

Contenidos

Introducción	6	Castigador de Darguun	108	Corredor de los Confines (Cco)	144
Capítulo 1: forjados	7	Cazador de dinosaurios	108	Embaucador del Gabinete (Ega)	149
Rasgos raciales de los forjados	7	Cazador de reliquias	108	Manipulador arcano (Mar)	153
Un día cualquiera	9	Combatiente de Talenta	108	Pesadilla quori (Peq)	157
Psicología de los forjados	10	Controlar salpicadura	108	Reforjado (Rej)	162
La vida de un forjado	13	Cuerpo mutable	109	Soldado de tallas arcanas (Sot)	166
Sociedad y cultura de los forjados	15	Emulación racial	109	Capítulo 8: equipo	171
Los forjados y las demás razas	21	Espadachín de los valenar	110	Armadura	171
Cómo crear personajes forjados	22	Experiencia a bordo	110	Armas exóticas	171
Ciudades y asentamientos de los forjados	24	Golpe del escorpión blanco	110	Objetos maravillosos	172
Capítulo 2: cambiantes	25	Guerrero de la cuchilla del alma	110	Objetos universales	175
Rasgos raciales de los cambiantes	25	Guía ancestral	110	Componentes de forjado	175
Un día cualquiera	28	Hostigador drow	110	Artefactos menores	178
Psicología de los cambiantes	28	Inmersión en la personalidad	111	Capítulo 9: magia y psiónica	179
La vida de un cambiante	30	Llamada de los Eternos	111	Nuevas infusiones de artifice	179
Sociedad y cultura de los cambiantes	32	Maestro lingüista	111	Nuevos conjuros de bardo	180
Los cambiantes y las demás razas	36	Metamagia heroica	111	Nuevos conjuros de clérigo	180
Cómo crear personajes cambiantes	37	Militarista de la Marca sombría	111	Nuevos dominios de clérigo	180
Comunidad de ejemplo: Refugio lluvioso	38	Pies firmes	111	Nuevos conjuros de druida	181
Capítulo 3: replicantes	41	Pura raza de Mror	111	Nuevos conjuros de explorador	182
Rasgos raciales de los replicantes	41	Rebote de bumerán	112	Nuevos conjuros de hechicero/mago	182
Un día cualquiera	42	Sendero de las sombras	112	Nuevos conjuros e infusiones	182
Psicología de los replicantes	43	Señor de las bestias de Aerenal	112	Alerta del caminante de los Confines	182
La vida de un replicante	45	Dotes psiónicas	112	Artesano invisible	183
Sociedad y cultura de los replicantes	49	Ancla conceptual	113	Aspecto del licántropo	183
Los replicantes y las demás razas	52	Escudo del pensamiento	113	Cabalgada de los valenar	184
Comunidad de ejemplo: Formalibre	52	Fuerza de dos	113	Cambio de forma involuntario	184
Cómo crear personajes replicantes	52	Fuerza espiritual	113	Cambio mejorado	185
PNJs de ejemplo	53	Dotes de cambiante	113	Cola del escorpión	185
Encuentros de ejemplo	54	Agilidad de cambiante	113	Descubrir cambiaformas	185
Capítulo 4: kalashtar	55	Alarrápida de élite	113	Dominar constructo viviente	185
Rasgos raciales de los kalashtar	55	Amplias zancadas de élite	114	Esencia de constructo	185
Un día cualquiera	56	Astado de élite	114	Esencia de constructo mayor	186
Psicología de los kalashtar	57	Cambio reactivo	114	Esencia de constructo menor	186
La vida de un kalashtar	59	Cazador salvaje de élite	114	Esencia de humanoide	186
Sociedad y cultura de los kalashtar	62	Colmillos largos de élite	114	Esencia de humanoide mayor	186
Los kalashtar y las demás razas	67	Ferocidad de cambiante	114	Esencia de humanoide menor	186
Cómo crear personajes kalashtar	68	Garras afiladas de élite	114	Falsear alineamiento	187
Comunidades de los kalashtar	68	Instintos de cambiante	115	Forzar cambio de forma	187
Comunidad de ejemplo:		Rasgo de cambiante adicional	115	Heroísmo incontenible	187
Venablo de piedraserena	69	Resistencia de cambiante	115	Horno interior	187
Capítulo 5: otras razas	71	Salvajismo de cambiante	115	Infligir daños leves en grupo	188
Elfos de Aerenal	71	Trepamuros de élite	116	Infligir daños moderados en grupo	188
Elfos de Khorvaire	74	Visión onírica de élite	116	Inmunidad de gólem	188
Elfos de Valenar	75	Zambullida de élite	116	Instintos salvajes	189
Elfos drow	77	Dotes tácticas	116	Introspección capciosa	189
Enanos	80	Bailar con las sombras	116	Luz de Irian	189
Gnomos	83	Cambiante del pensamiento kalashtar	116	Maestría del cambiante	189
Inspirados	85	Entrenamiento militar de cambiante	117	Mejora de arma natural	189
Medianos de Khorvaire	89	Furia de combate salvaje	117	Mejora de arma natural mayor	189
Medianos de Talenta	90	Lucha brutal	117	Mejora de arma natural menor	189
Orcos	93	Rostro inquietante	118	Mejora de arma natural personal	190
Semielfos	96	Dotes de forjado	118	Prolongar cambio	190
Semiorcos	98	Cuerpo de adamantita	118	Purgar ilusión	190
Trasgoides	100	Cuerpo de mithril	119	Reparar daños leves en grupo	190
Capítulo 6: opciones de personaje	105	Cuerpo de quiebrahacha	119	Reparar daños moderados en grupo	190
Dotes raciales	105	Cuerpo desprotegido	119	Sugestión insidiosa	191
Adaptación a la luz diurna	105	Cuerpo espinoso	119	Toque de Jorasco	191
Amigo de los dinosaurios	105	Diseño al hierro frío	119	Transformación de doppelgänger	191
Atontar con el bumerang	105	Diseño en plata	119	Visión verdadera en grupo	191
Cambio rápido	107	Mandíbulas mortales	120	Poderes psiónicos	192
Capítulo 7: clases de prestigio	133	Maña contra constructos	120	Nuevos poderes de psiónico/indómito	192
Atavista (Atv)	133	Resistencia mejorada	120	Nuevo poder de guerrero psíquico	192
Confidente de la luna (Col)	139	Segundo golpetazo	120	Miedo primigenio	192
		Niveles de sustitución racial	120	Sugestión implantada	192