

ÍNDICE DE TÉRMINOS

ABCDEF GHIJ KLMN

Abrir cerraduras (habilidad), 102; ganzúas, 309, 310.

Abusón (desventaja), 52.

Acción larga, 162.

Acciones libres, 163, 170.

Acrobacias (habilidad), 83; caídas, 192; esqui-va acrobática, 164.

Adicción (desventaja), 52; alcoholismo, 53.

Administración (habilidad), 107.

Adversario, 263, 288.

Afianzar, 175.

Afinidad con los animales (ventaja), 25.

Agarrar, el arma del enemigo, 168; el brazo del arma del enemigo, 168; presa, 168.

Agronomía (habilidad), 85.

Agua, 190, 308.

Ahogo, ver Nadar.

Al límite (desventaja), 53.

Albinismo (desventaja), 48.

Alcance, 156

Alcance, 156-157; armas, 156; ataque a través de hexágonos, 160; sobre monturas, 197-200.

Alcoholismo (desventaja), 53.

Alfarería (habilidad), 80.

Aliados (ventaja), 38-40.

Aligerar (hechizo), 240.

Alquimia (habilidad), 85.

Altura, Enanismo, 49; Gigantismo, 50; tablas, 19.

Ambidextro (ventaja), 25, ver Lateralidad.

Amnesia (desventaja), 53.

Analfabeto (desventaja), 54.

Análisis de espionaje (habilidad), 102.

Analizar magia (hechizo), 229.

Animales, 205-212: Afinidad con los animales, 25; amaestrados, 210-212; carga y movimiento, 197, 203, 211; combate, 155, 205-206; conjuros, 227; daño por mordiscos, 205-206; ejemplos, 207-212; enjambres, 209-210; manejo de animales, 80; monturas, 197; Boleadoras; 91; vuelo, 203.

Anosmia (desventaja), 48.

Antipsi (poder), 258.

Antropología (habilidad), 85.

Aparatos electrónicos (habilidad), 100.

Apariencia física, 15, 19; tablas aleatorias, 132-133; tablas de estatura y peso, 19-20.

Apariencia, 19-20; mejora, 128; tablas aleatorias, 132-133.

Aprendizaje, 130; habilidades artesanales, 80; estudio, 130.

Aptitud Mágica (ventaja), 26.

Aptitud Matemática (ventaja), 26.

Aptitud Musical (ventaja), 26.

Apuntar, 149, 158; a caballo, 200; afianzar, 175; en vehículos, 199-201.

Arco (habilidad), 90; desenfundar para arqueros, 174.

Arco de visión, 38; ver Visión.

Armaduras, 115-116, 306-308; animal, 207; cascos, 306-308; conjuros, 240; defensa pasiva, 115; medievales y de la antigüedad, 306-307; hoja de personaje, 171; límites a la protección de los conjuros, 220; niveles tecnológicos, 270;

reflectante, 116; resistencia al daño, 116; superposición, 116; ultramodernas, 307.

Armas, 301-306; alcance, 156; antorchas, 181, 190; largas, 157; apartar un arma, 170; caída, 172; calidad, 119; cambio de empuñadura, 159; cuerpo a cuerpo, 171; cócteles Molotov, 181; de Asta (habilidad), 90; de tiro, 154, 171; de Fuego (habilidad), 90; de Pólvora Negra (habilidad), 91; de Rayos (habilidad), 90; encantamientos, 240; explosiones, 179; frascos de aceite, 181; fuentes de alimentación, 180; gas venenoso, 193; improvisadas, 155; preparadas, 148; lanza de caballería, 199; mayal, 149; preparación, 159; rotura, 172; tabla de daño básico, 118; tipos de daño, 117; transporte, 155, ver Armas de Asta, Armas de Fuego, Armas de tiro.

Armas de Asta, habilidad, 90; rotura, 172.

Armas de Fuego, aturridores, 179; automáticas, 177; contar disparos, 179; de un solo tiro, 177; efecto de zona, 179; escopetas, 179; fuego de cobertura, 177; ráfagas, 177-178; retroceso, 178; tabla de fallos críticos, 295.

Armas de tiro, 119, 154; a caballo, 200; alcance máximo, 172-173; ataques, 292-293; blanco, 173-174; características, 172-173; desde vehículos, 199-202; en elevación, 174; modificadores por vuelo, 204; tabla de modificadores al disparo, 293; tabla de distancia/tamaño y velocidad, 293; tabla de distancia, 293; ver también Apuntar.

Armería (habilidad), 80.

Arqueología (habilidad), 85.

Arquitectura (habilidad), 85.

Arrastrar, 140.

Arrojar Hechizos (habilidad), 99.

Articulaciones de Goma (ventaja), 26.

Artillería (habilidad), 91.

Astronavegación (habilidad), 85.

Astronomía (habilidad), 85.

Ataque, 150; a armas, 169; a caballo, 200; a ciegas, 174; acometida, 117; a distintas alturas, 182-183; animales, 206; alternativos, 118; apuntar, 158; armas de tiro, 173; ataque a fondo, 160; carga, 169; cobertura, 175-176; cuerpo a cuerpo, 167; derribo, 168; de rodeo, 162; de tiro, 154; elegir localización, 165, 166; finta, 149, 161; inmovilización, 168; mandoble, 117; localización, 295, 307; objetos inanimados, 183-184; orientación, 157; pataje, 170; sin armas, 155; telequinesicos, 252; vehículos, 201-202; volando, 204.

Ataque a fondo, 160; combate básico, 149; cuerpo a cuerpo, 170; finta, 160; volando, 204.

Atlán (habilidad), 181.

Aturdimiento, 93, 187; curación rápida, 27; Furia Homicida, 58.

Audición, 144; Duro de Oído, 50; Oído Agudo, 34; reducción por yelmo, 115; Sordo, 51.

Aura (hechizo), 229.

Autoteleportación (poder), 257.

Avaricia (desventaja), 54.

Aventura, 10.

Aversiones, 58.

ABCDEFGHIJKLMN

Bailar (habilidad), 82.

Ballesta, 172; amarillitar, 159; fuerza, 160, 172; gafa, 172; habilidad, 91; preparar, 159, 172.

Bastón (habilidad), 91.

Bendito (ventaja), 26.

Biología (habilidad), 85.

Bioquímica (habilidad), 86.

Blancos humanos, 202.

Bloqueo mental (habilidad), 102.

Bloqueo, 152, 164; defensa total, 162; volando, 204.

Bola de fuego (hechizo), 237.

Boleadoras (habilidad), 91.

Borrar mente (poder), 252.

Botánica (habilidad), 86.

Botes (habilidad), 110.

Boxeo (habilidad), 91.

Bucear, habilidad, 83; Nadar, 84, 142-143.

Buenos Modales (habilidad), 107.

Buscar Agua (hechizo), 237.

Buscar Tierra (hechizo), 232.

Búsqueda (hechizo), 229.

ABCDEFGHIJKLMN

Cabalar (habilidad), 79. Cabalar, 79, 197-201; montar, 197; monturas asistadas, 199-200; tabla de pérdida de control, 197-198.

Caída Libre (habilidad), 83.

Calculadora Mental (ventaja), 27.

Caligrafía (habilidad), 82.

Calmar Bestia (hechizo), 227.

Calor (hechizo), 236; psíquico, 254, 255; temperatura, 190-191; terreno, 277.

Cambio de empuñadura, 159.

Cambio de postura, 158, 169.

Caminar por el Aire (hechizo), 234.

Caminar sobre Agua (hechizo), 238.

Campaña, 259, 290.

Camuflaje (habilidad), 102.

Cantar (habilidad), 82.

Cantidad de daño, ver Daño.

Capa (habilidad), 92.

Características, 16; aleatorias, 131; mejora, 128; niños, 18; ver Destreza, Fuerza, Salud y Vigor.

Carga (ataque), 169; bonificación por gordo, 50; empujón, 162-163; Flaco (desventaja), 50; maniobra, 169.

Carga, 121-122; animales, 211; animales voladores, 204; gordo (desventaja), 50; saltando, 139; sobre peso (desventaja), 51; velocidad, 17.

Carisma (ventaja), 27.

Carpintería (habilidad), 81.

Cavar, 142.

Cazar (habilidad), ver Rastrear.

Ceguera (desventaja), 48.

Cerbatana (habilidad), 93.

Cetrería (habilidad), 79.

Ciclismo (habilidad), 110.

Cirugía (habilidad), 99.

Clariaudencia (poder), 256.

Clarividencia (poder), 256.

Cleptomanía (desventaja), 54.

Clérigo, 14; ver Ordenación Sacerdotal.

Clima, 276.

Cobardía (desventaja), 54.

Cobertura, acciones, 179; fuego, 172-173, 177-178; maniobra de «espera», 163.

Cocinar (habilidad), 81.

Codicia (desventaja), 54.

Código de Honor (desventaja), 54.

Combate, agilizado, 165; armas arrojadas, 171; ataques con escudo, 181-182; ataques por sorpresa, 180-181; avanzado, 163; básico, 150-151; ceguera repentina, 48; cuerpo a cuerpo, 167-171; de masas, 183; desarmar, 180; desprevenido, 186; dispersión, 176; elevación, 182; elevación, proyectiles, 174; en justas, 200; en vuelo, 204; girar la hoja del arma, 180; heridas, 154; 185-188; iniciativa, 180; inmovilización, 168; lanza, 200; lanzar objetos, 140-142; magia, 219; modificadores de reacción, 297; oscuridad, 48; parálisis, 62; reducir, 180; Reflejos de Combate (ventaja), 35; refrenar golpes, 180; sobre monturas, 197-201; ver también Armas, Combate cuerpo a cuerpo, Daño y Maniobras.

Combate básico, 151-152; cuerpo a cuerpo, 171; defensa total, 150, 162, 170; defensa pasiva, 153; escudos, 120; esquivar, 151; parada on las manos desnudas, ver Judo, Karate y Pelea; retirada, 165.

Combate cuerpo a cuerpo, 167-171; alcance, 102; cargas (Gordo y Flaco), 50; daño básico, 118; múltiple, 171; puños americanos, 171.

Comerciar (habilidad), 107.

Comida, 189, 308-309.

Comunicaciones, habilidad, 101; poder psíquico, 248-253; ver también Idiomas.

Concentración, Furia Homicida, 58; lanzamiento de hechizos, 214; maniobras, 150, 161, 170; poderes psíquicos, 247.

Conducir (habilidad), 111.

Conducta compulsiva (desventaja), 55.

Conductor de animales (habilidad), 79.

Confrontación de habilidades, cargas, 162, 169; comerciar, 107; comunicación, 97, 101;

detección, 104; disimular, 104; ejemplos, 137; fintas, 161; Interrogatorio, 105; Juegos de Azar, 109; poderes psíquicos, 251; Política, 110; rápida, 137; Sigilo, 106; telequinesia, 254.

Conocimientos callejeros (habilidad), 103.

Construcción de embarcaciones (habilidad), 81.

Contabilidad (habilidad), 101.

Contactos (ventaja), 40-42.

Control de la respiración (habilidad), 83.

Control mental (poder), 253.

Controlar ave (hechizo), 227.

Controlar mamífero (hechizo), 228.

Controlar reptil (hechizo), 227.

Correr (habilidad), 83.

Costumbres personales molestas (desventaja), 46.

Creación de personajes, 13; apariencia, 19; características básicas, 16; desventajas, 45; habilidades, 71; niños, 18; rarezas, 69; riqueza y posición, 21; ventajas, 25; Crear agua (hechizo), 237. **Crear aire** (hechizo), 234.

Crear elemental (hechizo), 234.

Crear fuego (hechizo), 236.

Crear tierra (hechizo), 233.

Credulidad (desventaja), 55.

Criminología (habilidad), 86.

Crioquinesia (poder), 255.

Criptoanálisis (habilidad), 86.

Crítico, defensa, 151; éxito, 125; fallo, 135-136; fallo en hechizos, 215; fallo en tiradas de defensa, 167; hechizos, 214; impacto, 136, 152, 166, 294; objetos mágicos, 215, 222; poderes psíquicos, 247; sobre monturas, 197; tablas, 294.

Cuchillo (habilidad), 93.

Cultura local (habilidad), 107.

Curación (ventaja), 27; Curación Grande (hechizo), 232; Curación pequeña (hechizo), 232; Curación Rápida (ventaja), 27; Hemofilia, 50; psíquica, 258, ver Medicina.

Curiosidad (desventaja), 56.

ABCDEFGHIJKLMN

Dai Blackthorn, 133; apariencia, 20; historia, 123; hoja de personaje, 314; leer y escribir, 24; posición, 24, 69; rarezas, 24; reacción, 24; se-

lección de características, 18; selección de desventajas, 68; selección de habilidades, 112; selección de ventajas, 44.

Daltonismo (desventaja), 49.

Daño contundente, 117.

Daño cortante, 117.

Daño punzante, 117; armas atascadas, 149; Hemofilia, 50.

Daño, armadura, 114-116, 124, 306-308; artes marciales, 94; balas, 119; básico, 117; bonificación, 117, 168; caídas, 192; efectos, 153; escudos, 120, 180; fragmentación, 179-180; fuego, 182, 190; furia homicida, 58; lanzamiento de hechizos, 217; lanzar objetos, 141, 171; localización, 165; mandoble, 117; masivo, 168; medio daño, 172; objetos inanimados, 183; objetos arrojados, 171; onda expansiva, 179; ráfagas, 177; reducción del movimiento, 153; reglas avanzadas de heridas, 168; resistencia, 114-116; Resistencia natural, 36; tablas, 118, 184; tipos, 117-119; tiradas, 11, 153; total, 119.

Deber (desventaja), 66 Deber involuntario (desventaja), 46.

Debilitar (hechizo), 243.

Declamación (habilidad), 82.

Defecto visual (desventaja), 49.

Defensa activa, 151, 164; bloqueo, 152; combate avanzado, 164.

Defensa pasiva, 114-116, 124, 152, 153, 166;

Defensa total, 162; combate básico, 150, cuerpo a cuerpo, 170.

Defensa, animal, 207; apuntar, 158, 175; arco de visión, 38; cambió de postura, 158; efectos de las lesiones, 153; en combate cuerpo a cuerpo, 171; fallo crítico, 167; terreno inestable, 165; vehículos, 202; vuelo, 204; ver también Armadura, Bloqueo, Defensa activa, Defensa pasiva, Judo, Karate, Maniobras.

Demoliciones (habilidad), 103.

Demoliciones Submarinas (habilidad), 103.

Demonios, 226.

Deportes (habilidad), 84.

Derribo, 153, 187; animales, 208.

Derrochador (desventaja), 55.

Descambiar, 45, 128.

Desdibujar (hechizo), 244.

Desenfundar (habilidad), 93; arqueros, 174; preparación de armas, 159; Reflejos de Combate, 35.

Deshidratación, ver Sed.

Despertar (hechizo), 232.

Destino (ventaja), 28.

Destreza, 16; con guantes, 115.

Destruir agua (hechizo), 238.

Desventajas, 45; adquiridas, 128; compensación, 68; descambiar, 128; efectos secundarios, 254; nuevas, 68; limitación, 46; tablas aleatorias, 132.

Desviar (hechizo), 240-241; escudos, 93, 97, 120.

Detección (habilidad), 104.

Detectar Emoción (hechizo), 228.

Detectar Magia (hechizo), 229.

Detectar Mentiras (habilidad), 103; ver Verdad.

Detectar Vida (hechizo), 228.

Diagnosticar (habilidad), 99.

Dibujar (habilidad), 82.

Difícil de Matar (ventaja), 29.

Dinero, 21, 114; cambio de puntos por dinero, 130; ver también Empleos.

Diplomacia (habilidad), 108.

Director de juego, 259.

Disfrazarse (habilidad), 103; suplantación, 109.

Disimular (habilidad), 104.

Dislexia (desventaja), 56.

Disparo Rápido, 172; ataques emergentes, 175; DR (número), 172.

Distraído (desventaja), 56.

Diversiones (desventaja), 55.

DJ, ver Director de juego.

Don de Lenguas (ventaja), 29.

DP, ver Defensa pasiva.

Drogas, ver Medicina.

DS, ver Destreza.

Duro de Oído (desventaja), 50.

ABCDEFGHIJKLMN

Ebanistería (habilidad), 81.

Ecología (habilidad), 86.

Economía (habilidad), 86.

Edad, Avanzada (desventaja), 49; envejecimiento, 130.

Edición de Vídeo (habilidad), 82.

Electrónica (habilidad), 87.

Elementales, 226.

Elfos, 15.

Elocuencia (habilidad), 108.

Empatía (ventaja), 29; ver Afinidad con los Animales y poderes psíquicos.

Empleado, 282-284.

Empleados, 282; magos, 214.

Empleos, 126, 279; magos, 222; tabla, 282.

Empujón, 162, ver Acrobacias.

Enanismo (desventaja), 49.

Encantamientos, 223; control de los PJ, 226; hechizos, 239-242; lentos pero seguros, 224; rápidos y sucios, 224.

Encantar (hechizo), 239.

Encuentros, 289.

Enemigo, 67.

Enemigos (desventaja), 67-68.

Enfardar (habilidad), 79.

Enfermedad Terminal (desventaja), 49.

Enjambres, 209.

Enseñanza (habilidad), 108.

Enviar Pensamientos (poder), 249.

Envidia (desventaja), 56.

Epilepsia (desventaja), 50.

Equilibrio, personajes, 15.

Equilibrio Perfecto (ventaja), 29.

Equipo, armaduras medievales, 306-307; armaduras modernas, 307-308; armas medievales, 301-303; armas modernas, 304-306; carga, 121; compra, 115, 277; medieval, 308-309; moderno, 309-310; fabricación, 281; patrón, 42.

Escapismo (habilidad), 104.

Esconder (habilidad), 104.

Escritura (habilidad), 82.

Escudo, 120, 181-182; bloqueo, 152; de bronce, 181; cuerpo a cuerpo, 173; daño, 120, 180-181; defensa pasiva, 166; embestidas, 169, 182; Escudo Mental, 251; Escudo de Fuerza (habilidad), 93; fintas, 161; golpes con escudo, 181;

habilidad, 93; improvisado, 120; incendiado, 182; con pinchos, 181; preparación, 160, 172; tabla, 120;

Escudo de Fuerza (habilidad), 93.

Escudo Mental (poder), 251.

Escudo PQ (poder), 255.

Escultura (habilidad), 82.

Esfera de Hielo (hechizo), 238.

Esfuerzo extra, 140.

Esgima (habilidad), 93.

Espada a Dos Manos (habilidad), 93.

Espada Ancha (habilidad), 93.

Espada Corta (habilidad), 93.

Espada de fuerza (habilidad), 94.

Especialización, 72; animales, 79; Armadura, 80; habilidades científicas, 84; Mecánica, 81.

Espera, 150, 163, 170; acciones de cobertura, 179; fuego de cobertura, 177.

Esquiar (habilidad), 84.

Esquiva, 151, 164; defensa total, 162.

Estática Psíquica (poder), 258.

Estigma Social, 47.

Estrangular, 168.

Estrategia (habilidad), 108.

Estupidez (hechizo), 230.

Estupor (hechizo), 230.

Estupor Masivo (hechizo), 230.

Eunuco (desventaja), 50.

Evasión, 170.

Exceso de Confianza (desventaja), 56.

Éxito crítico, 135.

Exoesqueleto (habilidad), 111.

Exoteleportación (poder), 257.

Expresión Corporal (habilidad), 98.

Extinguir Fuego (hechizo), 236.

ABCDEF GHIJKLMN

Falsificación (habilidad), 105.

Fallo crítico, 135.

Fanatismo (desventaja), 57.

Fatiga Adicional (ventaja), 29.

Fatiga, 196; intercambio por habilidad, 222; magia, 217; psíquica, 246.

Favor (ventaja), 29.

Filosofía (habilidad), 87.

Fingir (habilidad), 109; disfrazarse, 103.

Física (habilidad), 87.

Física Nuclear (habilidad), 87.

Fisiología (habilidad), 87.

Flaco, desventaja, 50; ataque de carga, 169.

Fobias (desventaja), 57.

Fogonazo (hechizo), 244.

Fotografía (habilidad), 83.

FR, ver Fuerza.

Frio (hechizo), 237.

Fuego de cobertura, 177.

Fuego, 190; antorchas, 184; frascos de aceite, 181; cóctelesmolotov, 181.

Fuerza, 16; altura y peso, 335; Enanismo, 49; fuerza mínima, 160; preparación, 160; Prestar Fuerza, 231; significados, 16.

Furia Homicida (desventaja), 58.

ABCDEF GHIJKLMN

Gafa, 172, 303.

Gafe (desventaja), 59.

Gases venenosos, 194.

Generosidad (desventaja), 55.

Genética (habilidad), 87.

Geología (habilidad), 87.

Gigantismo (desventaja), 50.

Glotonería (desventaja), 59.

Golpe Mental (poder), 250.

Gordo (desventaja), 50.

Guerra Nuclear, Bacteriológica y Química (habilidad), 94.

Gusto y Olfato Finos (ventaja), 30.

ABCDEF GHIJKLMN

Habilidades, 15, 73-76; acciones múltiples, 248-249; coste reducido en fatiga para hechizos, 217-218; disparo de una ráfaga, 177-178; ejemplo de selección, 112-113; encon-

trar un maestro de magia, 213-214; efectiva, 135; escudo PQ, 255; especiales, 38, 42; habilidades psíquicas con otras, 251-252; hechizos, 227-244; intercambio de energía por habilidad, 222; magia, 216; 227-244; máximo número de puntos, 18; Mecánica (nivel por defecto especial), 81; mejora con niveles por defecto, 76; modificadores por nivel tecnológico, 269; nivel máximo por defecto, 75; nivel por defecto, 74-76, 247; nivel psíquico por defecto, 247; niveles tecnológicos alternativos, 272-273; nuevas habilidades, 76; perfeccionamiento mediante aventuras, 130; perfeccionamiento mediante el estudio, 128-130, 268; profesor y alumno, 108, 128-130; psíquicas activas y pasivas, 248; reducción por escudo, 120; reducción por armadura, 114-115; requisitos, 73.

Hablar en Público (habilidad), ver Declamación.

Hacer Afñicos (hechizo), 243.

Hacha/Maza (habilidad), 94.

Hacha/Maza a Dos Manos (habilidad), 94.

Hallar Debilidad (hechizo), 243.

Hambre, 189.

Hechizos de área, 219.

Hemofilia (desventaja), 50.

Heraldica (habilidad), 101.

Heridas, ver Daño.

Herrería (habilidad), 81.

Hexágonos, 157-158; ataque en hexágonos ocupados, 160, 175.

Hipnotismo (habilidad), 100.

Historia (habilidad), 88.

Hoja de control del DJ, 260, 343.

Hoja de personaje, 123-125.

Honda (habilidad), 94.

Honradez (desventaja), 59.

ABCDEF GHIJKLMN

Identidad Alternativa (ventaja), 30.

Identificar Hechizo (hechizo), 229.

Idiomas (habilidad), 97-98; dificultad, 97; Don de Lenguas, 29; Duro de Oído, 50; Mudo, 51; niveles, 98; Sordera, 51.

Ilusiones (desventaja), 60.

Imán de lo Extraño (desventaja), 47.

Impacto crítico, 135, 294.

Impasible (ventaja), 31.

Impávido (ventaja), 31.

Impulsivo (desventaja), 60.

IN, ver Inteligencia.

Incompetencia (desventaja), 60.

Inconsciencia, 186; recuperación, 189.

Inflamar Fuego (hechizo), 236.

Información, conjuros, 229; peticiones, 298.

Informática (habilidad), 101.

Infravisión (ventaja), 32.

Ingeniería (habilidad), 88.

Iniciativa, 180-181; Reflejos de Combate, 35; Táctica, 110.

Inmersión con Lastre (habilidad), 77.

Inmunidad a las Enfermedades (ventaja), 32.

Inmunidad Legal (ventaja), 32.

Instrumento Musical (habilidad), 83.

Inteligencia, 16; animales entrenados, 210; niños, 18; significados, 17.

Interpretación (habilidad), 109.

Interrogatorio (habilidad), 105.

Intimidación (habilidad), 109.

Intolerancia (desventaja), 60.

Intuición (ventaja), 32.

Inválido (desventaja), 50.

Investigación (habilidad), 88.

Invocar Elemental (hechizo), 233.

Irascible (desventaja), 61.

ABCDEF GHIJKLMN

Joyería (habilidad), 81.

Judo (habilidad), 94.

Juegos de Azar (habilidad), 109.

Juegos de Mesa (habilidad), 77.

Juventud (desventaja), 51.

ABCDEF GHIJKLMN

Kárate (habilidad), 94.

ABCDEFGHIJKLMN

Lanza (habilidad), 95.

Lanza de Caballería (habilidad), 95.

Lanza, rotura, 172; habilidad, 95; Lanzar Lanza (habilidad), 95; Lanzar Vara (habilidad), 95; sobre monturas, 200.

Lanzar; armas, 154; habilidad, 84; objetos, 140; tabla, 293; telequinesia, 253.

Lanzar armas (habilidad), 95.

Lateralidad, 17; Ambidextro, 25.

Látigo (habilidad), 95.

Lazo (habilidad), 95.

Lectura Mental (hechizo), 228.

Leer Labios (habilidad), 105.

Leer y Escribir, 32; ver Letrado.

Legalmente Inexistente (ventaja), 33.

Lenguaje de Signos (habilidad), 98.

Letrado (ventaja), 33; dislexia, 56; idiomas, 98; ver Analfabeto.

Levantar objetos, 140, telequinesia, 253.

Levitación (poder), 254.

Leyes (habilidad), 101; costumbres, 274; Inmunidad Legal, 32; juicios, 274.

Liderazgo (habilidad), 110.

Lingüística (habilidad), 88.

Lisier, 169, 190.

Literatura (habilidad), 88.

Localización de impactos, 165; caídas, 193; cobertura, 175-176; tablas, 295.

Localizar (hechizo), 229.

Longevidad (ventaja), 33.

Lucha Libre (habilidad), 96.

Lujuria (desventaja), 61.

Luz (hechizo), 244.

Luz Continua (hechizo), 244.

Llamado para la Gloria (desventaja), 61.

Llamar Bestia (hechizo), 227.

Lluvia (hechizo), 235.

ABCDEFGHIJKLMN

Magia, 213-244; Aptitud Mágica, 26; ceremonial, 221; contratar magos, 214; entes mágicos,

226; ética, 215; lista de hechizos, 227-244; maná, 214; modificadores para ataques, 220; modificadores por lejanía, 220; objetos mágicos, 222; piedras de poder, 223, 241; requisitos, 214; Resistencia a la Magia, 36; sistemas alternativos, 221; toque del mago, 217; varitas y varas, 218.

Mala Suerte (desventaja), 61.

Maldito (desventaja), 61.

Maná, 214.

Manejo de Animales (habilidad), 80.

Maníaco-depresivo (desventaja), 61.

Maniobras, 148-151, 158-170, 296; acción larga, 150, 162-163; acciones de "cobertura", 179; acciones libres, 150, 163, 170; apuntar, 149, 158, 175; armadura, 158; ataque, 149, 151; ataque a fondo, 149, 160, 170; berserker, 160; bloqueo, 152; cambio de orientación, 157; cambio de postura, 148, 158, 169; cobertura, 175-176; combate avanzado, 158-170; combate básico, 147-151; combate cuerpo a cuerpo, 167-171; concentración, 150, 161, 170; concentración para furia homicida, 58; concentración para lanzar hechizos, 218; defensa total, 150, 162, 170; desenvainar un arma, 169; escapar, 170; espera, 150, 163, 170; estrangular, 168; evasión, 170; finta, 149-150, 161, 170; fuego de cobertura, 177-178; inmovilización, 168; liberarse, 169; movimiento, 148, 156, 163, 169-170; paso y ataque, 160; paso y concentración, 161, 170, 214; paso y espera, 162; paso y finta, 161; paso y preparación, 159-160, 169; pisotear, 170; placaje, 170; preparación, 148, 159-160, 169, 172; sobre monturas, 97-200; tabla, 296; vehículos, 202; vuelo, 203-204; ver también Ataque, Defensa activa y Orientación.

Maniobras de movimiento, 148; apuntar, 175; ataques de "rodeo", 166; cambio de orientación, 157; combate avanzado, 156-171; coste, 163; esprintar, 165; hexágonos, 156-158; montado, 198-200; obstáculos, 164; posturas, 164; radio de giro, 199; terreno inestable, 165; vehículos, 202; vuelo, 203.

Marcha (habilidad), 77.

Marroquinería (habilidad), 81.

Matemáticas, Aptitud Matemática (ventaja), 26; Calculadora Mental (ventaja), 27; habilidad, 88.

Mayal (habilidad), 96.

Mazmorra, 285.

Mecánica (habilidad), 81.

Medicina (habilidad), 100.

Medicina Forense (habilidad), 88.

Medicina, cuidados médicos, 189; curación mágica, 231; curación psíquica, 252, 258; Curación Rápida (ventaja), 27; enfermedades, 194; habilidades, 99; hambre, 189-191; heridas, 185; heridas graves, 153; inconsciencia, 153-154; inmunidad, 195-196; modificadores, 99, 100; niveles tecnológicos, 272; sed, 189-191; venenos, 193.

Megalomanía (desventaja), 62.

Memoria Fotográfica (ventaja), 33; idiomas, 29; magia, 214; mapas, 262; psíquicos, 245.

Mentiroso Patológico (desventaja), 62.

Metalurgia (habilidad), 88.

Meteorología (habilidad), 88.

Modelar Agua (hechizo), 238.

Modelar Aire (hechizo), 234.

Modelar Fuego (hechizo), 236.

Modelar Tierra (hechizo), 232.

Modificador, 135; a la precisión (Proc), 172, 293, 302-305; a la reacción, 263.

Motocicleta (habilidad), 111.

Motora (habilidad), 111.

Movimiento (valor), 17, 122; animales, 198, 211; Correr (habilidad), 83; Enanismo (desventaja), 49; Invalído (desventaja), 50-51; Nadar (habilidad), 84; tablas aleatorias, 133.

Movimiento, 122, 163, 169.

Mudo (desventaja), 51.

Muerte, 16, 154; automática, 186; última acción, 192.

Multimillonario (ventaja), 33.

Munición, 119, 306.

LNOPQRSTUVWXYZ

Nadar, 142; Gordo, 50; habilidad, 84; Sobrepezo, 51; socorismo, 143.

Naturalismo (habilidad), 77.

Náutica (habilidad), 77.

Navegación (habilidad), 77.

Niebla (hechizo), 238.

Nivel por defecto, 337-338.

Nivel tecnológico, 269-272; armaduras, 116; caballos, 198; cuidados médicos, 159; Defecto visual, 49; Dislexia, 56; Furia Homicida, 58; Invalído, 51; Letrado, 33; primeros auxilios,

188; soportes de armas, 200; tecnologías variables, 270.

NT, ver Nivel tecnológico.

Nubes (hechizo), 235.

LNOPQRSTUVWXYZ

Observador Avanzado (habilidad), 96.

Obsesión (desventaja), 62.

Ocultismo (habilidad), 88.

Oído Agudo (ventaja), 34.

Ordenación Sacerdotal (ventaja), 34.

Orientación (habilidad), 78.

Oscuridad, antorchas y linternas, 184; hechizos, 244; penalizaciones, 37, 49, 143-144; Visión Nocturna, 37.

LNOPQRSTUVWXYZ

PA, ver Personaje adversario.

Pacifismo (desventaja), 62.

Paracaidismo (habilidad), 84.

Paracaidismo (habilidad), 84; caída, 192.

Parada, 152, 165; Bastón (habilidad), 91; cuerpo a cuerpo, 171; defensa total, 162; escudos, 120; Esgrima, 93, 153, 169; Karate, 94-95, 171; Látigo (habilidad), 94; manos desnudas, 94, 96, 155, 171; Mayal (habilidad), 96; Pelea (habilidad), 96; preparación de armas, 159, 172; vuelo, 203-204.

Parada, 152, 165; con las manos desnudas, 155.

Parálisis de Combate (desventaja), 62.

Paranoia (desventaja), 62.

Pasado Inusual (ventaja), 34.

Paso y ataque, 160, 168.

Paso y concentración, 161.

Paso y espera, 162.

Paso y finta, 161.

Paso y preparación, 159, 169.

Patada, 155.

Patrones (ventaja), 42-44.

Patrones, 42-44; adquisición, 128; equipo, 42.

Pegar (hechizo), 243.

Pelea (habilidad), 96.

Pereza (desventaja), 63.

Pergamino (hechizo), 239.

Personaje, 13.

Personaje adversario, 264.

Personaje jugador, 13.

Personaje no jugador, 262, 288; diseño, 265; empleados, 282, 214; generación aleatoria, 133; interpretación, 265; Max, 326; personajes del adversario, 264; protegidos, 65; puntos de personaje, 39; reacciones, 24, 297-300.

Personalidad múltiple (desventaja), 63.

Persuasión (hechizo), 228.

Pescar (habilidad), 78.

Peso, 20; Flaco, 50; Gigantismo, 50; pisotear, 209; tabla, 19; telequinesia, 253.

Piedra de Poder (hechizo), 241.

Piedra en Tierra (hechizo), 233.

Pilotar (habilidad), 112.

Pisotear, 208.

Piratería Informática (habilidad), 89.

Piromanía, 63.

Piroquinesia (poder), 254.

Pistolas, 304; cuerpo a cuerpo, 171.

PJ, ver Personaje jugador.

Planetología (habilidad), 89.

PNJ, ver Personaje no jugador.

Pobreza (desventaja), ver Riqueza.

Poder Psíquico (poder), 248.

Poderes psíquicos, 245-258; Empatía (ventaja), 29; limitaciones, 255-258; magia, 250; poderes latentes, 246; poderes con sólo una habilidad, 246; Sentir el Peligro (habilidad), 37; Voluntad Inquebrantable (ventaja), 38.

Poderío (hechizo), 240.

Poesía (habilidad), 83.

Política (habilidad), 110.

Porra (habilidad), 96.

Posición, 23; habilidades iniciales, 73; Rango Militar, 35.

Potenciar (hechizo), 239.

Precisión (hechizo), 240.

Precognición (poder), 256.

Predcir el Tiempo (hechizo), 234.

Preparación rápida de armas, 160; ver también Desenfundar, Recarga rápida.

Preparar un arma, 159-161; armas de asta, 159; caída de armas, 172.

Prestar Fuerza (hechizo), 231.

Prestar Vigor (hechizo), 231.

Primeros Auxilios (habilidad), 100.

Primitivo (desventaja), 47.

Programación de Ordenadores (habilidad), 89.

Prospecciones (habilidad), 89.

Protegidos (desventaja), 65-66.

Proyector Pétreo (hechizo), 233.

Proyector, armas, 154; hechizos, 219-220.

Psicología (habilidad), 89.

Psicometría (poder), 256.

Puntos de personaje, 11, 13; cambio por dinero, 22, 130; concesión, 268; libres, 127; límite de puntos en habilidades, 72.

Puntos de vida adicionales (ventaja), 34.

Puños americanos, 171.

Purificar Agua (hechizo), 237.

Purificar Aire (hechizo), 234.

LNOPQRSTUVWXYZ

Química (habilidad), 89.

LNOPQRSTUVWXYZ

Rango Militar (ventaja), 34.

Rarezas, 15, 69-70; Aversiones, 58.

Rastrear, animales, 206; habilidad, 78.

Rayo (hechizo), 235.

Raza, desventajas/reacciones, 45-46; elfos, 15.

RD, ver Resistencia al daño.

Recarga Rápida (habilidad), 96.

Recibir Pensamientos (poder), 249.

Recobrar Fuerza (hechizo), 231.

Recogida sin Aterrizaje (habilidad), 96.

Recuerdos Traumáticos (desventaja), 63.

Recursos (habilidad), 105.

Red (habilidad), 97.

Reflejos de Combate (ventaja), 35.

Reforzar (hechizo), 240.

Religión, magia, 215; magia ceremonial, 221; Ordenación Sacerdotal (ventaja), 34.

Reparar (hechizo), 243.

Representante de la Ley (ventaja), 35.

Requisito, 73.

Requisitos, habilidades, 73; hechizos, 214.

Resistencia a la Magia (ventaja), 36.

Resistencia al daño, 114.

Resistencia al Dolor (ventaja), 36.

Resistencia Natural (ventaja), 36.

Resistencia Psíquica (ventaja), 36.

Resistir Fuego (hechizo), 237.

Respirar Agua (hechizo), 234.

Restaurar (hechizo), 243.

Retirada, 165.

Retirar Encantamiento (hechizo), 239.

Riqueza, 21, 114; cambio de puntos por dinero, 130; inicial, 21-22; inflación, 280; mundos diferentes, 280; objetos mágicos, 222; oro y plata, 279; sobornos, 298; ventaja, 36; ver también Empleos.

Robar Bolsillos (habilidad), 105.

Rodela (habilidad), 97.

Rotura de armas, 172.

LNOPQRSTUVWXYZ

Sadismo (desventaja), 63.

Saltar (habilidad), 84; cargado, 139; combate, 138; Enanismo, 49.

Salud, ver Vigor.

Sanguinario (desventaja), 64.

Secreto (desventaja), 47.

Secuencia del Turno de Combate, 147.

Sed, 189.

Seducción, Eunuco (desventaja), 50; Sex appeal (habilidad), 110.

Seguir (habilidad), 106.

Sentido Común (ventaja), 36.

Sentido Corporal (habilidad), 84.

Sentido de la Orientación (ventaja), 36.
Sentido del Deber (desventaja), 67.
Sentido del Tiempo (ventaja), 37.
Sentir el Peligro (ventaja), 37; PES, 257.
Sentir Emoción (hechizo), 228.
Sentir Emociones (poder), 249.
Señal Característica (desventaja), 64.
Sex-appeal (habilidad), 110.
Sexto Sentido (ventaja), 37.
Sigilo (habilidad), 106.
Sin Sentido del Humor (desventaja), 64.
Sinceridad (desventaja), 64.
Sobrepeso (desventaja), 51.
Socorrismo, 143.
Sordera (desventaja), 51.
Sorpresas, 180; emboscadas, 183; Reflejos de Combate, 35.
Sueño (hechizo), 230.
Sueño (poder), 252.
Sueño Masivo (hechizo), 231.
Suerte (ventaja), 37.
Supervivencia (habilidad), 78.

LMNOPQRSTUWXYZ

Tabla de armas, 301-306.
Tabla de probabilidad de éxito, 75; tablas aleatorias, 133; tablas de habilidades, 73-74; tiradas de acción para vehículos, 110-112.
Táctica (habilidad), 110.
Tartamudez (desventaja), 51.
Telegrafía (habilidad), 98.
Telequinesia (poder), 253.
Temor (hechizo), 230.
Teología (habilidad), 89.
Terreno inestable, 165.

Terror, 145-146; Reflejos de Combate, 35; sorpresa, 181; tabla, 146.
Tierra en Piedra (hechizo), 233.
Timidez (desventaja), 64.
Tipo de daño, 118.
Tirada, de acción, 11, 71, 75, 135-145; de ataque, 151, 163; de daño, 118; de defensa, 151; de influencia, 144; de moral, 299-300; de reacción, 263; de sentido, 143; de terror, 145-146; de voluntad, 145; entre sesiones de juego, 268; Pilotar, 112; vehículos, 110.
Tozudez (desventaja), 64.
Traje de Combate (habilidad), 97.
Traje de Vacío (habilidad), 112.
Trampas, 286; habilidad, 106.
Transporte, animales, 211; campo a través, 273; carreteras, 273; clima, 273; nivel tecnológico, 270; viajes, 272.
Trepar, 139; habilidad, 79.
Trucos de Manos (habilidad), 106.
Trucos sucios, 183.
Tuerto (desventaja), 52.

LMNOPQRSTUWXYZ

Un Solo Brazo (desventaja), 52.
Una Sola Mano (desventaja), 52.
Una Sola Pierna (desventaja), ver Inválido.

LMNOPQRSTUWXYZ

Valentía (hechizo), 230.
Vara (hechizo), 241.
Vehículos, 201-202.
Velocidad, 17, 122; blancos, 173; drogas, 53; nadando, 143; tabla, 293.

Venenos, 193; armas envenenadas, 193-194; gases, 193-194; habilidad, 106-107.
Ventajas, 25; adquisición, 128; Letrado, 33; lista, 25-44; tablas aleatorias, 132.
Ventriloquia (habilidad), 107.
Verdad (hechizo), 228.
Veterinaria (habilidad), 80.
VG, ver Vigor.
Viaje, ver Transporte.
Vida Social (habilidad), 110.
Vigor, 16; significado, 17; Curación Rápida, 27; daño masivo, 168; heridas, 185-196; objetos inanimados, 183, 184; Parálisis de Combate, 62; pérdida de puntos de vida, 186; Prestar Vigor (hechizo), 231; recuperación natural, 188; ver Edad.
Visión, 142; arco de visión, 38, 174, 208; Ceguera, 48; diagrama, 38, 174; mandobles forzados, 161-162; oscuridad, 48; yelmos, 115; Visión Nocturna, 37; Visión Oscura, 37; Visión Periférica, 38.
Visión Terrestre (hechizo), 233.
Vista Aguda (ventaja), 38.
Volar (habilidad), 84.
Voluntad Débil (desventaja), 65.
Voluntad Inquebrantable (ventaja), 38.
Voto (desventaja), 65.
Voz (ventaja), 38.
Vuelo, 203.
Vulnerabilidad al Dolor (desventaja), 52.

LMNOPQRSTUWXYZ

Xenobiología (habilidad), 89.
Xenología (habilidad), 90.

LMNOPQRSTUWXYZ

Zoología (habilidad), 90.

Línea Gurps

Directores editoriales: Miguel Angel Alvarez, Juan Carlos Poujade. **Coordinación general:** Víctimas de Kirne. **Diseño y maqueta:** Dinamic Duo. **Corrección de estilo:** Juan Ignacio Sánchez Pérez.. **Agradecimientos:** Víctimas de Kirne, Enrique Sánchez, (dios del escaneado veloz)

Publicado por La Factoría de Ideas. GURPS y todos sus términos son © Steve Jackson Games. © La Factoría de Ideas por la versión española. Diciembre 1995.



Filmación: Autopublish.

Impresión: Peñalara.

I.S.B.N.: 84-88966-20-2

Depósito Legal: M-42916-1995

