizadores de energía positiva)	222
Conjuros de druida sugeridos	222
Conjuros de explorador sugeridos	222
Conjuros de filo aojador sugeridos	222
Conjuros de filo del ocaso sugeridos	222
Conjuros de hechicero sugeridos	223
Conjuros de mago sugeridos	223
Conjuros de paladín sugeridos	223
Invocaciones de brujo arcano sugeridas	223
Personalidades aleatorias	223