

ÍNDICE DE CONTENIDO

Introducción	4	Extender la fe	51	Enfermedades	93
Capítulo 1: poner orden en la corte	6	Obligaciones y deberes de un líder espiritual ..	51	Recompensas	94
El líder temporal	7	Conflictos	52	Fortalezas de la frontera	94
¿Qué hacen los gobernantes y los senescales? ..	7	Iglesia contra estado	52	La hacienda Loboguarda	94
Senescales y títulos	7	Fes y sectas rivales	52	La fortaleza Tormenthalcón	96
Cómo participar en el juego de la política	8	Conflicto entre fes	53	Ejemplo: la baronía de Sombastrella	97
El poder tras el trono	8	Sectas problemáticas dentro de la iglesia ..	53	El barón Erzher hijodeYavilarh	99
El arte de hacer y cambiar leyes	9	Amenazas militares	53		
Los secretos de la negociación	9	Amenazas insidiosas	54	Capítulo 6: ser el rey del camino	101
Treguas y altos el fuego:		Recompensas	54	El largo brazo de la ley	101
técnicas para mantener la paz	10	Fortalezas religiosas	54	¿Qué hacen los alguaciles	101
La importancia de obtener favores	10	Las Agujas de la mañana	54	Heraldos: más silenciosos y misteriosos ..	102
Títulos y cómo conseguirlos	10	La casa del Cabello de fuego	55	¿Qué hacen los heraldos	102
Cómo ascender hasta la nobleza	12	Ejemplo: la ascensión de Aumannator	58	La nobleza y los heraldos	103
Cómo gobernar un dominio	17	El Señor del sol Delegozh Orndeir	58	Cómo discutir con los heraldos	103
Conflictos	18	Capítulo 4: lanzarse al mercado	62	Cómo pagar a los heraldos	104
Condenas y culpables	18	El líder comercial	62	La legitimidad y los heraldos	104
Rivales políticos	18	¿Qué hacen los líderes comerciales?	62	Los heraldos mayores	105
Consejeros y embajadores	19	Cómo utilizar la dote Liderazgo	63	Los mensajeros de los heraldos	105
Revolucionarios	19	Cómo jugar una partida económica	63	Los tabardos	105
Líderes religiosos	20	El arte de controlar las principales		Heraldos locales	106
Aventureros violentos	20	arterias comerciales	65	Tipos de heraldos	106
Espías y asesinos	20	Caminos	66	La vida diaria de un heraldo local	107
Recompensas	21	Portales	68	Vigilantes	107
Fortalezas de la corte	21	Mercancías	69	Heraldo de la corte	107
Ejemplo: la corte de la Gran torre	22	Cómo establecer un consorcio comercial	70	Cómo jugar una partida errante	111
		Personal: repartiendo cargos	70	Una pequeña muestra de heraldos	111
Capítulo 2: conquistar el campo de batalla	25	Príncipe mercader (Pme)	71	Cómo mantener la ley	112
La carga del mando	25	Las claves para controlar un mercado	74	Cómo controlar los caminos	113
¿Qué hacen los líderes militares?	25	Cómo dirigir un gremio	74	Conflictos	113
Cómo utilizar la dote Liderazgo	26	Cómo dirigir una oligarquía	74	Recompensas	114
Cómo jugar una partida militar	26	Cómo dirigir un monopolio	74	Exploradores del Norte	114
Cruzadas	27	Obligaciones y deberes de un líder comercial ..	74		
Hordas incursoras	27	Conflictos	74	Capítulo 7: desafíos de alto nivel	115
El largo camino de los ascensos	28	Consortios comerciales rivales	75	Deidades	115
El arte de dirigir un ejército	29	Ámbulas y priakos de las tierras centrales ..	75	Ideas de aventuras con deidades	117
Cómo dar órdenes a los subordinados	29	Bandoleros y piratas	76	Grandes dragones	118
Cómo movilizar tropas	30	División de los recursos naturales	77	Ideas de aventuras con grandes dragones ..	119
Cómo conservar el territorio	30	Cómo superar los desastres naturales	77	Aventureros rivales	122
Obligaciones y deberes de un líder militar ..	31	Amenazas insidiosas	77	Ideas de aventuras con aventureros rivales ..	122
Conflictos	31	Recompensas	77	Invasiones de hordas y ejércitos	127
Enfrentamiento entre ejércitos	31	Fortalezas económicas	79	Ideas para aventuras de invasiones	129
Conflictos internos	31	Villa Ulbrinter	79		
Monstruos poderosos	32	Ejemplo: el trono Partido	80	Capítulo 8: los Reinos fronterizos	131
Amenazas insidiosas	32	Dabron Fajenastro	82	Los Reinos fronterizos en la actualidad	132
El trono	32	Capítulo 5: domar la frontera	84	Aderglast, la tierra de los Mágicos	132
Rivales militares	33	El líder fronterizo	84	La baronía de Sillanegra	134
Recompensas	33	¿Qué hacen los líderes fronterizos?	84	Bedorn	135
Fortalezas militares	35	Cómo utilizar la dote Liderazgo	85	El bosque Fosco	137
La torre Ardiente y el templo en el Cielo ..	35	Cómo jugar una partida fronteriza	86	El bosque de Qurzh	138
Cuerno alto	38	El arte de labrarse un dominio	86	El bosque de Yúndar	138
Ejemplo: el Imperio sozhilisiano	40	El arte de domar la frontera	86	La defensa de Nezh	139
Sozhilis, murkull de Muranheim	41	La medicina en Faerún	87	Derlusk	139
		Cómo atraer súbditos	88	El Gran ducado de Shantal	140
Capítulo 3: mantener la fe	44	La justicia de la frontera	89	Irl	141
El líder espiritual	45	Cómo adquirir títulos	89	Luzhbern	142
¿Qué hacen los líderes religiosos?	45	Señores, alcaldes y guardianes	89	Muchaságuas	143
Los fieles heréticos y la Iglesia	46	Estado vasallo frente a estado feudal	90	Oeble	144
Cómo utilizar la dote Liderazgo	47	Cómo gobernar un feudo	90	Ondime	147
Cómo jugar una partida religiosa	48	Cómo dirigir un dominio fronterizo	90	El reino de la Espada presta	148
Cómo comunicarse con los dioses	48	Cómo conservar el territorio	91	El reino del Monte	149
Manifestaciones y visiones	48	Cómo expandir el dominio	91	Sostenbúho	151
Hacedores de milagros	49	Obligaciones y deberes de un líder fronterizo ..	91	La tierra de los Dos príncipes	152
Poseedores de reliquias	49	Conflictos	91		
Cómo ascender por el escalafón	49	Ley local frente a ley regional	91	Capítulo 9: cómo gobernar	154
Obispos y arzobispos	49	Bandidos y bandoleros	92	Liderazgo	154
Oradores e hierofantes	50	Amenazas monstruosas	92	Pruebas de Liderazgo	156
El arte de conducir al rebaño	50	Amenazas insidiosas	93	Cómo atraer allegados y seguidores	156
Promulgar edictos	50			Cómo perder allegados y seguidores	156
				Influencia	157
				La autoridad y sus propias recompensas	158