

# CONTENIDOS

## 4 Capítulo 1: introducción

- 4 ¿Qué es el anime?
- 4 Los orígenes del anime
- 4 Los géneros del anime
- 6 ¿Qué es un juego de rol?
- 6 Cómo jugar a OG d20

## 8 Capítulo 2: creación de personajes

- 8 Bases de la creación de personajes
- 9 Paso 1: comentarlo con el DJ
- 10 Paso 2: perfilar el personaje

## 11 Capítulo 3: Características

- 11 Paso 3: generar las características

## 13 Capítulo 4: razas

- 13 Paso 4: elegir una raza

## 14 Capítulo 5: clases

- 14 Paso 5: elegir una clase
- 32 Deconstrucción de las clases de fantasía del sistema d20.
- 33 Análisis de las clases del d20 Moderno

## 37 Capítulo 6: atributos

- 37 Paso 6: asignar los atributos

## 74 Capítulo 7: habilidades

- 74 Paso 7: elegir las habilidades

## 81 Capítulo 8: dotes

- 81 Paso 8: elegir las dotes

## 87 Capítulo 9: defectos

- 87 Paso 9: elegir los defectos

## 96 Capítulo 10: toques finales

- 96 Paso 10: determinar los valores calculados
- 97 Paso 11: obtener puntos por trasfondo

## 98 Capítulo 11: equipo

- 98 Juguetes anime
- 98 Armas
- 102 Vehículos
- 106 Armadura corporal y dispositivos de protección.
- 108 Cómo romper objetos.

## 110 Capítulo 12: combate

- 110 Introducción al combate
- 111 Dados y tiradas de dados.
- 114 Combate
- 114 Iniciativa
- 115 Acciones de un personaje
- 120 Acciones que no son de combate
- 120 Defensa
- 121 Daño
- 123 Combate mental
- 124 Recuperación
- 124 Cómo utilizar los atributos en combate
- 125 Mejora del personaje

## 126 Capítulo 13: el juego de rol

- 126 Campañas, mini-campañas y sesiones únicas
- 126 Elegir un género
- 127 Cómo crear una ambientación
- 130 Cómo diseñar el mundo
- 132 Cómo diseñar aventuras
- 138 Mejora del personaje
- 138 Consejos para el DJ
- 139 Consejos para el jugador

