



IGAROL

Talentos Deadtwatch

Descripción: Recopilatorio de los talentos del JDR Deathwatch con su traducción y equivalencias a las de Dark Heresy para poder jugar con los Marines Espaciales del Deathwatch.

Traducción: Abbadon

Maquetación: Igest

Diseño: Heldenhammer

Documento proporcionado por la comunidad de IGARol

TALENTOS

Abhor the witch	Aborrecer la bruja	Durante la fase de juramento el personaje gasta un punto de fe (no de forma permanente si no solo para la misión) y durante la misión es inmune a todos los poderes psíquicos menos los indirectos (plantillas) o aliados.
Air of authority	Autoritario	Afecta a más objetivos con un chequeo (114)
Ambidextrous	Ambidiestro	Usa las dos manos por igual (113)
Armour monger	Experto en blindaje	Eres un experto en armaduras. Ganas 2 puntos de blindaje en todas las localizaciones .Solo funciona sobre su propia armadura.
Assasin strike	Danza asesina	Un chequeo de acrobacias después de un ataque CaC te permite hacer un movimiento gratis (115)
A weapon training	Entreno armas A.	Eres competente con todas la armas Astarte.
A weapon specialisation	Especialización A.A	Eliges un tipo y clase de arma(ej."pistola""bolters") y el máximo penalizador que puedes sufrir con ese arma es un -30.
Autosanguine	Estabilizadores sanguíneos	Cura 2 puntos por día de daño leve (117)
Basic weapon training *	Entrenamiento arma básica	Usa un grupo de armas sin penalización (116)
Bastion of iron will	Bastión de voluntad de hierro	Dobra el nivel psíquico en chequeos enfrentados de poderes psíquicos y psinisciencia.
Battle rage	Furia de combate	Permite bloquear estando en frenesí (118)
Berserk rage	Carga frenética	Gana un bonus de +20 cuando se carga (114)
Binary chatter	Parloteo binario	Gana un bonus de +10 al hablar con servidores (120)
Blademaster	Maestro de esgrima	Repite una tirada fallada por turno (119)
Blind fighting	Lucha a ciegas	Sufres la mitad de las penalizaciones (119)
Bolter drill	Instrucción bolter	Ganas 1 disparo de cadencia extra con todas las armas bolter disparando en modo semiautomática o automática. Si llevas 2 armas bolter en cada mano se aplica en ambas.
Bulging biceps	Brazos fuertes	Ignoras la necesidad de tener que afianzar armas (114)
Call to vengeance	Llamada a la venganza	Gastando una acción completa y un punto de fe cuando un hermano cae muerto o inconsciente se recuperan todos lo puntos de cohesión.
Catfall	Caer de pie	Reduce el daño de las caídas (114)
Chem geld	Eunuco	Inmune a la seducción y resistente a los encantos del sexo opuesto (117)
Cleanse and purify	Fuego purificador	Incrementa el efecto de las armas lanzallamas (118)*
Combat formation	Formación de combate	Cualquier miembro del grupo puede escoger usar el bonus de inteligencia del personaje que posea este talento en vez del suyo de iniciativa.
Combat master	Maestría de combate	Tus adversarios no obtienen beneficios por superarte en numero (119)
Combat sense	Sentido de combate	Usa el bonus de percepción en lugar de agilidad para la iniciativa.

Concealed cavity	Cavidad oculta	Tiene un compartimento secreto en tu cuerpo (114)
Couter attack	Contraataque	Recibes un ataque extra si bloqueas un ataque (115)
Crack shot	Disparo infalible	Tus ataques a distancia hacen +2 daño (116)
Crippling strike	Ataque lacerante	Tus ataques CaC hacen +4 al daño si hacen daño crítico (114)*
Crushing blow	Golpe mortífero	Añade +2 al daño con armas CaC (118)
Deadeye shot	Tiro certero	Efectúas ataques localizados con solo un -10 (122)
Death from above	La muerte desde arriba	Cuando haces un movimiento de carga con un retro-reactor causas 1D10 mas de daño por cada 2 éxitos. Máximo 2D10.
Deathwatch training	Entreno Deathwatch	El personaje no necesita confirmar la furia justiciera.
Deflect shot	Desviar proyectil	Puedes parar ataques a distancia que sean primitivas (115)
Die hard	Difícil de matar	Puedes repetir una tirada para determinar si mueres a causa de una hemorragia (116)
Disarm	Desarmar	Obligas al oponente a soltar su arma (115)
Disturbing voice	Voz inquietante	+10 a intimidar e interrogar. -10 a la empatía (122)
Double team	Ataque combinado	Ganas un +10 por atacar en grupo (114)
Dual shot	Disparo doble	Un solo chequeo de HP impacta 2 veces al objetivo (116)
Dual strike	Golpe doble	Un solo chequeo de HA impacta 2 veces al objetivo (118)
Duty unto death	Luchar hasta la muerte	El personaje ignora los efectos del aturdimiento, fatiga y daño durante el combate.
Electrical succour	Auxilio eléctrico	+10 a las tiradas de resistencia para quitarse fatiga (114)
Electro graft use	Uso de electro-injerto	+10 a competencia tecnológica, indagar y saber popular (122)
Enemy *	Enemigo	Eliges una organización o un grupo en particular que odia. Tienes un penalizador de -10 a la empatía contra ese grupo y es acumulable con el talento rival.
Energy cache	Reserva de energía	Puedes usar rayos, recargas y descargas lumen sin acumular fatiga (121)
Enhanced bionic frame	Enlace biónico	Ganas el rasgo auto-estabilizado.
Eye of vengeance	Ojo de venganza	Hace un disparo único (no semi ni auto ni de área) y aumenta el poder de penetración en un punto con cada éxito adicional y la furia virtuosa no necesita confirmación.
Exemplar of honour	Ejemplo de honor	Gastas un punto de fe y recuperas tantos puntos de cohesión como bonus de empatía.
E weapon training *	Entreno de armas E	Puede usar armas exóticas (116)
Favoured by the warp	Favorecido por la disformidad	Cuando tires en la tabla de fenómenos psíquicos puedes tirar dos veces y escoger (118)
Fearless	Coraje	Inmune al miedo y acobardamiento (115)
Feedback screech	Realimentación estridente	En un radio de 30m se debe superar un chequeo de voluntad para no perder media acción (121)*

Ferric lure	Atracción férrica	Puedes mover objetos metálicos de tantos kilos como tu bonus de voluntad (114)
Ferric summons	Invocación férrica	Puedes mover objetos metálicos de tantos kilos como tu bonus de voluntad x2 (119)*
Flame weapon training *	Entreno armas lanzallamas	Puedes usar estas armas sin penalización.
Flesh render	Destripador	Cuando usas armas de C/C el arma adquiere la cualidad de DESGARRADORA y si ya lo es tiras 1D10 adicional(tiras tres y te quedas el mas alto)
Foresight	Predicción	Puedes meditar para obtener un +10 el siguiente turno (121)
Frenzy	Furia asesina	Entras en un estado psicótico de combate para ganar bonus en combate (118)
Furious assault	Asalto rabioso	Si consigues una tirada exitosa de HA puedes hacer un segundo ataque extra (113)
Good reputation *	Buena reputación	Gozas de buena reputación en un colectivo determinado (114)cambia un poca la descripción.
Gun blessing	Bendecir armas	Des encasquillas tantas armas como tu bonus de inteligencia en un radio de 10m (114)
Gunslinger	Pistolero consumado	Si combates con una pistola en cada mano solo tienes un -10 de penalización (120)
Hammer blow	Golpe de martillo	Cuando realizas la acción de ataque total, puedes añadir la mitad del bonus de fuerza a la penetración del arma.
Hard target	Blanco difícil	Tus enemigos tiene un -20 a la HP si corres o cargas(114)
Hardy	recio	Siempre recuperas heridas como si fueran leves (121)
Hatred *	Odio	Tienes un +10 contra las criaturas que odias (120)
Heavy weapon trainnig	Entreno armas pesadas	Puedes usar estas armas sin penalización (117)
Heightened senses *	Sentido desarrollado	Ganas un +10 al usar el sentido concreto (122)
Hip shooting	Disparo en movimiento	Gana un ataque gratuito cuando efectúas una acción de movimiento completo (116)*
Hunter of aliens	Cazador de alienígenas	El personaje gana un +10 a HA y +2 al daño C/C contra alienígenas.
Improved warp sense	Mejorar sentido de la disformidad	Permite hacer un chequeo de psiniscencia como acción gratuita .
Independent targeting	Disparos independientes	Puedes disparar contra 2 o mas objetivos que estén a 10m de distancia entre si (116)
Infused knowledge	Conocimiento infundido	Trata los saberes común y académico como si fueran habilidades básicas y si tenias la habilidad te da un bonus de +10.
Inspire wrath	Inspirar cólera	Inspira ira a la muchedumbre. Tienes un +20 la interacción para infundir ira y odio. Y lo puedes combinar con MAESTRO ORADOR.
Into the jaws of hell	En las puertas del infierno	Tus seguidores se vuelven inmunes al acobardamiento y al miedo en tu presencia (116)

Iron discipline.	Disciplina férrea.	Tus seguidores pueden repetir sus tiradas de miedo y acobardamiento.(116)
Iron jaw.	Mandíbula de hierro.	Puedes ignorar el aturdimiento con una tirada de resistencia..(120)
Jaded	impávido	Los horrores ordinarios no te hacen ganar locura (119)
Killing strike	Golpe mortal	Si realizas una acción de ataque total y gastas un punto de fe haces que tu ataque sea imposible pararlo o esquivarlo.
Last man standing	Ultimo hombre en pie	Inmune a acobardamiento contra pistolas y armas básicas. Mejora en un punto las coberturas que le protejan a el.
Lean up	Resorte	Puedes ponerte en pie como acción gratuita (121)
Light sleeper	Sueño ligero	Se te considera despierto incluso durmiendo (122)
Lighting attack	Ataque relámpago	Puedes atacar 3 veces como acción completa (114)
Lighting reflexes	Reflejos rápidos	Añade el doble de bonus de agilidad a la iniciativa (121)*
Litany of hate	Letanía de odio	Extiende los beneficios del talento odio a tus aliados (119)
Logis implant	Implante lógico	+10 HA y +10 HP si consigues una tirada de competencia tecnológica (119)
Luminem blast	Rayo de lumen	Inflige un daño de 1D10+ bonus voluntad. Causa fatiga (121)*
Luminem charge	Recarga de lumen	Un chequeo de resistencia, puedes recargar o suministrar aparatos eléctricos. Causa fatiga (121)*
Luminem shock	Descarga de lumen	Inflige un daño eléctrico de 1D10+3. Causa fatiga (115)*
Machinator array	Formación maquinadora	El personaje gana un +10 a fuerza y resistencia y -5 a agilidad y empatía. Aumenta el tamaño 3 veces mas que un hombre. No puede nadar ni mantenerse a flote. Y puede montar una pistola o arma C/C en cualquier servobrazo o servoarnes.
Maglev grace	Suspensión magnética	Puedes levitar durante 1d10+ bonus resistencia minutos al día (122)*
Maglec transcendence	Levitación magnética	Puedes levitar durante 2d10+ bonus resistencia 2 veces al día (119)*
Marksman	Tirador de elite	No sufres penalización por disparar a alcances largo o extremo (122)
Master surgeon	Quirúrgico experto	Puedes practicar procedimientos médicos avanzado (121)
Master engineer	Experto ingeniero	Puedes gastar un punto de fe para superar un chequeo de competencia mecánica para mejorar, reparar o actualizar una maquina usando el mínimo tiempo posible.
Master orator	Orador experto	Afecta a 10 veces la cantidad normal de objetivos con una tirada de empatía (120)
Mechadendrite use *	Uso de mecadendrita	Puedes usar un tipo concreto de mecadendrita (122)*
Meditation	Meditación	Puedes sumirte en un trance para reducir tu nivel de fatiga actual (120)

Melee weapon training*	Entreno armas CaC	Puedes usar estas armas sin penalización (116)*
Mental rage	Furia mental	Puedes usar poderes psíquicos estando en furia asesina (118)
Mighty shot	Tirador excepcional	Inflige +2 al daño crítico con armas a distancia (122)*
Mimic	Imitador	Puedes imitar voces ajenas a la perfección (118)
Nerves of steel	Nervios de acero	Repite las tiradas falladas para evitar el acobardamiento (120)
Orthoproxy	Ortopraxis	Bonus de +20 para resistir el control mental o un interrogatorio (120)
Paranoia	Paranoia	Estas alerta ante cualquier peligro (120)
Peer *	Protocolo	Ganas un +10 a los chequeos de empatía cuando interactúas con un colectivo específico (121)*
Pistol weapon training *	Entreno pistolas	Puedes usar este tipo de armas sin penalización (117)
Polyglot	Políglota	Tienes todos los idiomas como habilidades básicas. Lo chapurreas y si tienes que hacer una tirada tendrás un penalizador de -10.
Precise blow	Golpe certero	No tienes penalización por hacer ataques localizados (118)
Preternatural speed	Velocidad innatural	Usas el ataque relámpago y ataque veloz como media acción, pudiendo de esta manera cargar al hacerlos.
Prosanguine	Potenciadores sanguíneos	Recuperas 1d5 puntos de daño al día (120)*
Psy rating	Factor psíquico	Adquieres habilidades psíquicas.
Psychic technique *	Poder psíquico	Ganas un poder psíquico (120)*
Quick draw	Desenfundado rápido	Puedes prepararte como acción libre (115)
Rapid reaction	Reacción rápida	Puedes hacer un chequeo de agilidad para negar los efectos de la sorpresa (121)
Rapid reload	Recarga rápida	Reduce el tiempo de recarga (121)
Resistence *	Resistencia a (x)	Recibes un +10 para resistir un efecto concreto (121)
Rite of awe	Rito de pavor	Causas miedo a 50m de radio con una penalización de -10 a todas las tiradas (122)*
Rite of fear	Rito de miedo	Causas miedo 1 en 50m radio 2 minutos (121)*
Rite of pure thought	Rito de pureza mental	Te vuelves inmune a todas las emociones (122)*
Rite of Sanctioning	Rito del sancionado	Eliges un resultado de la tabla de fenómenos psíquicos y cuando tengas que tirar en esa tabla puedes elegir el que has elegido mientras no tengas que tirar en la tabla de peligros de la disformidad.
Rival *	Rival	Eliges un grupo colectivo que siente animosidad hacia ti. Tienes un penalizador de -10 a la empatía por interactuar por ellos.
Scourge of heretics	Flagelante de herejes	Ganas +10 a la HA y +2 al daño en C/C contra herejes. El master decide quien es un hereje
Servo-harnes integration	Servo-arnes integrado	Ganas la habilidad de usar el servo-arnes y de las armas que lleve.
Sharpshooter	Tirador de primera	No recibes penalizaciones por ataques en

		localizaciones específicas (122)
Sound constitution	Robusto	Ganas una herida adicional (122)
Signature wargear	Equipo grabado	Elijes un objeto de requerimiento 20 o menos y pasa a ser de tu equipo permanente, se a de respetar el renombre.
Signature wargear mast.		Lo mismo que equipo grabado pero con 40.
Signature wargear hero*	Equipo grabado héroe	Lo mismo que con equipo grabado pero con 70.
Slayer of daemons	Matador de demonios	Ganas ventajas luchando contra demonios de la disformidad.+10 a la HA y +2 al daño en C/C contra demonios.
Sprint	Veloz	Puedes desplazarte mas rápido en combate (122)
Stalwart defence	Defensa inquebrantable	El marine gasta un punto de fe con una acción completa para adoptar la defensa inquebrantable. Mientras se encuentre en esta situación no puede mover ni esquivar. Puede hacer paradas contra todos los ataques contra el y el daño que reciba se reduce en 2 puntos .Adicionalmente sus enemigos no reciben bonus por superioridad numérica.
Step aside	Evasivo	Ganas una esquivas adicionales por turno (117)
Street fighting	Pelea callejera	Infliges 2 puntos de daño crítico adicionales con cuchillos o ataques sin armas (120)
Storm of iron	Tormenta de hierro	Cuando usas armas de lanzallamas o disparando en semi o auto contra hordas doblas el daño a la horda. P. Ej. si haces 2 puntos de magnitud en realidad le harás 4.
Strong minded	Imperturbable	Puedes repetir tiradas de voluntad falladas para resistir efectos de poderes psíquicos (119)
Sure strike	Golpe infalible	Si golpeas con éxito escoges la localización (118)
Swift attack	Ataque veloz	Puedes atacar dos veces como acción completa (114)
Takedown	Sometimiento	Efectúas un ataque especial para aturdir al adversario (122)*
Talented *	Dotado	Recibes un +10 a las habilidades correspondientes (116)
Target selection	Selector de objetivos	Puedes disparar al cuerpo a cuerpo sin penalizaciones.
Technical knock	Toque mecánico	Puedes des encasquillar un arma como media acción (122)
The flesh is weak	La carne es débil	Este talento da el rasgo maquina con puntos de armadura por cada vez que se compra el talento.
Thrown weapon training	Entreno armas arrojadas	Puedes usar este tipo de armas sin penalización (116)
Thunder charge	Carga atronadora	Cuando el personaje hace una acción de carga primero hace un ataque sin armas contra todos lo oponentes para ver si los derriba y luego hace su ataque normal. Contra hordas hace 1D5+1 ataques sin armas.
Total recall	Memoria fotográfica	Puedes recordar datos triviales y detalles menores (120)
True grit	Duro de pelar	Reduces el daño crítico recibido (116)

Two-weapon wielder *	Combate con 2 armas	Puedes atacar dos veces si empuñas dos armas (114)
Unarmed master	Experto sin armas	Tus ataques causan 1d10+BF y pierden el rasgo primitivo
Unarmed warrior	Guerrero sin armas	Tus ataques causa 1d10-3+BF .
Unbowed and unbroken	Recio e irrompible	Si el equipo de muerte sufre daño de cohesión en el turno actual o el anterior el marine puede declarar un ataque a distancia, un ataque C/C o un chequeo de empatía a +0, se realiza con éxito cualquiera de estas tiradas el marine y todos los marines que estén en coherencia recuperan los puntos sufridos por el daño de cohesión.
Unshakeable faith	Fe inquebrantable	Puedes repetir chequeos fallados de miedo (118)
Wall of steel	Muro de acero	Ganas una parada adicional por asalto (120)
Warp affinity	Afinidad a la disformidad	Este talento no se puede seleccionar si se tiene el talento rito del sancionado. Cuando tires en la tabla de fenómenos psíquicos puedes descartar el resultado ganando 1D5 puntos de corrupción y repitiendo la tirada sin modificadores.
Warp conduit	Conducción de la disformidad	Suma un +1 a tu nivel psíquico usando la versión potenciada del poder psíquico y resta -10 a las tiradas de la tabla de fenómenos psíquicos.
Warp sense	Sentido de la disformidad	Los chequeos de psiniciencia solo te llevan media acción.
Weapon-tech	Armas del tecnomarine	Incrementa la eficacia de las armas del tecnomarine que lleve o de implantes mecánicos .El incremento de daño y penetración es igual al bonus de inteligencia. Las armas tienen que ser de plasma, fusión, energía o exóticas.
Wisdom of the ancients	Sabiduría de los ancianos	Gasta un punto de fe para preguntarle algo al master como por ejemplo que camino tomar.
Whirlwind of death	Torbellino de muerte	Causas el doble de daño a la magnitud de una horda en combate C/C. P. Ej. si reduces 3 puntos la magnitud la reducirás en 6.

- El número entre paréntesis es la página del DARK HERESY donde viene descrita el talento en castellano.

- Los talentos que tienen un asterisco * después del paréntesis pueden variar o ampliarse en la DEATHWATCH.