

HABILIDADES

Acrobacia (Acrobatics) **Av**
AGI **Acc Completa**
 Volteretas, saltos, etc. Maniobras complicadas y ágiles Dif. variable y NdE mide espectacularidad.
Abandonar combate: Con 1 tirada exitosa se reduce a 1/2 acción.
Salto vertical y horiz.: Puede usarse por AGI.

Actuar (Performer) **Av**
EMP **Acc Completa**
Grupo: Bailar, Cantar, Músico, Narrador
 Entretener a un público. Cada habilidad debe comprarse por separado. Con una tirada Complicada (-10) puede dejarse al público fascinado o absorto.

Aguante (Carouse) **Básica**
RES **Acc libre**
 Resistir los efectos de alcohol u otras drogas. Cada tirada fallida incrementa en 1 la fatiga. Si se llega a inconsciencia 1D10 horas.

Buscar (Search) **Básica**
PER **5 o más min**
 Examinar una zona en busca de pistas, tesoros, trampas u otros objetos escondidos. Una tirada por habitación o pequeña área.
RT-Inspeccionar: Buscar en naves o vehículos en busca de contrabando, sabotaje

Carisma (Charm) **Básica**
EMP
 Ganar simpatía de otros, persuadir, rogar o seducir. El objetivo puede hacer tirada de VOL para resistirse a peticiones extrañas. Afecta a tantas personas como B EMP.

Charlatanería (Blather) **Av**
EMP **1 Acc Completa**
 Entretener o confundir a alguien hablándole sin descanso. La víctima puede defenderse tirando VOL. Si se consigue no puede hacer nada durante una ronda. Afecta a tantas personas como B EMP.

Código (Ciphers) **Av**
INT **1 Acc Completa**
Grupo: Acólito, Bajos fondos, Jerga Bélica, Ocultismo, Sociedad secreta. **RT:** Astrópatas, Familia Nobilite, Rogue Trader.
 Entender o usar un código específico más o menos sencillo. Mensajes complejos o gastados pueden requerir tirada.

Comercio (Commerce) **Av**
EMP **(Sólo Rogue Trader)**
 Establecer relaciones comerciales, negocios o contratos. Puede tirarse por sí misma o en tiradas enfrentadas con Comerciar o Escrutinio si más bien se está timando. Es la principal habilidad usada por el Explorador al establecer Adquisiciones.

Competencia Química (Chem-Use) **Av**
INT **1 Acc Completa**
 Manejar, preparar o identificar productos químicos como toxinas, venenos o drogas. 5 o más NdF tendrán consecuencias desastrosas.

Competencia Tecnológica (Tech-Use) **Av**
INT **Uso:1 min, Reparar: 1h**
 Reparar, usar o averiguar el funcionamiento de aparatos tecnológicos. No es necesario tirar para un uso habitual.

Conducir (Drive) **Av**
AGI **1 Acc Completa**
Grupo: Aerodeslizador, bípode, Vehículo terrestre.
 Controlar vehículos. No es necesario tirar salvo en circunstancias difíciles como terreno peligroso, gran velocidad o maniobras complicadas.

Contorsionismo (Contorsionist) **Básica**
AGI **1min-10seg/NdE**
 Librarse de ataduras, colarse por estrecheces, etc.
Librarse de ataduras: La dificultad de la tirada puede incrementarse en -20 si la INT del atador es mayor que la del atado y otras circunstancias.
Zafarse de una presa: Tirada enfrentada contra la FUE del atacante.
Colarse por una abertura estrecha: La dificultad depende de lo estrecho que sea. 5NdF supone quedar atrapado.

Demolición (Demolition) **Av**
INT **1 Acc Completa**
 Colocar y desactivar explosivos. Fallos por 5 NdE detonan el explosivo.
Colocación: Puede elevarse la dificultad de la tirada para conseguir un +2 al daño/nivel de dificultad. El NdE modifica las tiradas para detectar o desactivar el explosivo.
Desactivación: Superar NdE de la colocación.

Disfraz (Disguise) **Básica**
EMP **1 Acc Completa**
 Enmascarar el verdadero aspecto con maquillaje, accesorios y ropa. Tirada enfrentada contra PER.

Engañar (Deceive) **Básica**
EMP **1 min.**
 Mentir, confundir y estafar a otros. Una tirada puede afectar a tanta gente como el B EMP.
RT-Embaucar: Engañar a la tripulación para mantener la moral alta en combate o largos saltos por el vacío. Fallos acumulan -10 a futuras tiradas

Esconderse (Concealment) **Básica**
AGI **½ Acc**
 Ocultarse de otros en terreno apropiado. Tirada enfrentada contra Perspicacia del contrincante.

Escrutinio (Scrutiny) **Básica**
PER **Libre**

Detectar mentiras, engaños o motivos ocultos. Se opone a Carisma, Engañar e Intimidar.

Esquivar (Dodge) **Básica**
AGI **Reacción**
 Evitar 1 ataque CaC por asalto.

Hablar idioma (Speak Language) **Av**
INT **Libre**
Grupo: Dialecto de colmena/nave/tribu, Gótico clásico, Gótico vulgar
 Cada idioma debe aprenderse por separado.

Indagar (Inquiry) **Básica**
EMP **1h o más**
 Recabar información, rumores, etc. preguntando.
RT-Extirpar la sedición: Indagando entre la tripulación puede purgarse a los descontentos y subversivos. Una tirada exitosa permite añadir 1d5 a Moral purgando la misma cantidad de gente

Interrogar (Interrogation) **Av**
VOL **1 min.**
 Extraer información de alguien no dispuesto a colaborar. Tirada enfrentada contra VOL. Una información por NdE. Fracaso provoca un daño de 1d10+B VOL. 5 NdF otorga +30 a VOL para resistirse al interrogatorio.

Invocación (Invocation) **Básica**
VOL **Acc Completa**
 Añade B VOL a la tirada de Concentrar Poder si es la siguiente acción.
RT: Éxito: +1 al nivel Factor Psi final en lanzamientos controlados (fettered). Fallo: -1.

Intimidar (Intimidate) **Básica**
FUE **Acc Completa**
 Coacciona o asusta. Las víctimas pueden resistirse con una tirada exitosa de VOL. Puede usarse con INT o EMP para amenazas más sutiles (Chantaje). Puede afectar a tantos objetivos como el bono de FUE (o INT/EMP)

Juego (Gamble) **Básica**
INT
 Cada participante apuesta una cantidad y se realiza una tirada opuesta de Juego, el ganador se lleva el bote.

Leer/Escribir (Literacy) **Av**
INT
 Leer o escribir cualquier idioma que puedas hablar. No requiere tirada para un uso cotidiano.

Leer Labios (Lip Reading) **Av**
INT **Acc Completa**
 Revela lo esencial de una conversación que no se puede escuchar. Es necesario una vista clara de los labios y entender el idioma. La Dificultad aumenta un grado por cada 10m.

Lengua Secreta (Secret Tongue) Av
INT

Grupo: Acólito, Administratum, Eclesiarquía, Ejército, Germania, Tecnología. **RT:** Bajas Cubiertas, Navegador, Rogue Traders. Comunicarse (Usando señales, códigos, gestos) a otros colegas. Sólo es necesario tirar en condiciones adversas.

Lógica (Logic) Básica
INT 1 min. o extendida

Competencia matemática o de resolver problemas o desafíos lógicos. Se usa para resolver ecuaciones, descifrar códigos, argumentar razonadamente o rituales matemáticos de un tecnosacerdote.

Mando (Command) Básica
EMP Ordenes Simples½ /Complejas Completa

Los subordinados llevan a cabo órdenes. En caso de fallar, malinterpretan las órdenes o no hacen nada. Afecta a tanta gente como el B EMP.

RT-Inspira: Alguien con una posición de autoridad puede proporcionar un +10 a una tirada relacionada con el trabajo o función a desempeñar

Medicae (Medicae) Av
INT

Heridas leves: Daño<=2XBR. Curación natural: 1/día. Si descansa BR/Día. Con Primeros Aux.: Bono INT

Heridas Graves: Daño>2XBR. Natural 1/Semana. Si descansa BR/día. Primeros Aux.: 1 punto

Heridas críticas: Daño<0 No hay curación natural. Con cuidados médicos 1/Semana. Primeros Aux: 1 **Primeros auxilios:(1 Acc completa)** Remedio rápido a PJ heridos, 1 vez por herida. Fallo por 3 NdF provoca 1 punto. a Heridos leves y graves en heridos Críticos Tirada de RES para no morir.

Tratamientos prolongados: Puede atenderse a tantos pacientes como el Bono en INT (-10/paciente extra) 1 tirada a al final de cada día para HL o semana para graves o críticos. Un éxito recupera el doble +1punto/NdE. Fallo de 3 NdF provoca 1 H a heridos leves o graves o muerte súbita para los críticos. Fallo de 5 NdF causa 1d10 a Heridos leves o graves y muerte súbita a críticos.

Movimiento Silencioso (Silent Move) Básica
AGI Libre

Moverse sin hacer ruido. Enfrentado a Perspicacia.

Nadar (Swim) Básica
FUE Libre

Nadar/bucear. Sólo es necesario tirar en corrientes fuertes o para nadar durante largo tiempo.

Navegación (Navigation) Av
INT

Grupo: Estelar, Superficie. **RT:** Disformidad. Ser capaz de trazar un rumbo apropiado usando mapas, referencias, etc. Basta 1 tirada al día habitualmente, aunque pueden necesitarse para circunstancias especiales. Tb puede usarse para calcular distancias, duraciones de viajes, etc.

Negociar (Barter) Av
EMP

Cerrar tratos y mejorar precios. Para transacciones habituales basta 1 tirada (-10% y -5% adicional/ NdE). Tratos grandes o importantes pueden requerir tiradas enfrentadas.

Oficio (Trade) Av
Grupo:Adivino(EMP), Agricultor (FUE), Apotecario (INT), Armero (FUE), Artista (AGI), Cantero (AGI), Cartógrafo (AGI), Cocinero (INT), Constructor (INT), Copista (INT), Curtidor (FUE), Embalsamador (INT), Herrero (FUE), Mercader (EMP), Minero (FUE), Ordenanza (EMP), Prospector (FUE), Tallador (AGI), Tecnómata (INT),**RT:** Arqueologista (INT), Constructor de Naves (INT), Explorador (INT), Lingüista (INT), Químista (INT), Rememorador (AGI o INT), Viajero del Vacío (AGI).

Practicar el oficio. Cada especialidad debe adquirirse por separado.

Perspicacia (Awareness) Básica
PER Libre

Detectar detalles, amenazas o peligros ocultos.

Pilotar (Pilot) Av
AGI ½ Acc.

Grupo: Aeronave, Nave espacial, propulsores. Volar cualquier aparato. No es necesario tirar habitualmente salvo condiciones adversas o maniobras peligrosas. Tiradas enfrentadas para persecuciones.

Psiniscencia (Psyniscience) Av
PER Acc Completa

Permite sintonizar con la disformidad para detectar demonios o fenómenos psíquicos hasta una distancia igual al B PER más 1d10 m. Cada NdE añade 1d10+BP m.

NdE	Resultado
0	El PJ es consciente de una perturbación en el Inmaterium.
1	Dirección aproximada del origen.
2+	Localización exacta.

RT-Interferencia astropática: Un Astrópata puede bloquear a otros (-10/Unidad de vacío entre ellos)

Rastrear (Tracking) Av
INT Libre como parte de movimiento

Seguir presas. No es necesario tirar para seguir huellas obvias, pero si en circunstancias difíciles, o estimaciones de número, tiempo, distancia o para identificar su naturaleza. Si la presa trata de ocultar su rastro enfrentada contra Escondese.

Saber Académico (Scholastic Lore) Av
Int Recordar: Libre/ Investigación 1d10h

Grupo: Arcaico, Astromancia, Bestias, Burocrazia, Credo imperial, Criptología, Filosofía, Heráldica, Juicio, Leyendas, Numerología, Ocultismo, Química, Tactica Imperialis. **RT:** Licencias (Warrants) imperiales, Navis Nobilite. Recordar datos, hechos y realizar investigaciones.

Saber Popular (Common Lore) Av
INT Libre

Grupo: Adeptus Arbitres, Adeptus, Administratum, Bajos fondos, Credo imperial, Culto a la máquina, Eclesiarquía, Guardia Imperial, Guerra, Imperio, Tecnologías. **RT:** Astra Telepathica, Marina Imperial, Navis Nobilite, Rogue Traders. Recordar costumbres, instituciones, tradiciones, personalidades y supersticiones de un mundo, cultura u organización.

Saber Prohibido (Forbidden Lore) Av
INT Libre

Grupo: Adeptus Mechanicus, Alienigenas (Xenos), Arqueotecnología, Biblioteca Negra, Demonología, Disformidad, Herejía, Inquisición, Mutantes, Ordos (Malleus, Hereticus o Xenos), Psíquicos. Sectas. **RT:** Navegantes, Piratas. Recordar datos sobre herejías o conocimientos peligrosos poco convencionales. Mostrar estos conocimientos en público puede justificar una condena a muerte por la inquisición. Aprender estas habilidades puede acarrear puntos de Corrupción o Locura.

Seguimiento (Shadowing) Av
AGI 1 min/Tirada

Seguir a otros sin ser visto. Enfrentado a Perspicacia.

Seguridad (Security) Av
AGI 1min/Tirada

Abrir cerraduras y evitar sistemas de seguridad. Sin el uso de una herramienta adecuada -20.

Supervivencia (Survival) Av
INT 1h

Subsistir en la naturaleza, pescar, cazar, hacer fogatas, encontrar alimentos, hallar o hacer refugios. 5NdF acarrea algún tipo de problema.

Tasar (Evaluate) Básica
INT 1 min.

Determinar el valor y precio de mercado de objetos comunes o valiosos.

Trato Animal (Wrangling) Av
INT

Cuidar, adiestrar, controlar y montar animales domesticados. Tb ganar la confianza de animales salvajes o adiestrados para ser agresivos

Trepar (Climb) Básica
FUE ½ Acc

Subir o bajar por superficies verticales. Una tirada permite ascender o bajar la mitad del Mov. Parcial.

Trucos de Manos (Sleight of Hand) Av
AGI ½ Acc

Escamotear objetos, vaciar bolsillos o trucos de magia. Tirada enfrentada contra la Perspicacia, objetos grandes aumentarán la dificultad.

TALENTOS

<p>Alma Oscura (Dark Soul). Reduce a la mitad las penalizaciones por Corrupción.</p>	<p>Blanco Difícil (Hard Target) AGI 40 Cuando corras o cargues las tiradas para dispararte sufren un -20 a HP hasta tu siguiente turno.</p>	<p>Descarga de Lumen (Luminen Shock) TS Ataque especial, ½ Acc, debes tocar a tu objetivo (Mediante Presa o tirada de HA) Causa 1d10+3(E). Recibes 1 de Fatiga si no superas 1 tirada de RES.</p>
<p>Ambidiestro (Ambidextrous) AGI 30 Puedes utilizar cualquier mano con la misma destreza, no sufres -20 por atacar con la mano torpe. Si además posees el talento Combate con 2 Armas la penalización por atacar con ambas manos se reduce a -10 a cada mano (en lugar de -10 y -30).</p>	<p>Brazos Fuertes (Bulging Biceps) FUE 45 Puedes usar un arma pesada en modo automático o semiautomático sin necesidad de afianzarla al suelo.</p>	<p>Desenfundado Rápido (Quick Draw) Puedes preparar con 1 Acc. libre cualquier arma a distancia (pistola o básica) o CaC de una mano.</p>
<p>Anodino (Unremarkable) Pasas desapercibido, todos los intentos por detectarte entre otras personas, describirte o recordar detalles sobre tu aspecto, sufren un -20.</p>	<p>Buena Reputación (Good Reputation) EMP 50, Protocolo (Grupo) Grupo de Talentos: Académicos, Adeptus Arbitres, Adeptus Mechanicus, Administratum, Armada Imperial, Astrópatas, Bajos Fondos, Clase Media, Clase Obrera, Dementes, Eclesiarquía, Ejército, Gobierno, Habitantes de Colmena, Habitantes de mundos salvajes, Nacidos en el vacío, Nobleza. +10 a tiradas de EMP interactuando con el colectivo.</p>	<p>Desviar proyectil (Deflect Shot) AGI 50 Con una parada puedes desviar ataques a distancia de un arma arrojada o primitiva.</p>
<p>Armadura de desprecio (Armour of Contempt) VOL 40 Reduce en 1 las ganancias de Corrupción. Además, puedes hacer 1 tirada de VOL para ignorar durante 1 asalto los efectos de la Corrupción acumulada.</p>	<p>Caer de Pie (Catfall) AGI 30 Al caer, podrás intentar una tirada de AGI (Acción libre). Si la superas, por cada NdE reduces tantos m. como tu Bono por AGI para determinar el daño.</p>	<p>Devoción Demencial (Insanely Faithful) Cuando debas hacer una tirada de comoción por fallar tirada de miedo podrás tirar 2 veces y escoger.</p>
<p>Asalto rabioso (Furious Assault) HA 35 Si impactas con una maniobra de ataque total puedes usar 1 reacción para hacer 1 ataque adicional (con los modificadores del ataque original).</p>	<p>Carga frenética (Berserk Charge) Cuando realizas una carga, recibes una bonificación de +20 en lugar del +10.</p>	<p>Difícil de Matar (Die Hard) VOL 40 Puedes repetir una tirada de hemorragia.</p>
<p>Ataque Combinado (Double Team) Si tú y 1 aliado atacáis al mismo enemigo recibes un +10 adicional a HA. Si ambos tenéis este talento se dobla (+20 cada uno).</p>	<p>Cavidad Oculta (Concealed Cavity) AGI 30 Tienes un pequeño compartimento escondido en tu cuerpo. Tirada (-10) de Buscar para detectarla.</p>	<p>Disciplina Férrea (Iron Discipline) VOL 30, Mando Si tus seguidores (B VOL) pueden verte, pueden volver a tirar para resistir miedo y acobardamiento.</p>
<p>Ataque Lacerante (Crippling Strike) HA 50 Con armas CaC causas 1d5.1 adicional al daño crítico.</p>	<p>Combate. con 2 Armas (Two-weapon wielder) HA/HP 35, AGI 35 Grupo de Talentos: CaC (HA), Projectiles (HP) Si empuñas 2 armas puedes atacar con ambas con 1 Acc Completa (-20 en cada mano) Si quieres usar un arma de cada tipo en cada mano debes coger el talento 2 veces.</p>	<p>Disparo Doble (Dual Shot) AGI 40, Comb. Con 2 armas (Proyectiles) Si empuñas 2 pistolas, puedes disparar ambas con 1 Acc. completa. Sólo realizas una tirada (Sin malus). Si el disparo tiene éxito, el B RES solo se aplica 1 vez para reducir el daño (aunque el blindaje se aplica a cada disparo normalmente). Una tirada de Esquivar elude ambos disparos.</p>
<p>Ataque Relámpago (Lightning Attack) Ataque veloz Con 1 Acc Completa puedes hacer 3 ataques CaC. Sustituye a ataque veloz. No puedes combinarse con Golpe Doble. Si posees el talento Combate con 2 Armas (CaC,) podrás hacer 3 ataques con 1 mano y otro normal con la otra.</p>	<p>Contraataque (Counter-Attack) HA 40 Tras parar con éxito ganas un ataque gratuito a -20.</p>	<p>Disparo en Movimiento (Hip Shooting) HP 40, AGI 40 Con 1 Acc completa de movimiento recibes un ataque gratuito con una pistola o 2 con el talento Combate con 2 Armas (Proyectiles).</p>
<p>Ataque Veloz (Swift Attack) HA 35 Puedes usar 1 Acc Completa para hacer 2 ataques CaC en tu turno. Funciona como Ataque Relámpago.</p>	<p>Conversión Corporal (Corpus Conversion) Psi 2 Puedes sacrificar puntos de RES (permanentes) para recibir un bono de +1d10 /pto. de RES, (max. tu B VOL) a tu próxima tirada de Poder.</p>	<p>Disparo Infalible (Crack Shot) HP 40 Con armas a distancia causas +2 al daño.</p>
<p>Atracción férrea (Ferric Lure) TS Con 1 Acc. Completa y chequeo de VOL puedes traer hasta tus manos un objeto (B. VOL en Kg) metálico que no esté sujeto y puedas ver (20 m.).</p>	<p>Coraje (Fearless) Eres inmune a los efectos del acobardamiento y el miedo, pero para retirarte del combate debes superar una tirada de VOL.</p>	<p>Disparos Independientes (Independent Target) HP 40 Con 2 armas puedes atacar a 2 objetivos separados hasta 10 m. entre sí.</p>
<p>Autoritario (Air of Authority) EMP 30 Con una tirada de Mando cumplirán tus órdenes tantos objetivos como 1d10 + tu B EMP. Si los objetivos no tienen por qué obedecer la tirada será Complicada (-10). No funciona contra hostiles.</p>	<p>Danza asesina (Assasin strike) AGI 40, Acrobacias Tras un ataque CaC puedes hacer 1 tirada de Acrobacias para ganar 1 Movimiento parcial libre.</p>	<p>Dotado(X) (Talented) +10 a las tiradas de la habilidad correspondiente.</p>
<p>Auxilio eléctrico (Electrical Succour) Si estás en contacto con una máquina operativa y alimentada por un suministro de energía, con una tirada (+10) de Res puedes reducir tu Fatiga en 1+1 punto adicional por cada nivel de éxito obtenido en la tirada. Requiere 1 min completo de meditación.</p>	<p>Decadencia (decadence) RES 30 Cuando consumas alcohol o drogas sólo caerás inconsciente tras fallar tantas tiradas de RES como el 2X B RES. Además, recibes un +10 a todas las tiradas que realices para seguir usando drogas durante 24 h.</p>	<p>Duro de Pelar (True Grit) RES 40 Reduce a la mitad el daño crítico que recibas (redondeando hacia arriba).</p>
<p>Bendecir Armas (Gun Blessing) TS Con 1 tirada de INT desencasquillas tantas armas de fuego como tu B de INT en 10 m. (1 acción completa).</p>	<p>Desarmar (Disarm) AGI 30 Con 1 acción completa al superar una tirada enfrentada de HA tu rival soltará su arma al suelo. Con 3 grados de éxito podrás quedártela.</p>	<p>En las puertas del Infierno (Into Jaws of Hell) Disciplina Férrea Mientras los seguidores del PJ puedan verlo son inmunes a Miedo y Acobardamiento. RT: +5 a Moral cuando la tripulación sabe que está a bordo de una nave en la que sirves.</p>
<p></p>	<p></p>	<p>Entrenamiento con Armas Arrojadizas (Thrown) Grupo de Talentos: Comoción, Energía, Primitivas, Sierra. Puedes utilizar sin penalizadores las armas del grupo.</p>
<p></p>	<p></p>	<p>Entrenamiento con Armas Básicas (Basic W.T.) Grupo de Talentos: Bólter, Fusión, Lanzadores, Lanzallamas, Láser, Plasma, Primitivas, Proyectil Sólido (PS). Puedes utilizar sin penalizadores las armas del grupo.</p>

Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Melee) Grupo de Talentos: Conmoción, Energía, Primitivas, Sierra. Puedes utilizar sin penalizadores las armas del grupo.	Factor Psíquico 6 Obtienes tantos poderes como la mitad de tu B VOL, de entre las disciplinas que conozcas (redondeando hacia arriba) más otros tantos poderes psíquicos menores. O bien, elegir 1 nueva disciplina y recibir 1 poder de esa disciplina. Puedes tirar hasta 6 dados + B VOL para manifestar poderes.	Psi 5 Golpe Mortífero (Crushing Blow) Con armas CaC +2 al daño.	FUE 40
Entrenamiento con Arma Exótica (Exotic W.T.) Grupo de Talentos: Cualquier arma exótica. Puedes utilizar sin penalizadores esa arma exótica.	Favorecido por la disformidad (Favoured by the Warp) VOL 35 Puedes tirar 2 veces en la tabla de los fenómenos psíquicos y escoger el resultado.	Imitador (Mimic) Después de 1 h escuchando a alguien de tu misma raza hablando 1 idioma que entiendas puedes imitar su voz. Para descubrirte es necesario una tirada de Escrutinio Complicada (-10) o moderada (+0) si no has podido estudiar cara a cara la voz. No funciona si pueden reconocerte visualmente.	
Entrenamiento con Armas Pesadas (Heavy W.T.) Grupo de Talentos: Bólder, Fusión, Lanzadores, Lanzallamas, Láser, Plasma, Primitivas, Proyectoil Sólido. Puedes utilizar sin penalizadores las armas del grupo.	Fe Inquebrantable (Unshakable Faith) Puedes repetir una tirada de VOL fallida para resistir los efectos del miedo.	Impávido (Jaded) VOL 30 No ganas Locura por sangre, violencia o muerte. Lo sobrenatural te afecta igual.	
Entrenamiento con Pistolas (Pistols W.T.) Grupo de Talentos: Bólder, Fusión, Lanzadores, Lanzallamas, Láser, Plasma, Primitivas, Proyectoil Sólido. Puedes utilizar sin penalizadores las armas del grupo.	Flagelante (Flagellant) Todos los días debes pasar 20 min rezando e infligiéndote 1 punto de daño que no puedes curar. Recibes +10 a las tiradas de VOL para resistir control mental o Depravación. Además, podrás desatar Furia asesina como Acción Libre. Cada día que no lo hagas sufrirás un -5 a cualquier tirada.	Imperturbable (Strong Minded) VOL 30, Res a poderes psíquicos Puedes repetir las tiradas de VOL para resistir poderes psíquicos que afecten a tu mente.	
Especialización en Disciplina (Discipline Focus) Psi 3 Grupo de Talentos: Adivinación, Biomancia, Piro-mancia, Telepatía, Telequinesia. Recibes +2 a las tiradas de Poder en esa disciplina.	Fortaleza Mental (Mental Fortress) VOL 50, Imperturbable Cuando recibas un ataque psíquico, el psíquico debe efectuar una tirada de VOL. Si la falla, sufrirá 1d10 + tu B VOL de daño en la cabeza. que sólo puede absorberse con el B VOL, ni Blindaje, ni RES.	Implante Lógico (Logis Implant) Recibes una bonificación de +10 a HA y HP si lo activas usando 1 Reacción y 1 tirada de Comp. Tecn. Si no superas una tirada de RES ganas 1 de fatiga.	
Estabilizadores Sanguíneos (Autosanguine) A efectos de curación, tus heridas se consideran siempre leves. Además, recuperas 2 pts/día.	Furia asesina (Frenzy) Puedes inducirte en un estado de furia salvaje y desmandada. Tras pasar 1 Asalto preparándote, la rabia te domina, ganas +10 HA, FUE, RES y VOL, a cambio de -20 a HP e INT. Debes atacar a tu enemigo más cercano CaC con maniobras de ataque completo o avanzar hacia él. Sin ser suicida debes hacer lo razonablemente posible para atacar. Además, eres inmune al miedo, aturdimiento y fatiga.	Invocación férrica (Ferric Summon) TS, Atracción Férrica Con1 Acc Completa y 1 tirada de VOL puedes atraer a tus manos un objeto metálico que no esté sujeto y a la vista a unos 40 m. (max, 2X B VOL en Kg).	
Eunuco (Chem Geld) Todo intento de seducirte falla automáticamente, y todas las tiradas de Carisma contra ti reciben un penalizador de -10. Ganas 1 pto. Locura.	Fuego Purificador (Cleanse and Purify) Entrenamiento con Armas Básicas (Lanzallamas) Tus objetivos de ataques con lanzallamas sufren-20 a sus tiradas para evitar ser alcanzados.	Letanía de Odio (Litany of Hate) Odio Acc Completa y tirada de Carisma. Extiendes tu odio. Quienes te rodean (B EMP) reciben +10 a HA hasta el final del combate contra el objetivo de tu odio.	
Evasivo (Step Aside) AGI 40, Esquivar Ganas 1 esquivo adicional por asalto. No puedes tirar 2 veces contra un mismo ataque.	Furia Mental (Mental Rage) Furia Asesina Puedes utilizar poderes psíquicos en Furia Asesina.	Levitación Magnética (Maglev Transcendence) TS, Suspensión Magnética. Puedes emplear 1/2 acción para levitar a 30 cm del suelo durante 2d10 + B RES min. Te desplazas a tu velocidad de carrera habitual. Consume ½ acción cada asalto. También puedes anular las consecuencias de una caída activándolo antes de llegar al suelo. Puede utilizarse 2 veces cada 12 h	
Factor Psíquico 1 (Psy Rating) Ganas tantos poderes psíquicos menores como la mitad de tu B VOL (redondeo hacia arriba). Tiras 1 dado + B VOL para manifestar poderes psíquicos.	Golpe Certero (Precise Blow) HA 40, Golpe Infalible Cuando realizas ataques localizados con un arma CaC no sufres el -20 habitual.	Lucha a Ciegas (Blind Fighting) PER 30 Las penalizaciones por combatir en entornos que te impidan la visión se reducen a la ½.	
Factor Psíquico 2 Psi 1 Ganas tantos poderes psíquicos menores como la mitad de tu B VOL (redondeo hacia arriba). Puedes tirar hasta 2 dados + B VOL para manifestar poderes.	Golpe Doble (Dual Strike) AGI 40, Comb. 2 Armas (CaC) Si empuñas 2 armas CaC puedes, con 1 Acc Completa, hacer 1 ataque simultáneo. Sólo realizas 1 tirada (sin malus). Al impactar el blindaje afecta a los dos impactos, pero el B RES sólo a 1. Con 1 Esquivo o Parada se evitan los 2.	Maestría en Combate (Combat Master) HA 30 Tus oponentes no reciben bonus por superarte en nº.	
Factor Psíquico 3 Psi 2 Elige 1 disciplina psíquica, obtienes 1 poder psíquico de esa disciplina. Elige tantos poderes psíquicos menores como la mitad de tu B VOL (redondeo hacia arriba). Puedes tirar hasta 3 dados + B VOL para manifestar poderes psíquicos.	Golpe Infalible (Sure Strike) HA 30 Al determinar la localización de un ataque CaC, puedes usar el resultado normal o invertirlo.	Maestro de Armas (Arms Master) HP 30, Entrenamiento con Armas Básicas (2 Grupos) Puedes utilizar armas a distancia en las que no estés entrenado con un -10 (en vez de -20).	
Factor Psíquico 4 Psi 3 Obtienes tantos poderes como la mitad de tu B VOL, de entre las disciplinas que conozcas (redondeando hacia arriba) más otros tantos poderes psíquicos menores. O bien, elegir 1 nueva disciplina y recibir 1 poder de esa disciplina. Puedes tirar hasta 4 dados + B VOL para manifestar poderes psíquicos.		Maestro de esgrima (Blademaster) HA 30, Entrenamiento en Armas CaC Puedes repetir una tirada fallida de ataque por asalto con armas de filo (espadas y cuchillos).	
Factor Psíquico 5 Psi 4 Obtienes tantos poderes como la mitad de tu B VOL, de entre las disciplinas que conozcas (redondeando hacia arriba). O bien, elegir 1 nueva disciplina y recibir 1 poder de esa disciplina. Puedes tirar hasta 5 dados + B VOL para manifestar poderes psíquicos.		Manantial de Poder (Power Well) Psi 2 Cuando utilices un poder, recibes +1 a la tirada. Este talento puede adquirirse varias veces.	

Mandíbula de Hierro (Iron Jaw) Puedes ignorar aturdimiento con una tirada de RES.	RES 40	Protocolo (Peer) Grupo de Talentos: Académicos, Adeptus Arbitres, Adeptus Mechanicus, Administratum, Armada Imperial, Astrópatas, Bajos Fondos, Clase Media, Clase Obrera, Dementes, Eclesiarquía, Ejército, Gobierno, Habitantes de Colmena, Habitantes de mundos salvajes, Nacidos en el vacío, Nobleza. Recibes +10 a las tiradas de EMP con ese grupo.	EMP 30	Rito de Pureza Mental (Rite of Pure Thought) TS Eres inmune a Miedo, Acobardamiento y cualquier emoción. Puede modificar los trastornos mentales.
Meditación (Meditation) Si consigues 1 tirada de VOL; reduces 1 punto de Fatiga por cada 10 min en trance.		Quirurgo Experto (Master Surgeon) Medicae +10 +10 a todas las tiradas de Medicae. Cuando trates un paciente con heridas graves o críticas, recupera 2H. Si corre peligro de perder 1 miembro (por un crítico), recibe +20 a la tirada de RES para no perderlo.		Robusto (Sound Constitution) Ganas 1 Herida Adicional.
Memoria Fotográfica (Total Recall) Puedes recordar inmediatamente cualquier información o dato trivial que hayas podido captar razonablemente en el pasado. Para datos detallados o complejos puede ser necesario una tirada de INT.	INT 30	Rayo de Lumen (Luminen Blast) Tecnosacerdote Lanzas una bola de energía a un objetivo a 10m. ½ acción y tirada de HP. Daño 10 + B VOL (E). Después debes superar 1 tirada de RES o ganas 1 Fatiga.		Sentidos desarrollados (Heightened Senses) Grupo de Talentos: Gusto, Oído, Olfato, Tacto, Vista +10 a las tiradas de PER relativas a ese sentido.
Muro de acero (Wall of Steel) Ganas 1 parada adicional por asalto.	AGI 35	Reacción Rápida (Rapid reaction) Puedes tirar AGI para evitar ser sorprendido.	AGI 40	Sometimiento (Takedown) Obtienes 1 ataque especial (1/2 acción, tirada de HA), si inflige al menos 1 PD, éste se ignora y tu adversario debe superar una tirada de RES para no quedar Aturdido 1 asalto.
Nervios de Acero (Nerves of Steel) Puedes repetir las tiradas de VOL para evitar o recuperarte del acobardamiento.		Retroalimentación Estridente (FeedbackScreech) TS Todas las criaturas salvo demoníacas o mecánicas en 30m perderán ½ Acc si no superan tirada de VOL. Acc. Completa. No puede volver a usarse en 1d5 Ronda.		Sueño Ligero (Light Sleeper) PER 30 Se considera que siempre estas despierto para tiradas de Perspicacia, sorpresa o levantarte rápido.
Odio (Hatred) Grupo de Talentos: Alienígenas (raza), Criminales, Demonios, Herejes, Mutantes, Psíquicos, Secta (x). +10 a tiradas de HA contra las criaturas que odias.		Recarga de Lumen (Luminen Charge) TS Tras 1 min. meditando y 1 tirada de RES puedes recargar o suministrar energía a máquinas. Después debes superar 1 tirada de RES o ganas 1 Fatiga.		Suspensión Magnética (Maglev Grave) TS Puedes levitar a 20-30 cm del suelo usando ½ acción/turno durante 1d10 + B RES min. Puedes moverte a tu velocidad de movimiento completo. Si activas este talento al caer recibirás 1d10+3 puntos de daño, independientemente. de la altura que cayeses. Sólo se puede utilizar 1 vez cada 12 horas.
Orador Experto (Master Orator) La cantidad de gente afectada por tus tiradas de EMP y sus habilidades se multiplica por 10.	EMP 40	Ordinaria +10 <i>Pila química, esfera incandescente</i> Moderada +0 <i>Batería láser, placa de datos, calefactor personal</i> Complicada -10 <i>Batería de alta potencia, unidad de aire acondicionado, servocráneo</i> Difícil -20 <i>Motor de deslizador, batería de cañón láser, servidor.</i> Muy difícil -30 <i>Prensa industrial, maquinaria de cogitador, tecnología alienígena.</i>		Tirador de élite (Marksman) HP 35 No sufres penalización por disparar un arma a distancia larga o extrema.
Ortopraxis (Orthoproxy) +20 a tiradas de VOL para resistir interrogatorios o control mental.		Recarga rápida (Rapid Reload) Tardas la mitad en recargar (redondeo hacia abajo).		Tirador de primera (Sharpshooter) HP 40, Tiro Certero Los ataques localizados con armas a distancia no sufren penalización. Sustituye a Tiro Certero.
Paranoia (Paranoia) +2 a Iniciativa. Además, el DJ puede hacer tiradas secretas de PER para percibir amenazas ocultas.		Reserva de Energía (Energy Cache) TS Rayo de Lumen, Recarga o Descarga ya no te Fatigan.		Tirador Excepcional (Mighty Shot) HP 40 Suma +2 al daño crítico con ataques a distancia.
Parloteo Binario (Binary Chatter) +10 a cualquier intento de dar órdenes, programar o interrogar a un Servitor.		Recio (Hardy) RES 40 Siempre te curas como si sufrieses heridas leves.		Tiro Certero (Deadeye Shot) HP 30 Tus ataques localizados sufren -10 en lugar de -20.
Pelea Callejera (Street Fighting) +2 a daños críticos de ataques sin armas o cuchillos.		Reflejos rápidos (Lightning Reflexes) Sumas dos veces tu bono AGI a la Iniciativa.		Toque mecánico (Techinal Knock) INT 30 Desencasquillas 1 arma por asalto con ½ acción.
Pistolero Consumado (Gunslinger) HP 40, Combate con 2 Armas (Proyectiles) Cuando empuñas 1 pistola en cada mano sólo tienes -10 a cada arma. Con Ambidiestro se reduce a 0.		Resistencia a [X] (Resistance) HP 40 Grupo de Talentos: Calor, Frío, Miedo, Poderes Psíquicos, Venenos, etc. Proporciona un +10 a las tiradas relacionadas.		Uso de Electroinjerto (Electro Graft Use) Si estás conectado a una terminal de datos +10 a tiradas de Comp Tecnológica, Indagar y Saber Pop.
Poder Psíquico (Psychic Power) Grupo de Talentos: Cualquier Poder Psíquico. 1 poder psíquico de alguna disciplina que conozcas.		Resorte (Leap up) AGI 30 Puedes ponerte en pie con una acción libre.		Uso de Mecadendrita (Mechadendrite Use) TS-RT:Explorator Grupo de Talentos: Arma, Herramienta, Manipulador, Medicae, Óptica. Puedes usar la mecadendrita específica.
Poder Psíquico Menor (Minor Psychic Power) Grupo de Talentos: Cualquier Poder Psíquico Menor. Obtienes 1 poder psíquico menor.		Rito de miedo (Rite of Fear) TS Posees Factor de miedo 1 para todos los humanos en un radio de 50 metros. Tarda 2 min. en activarse.		Veloz (Sprint) Con 1 Acc de mov. completo recorres tu B AGI en m adicionales. Además, puedes duplicar tu índice de movimiento al correr 1 turno. Si utilizas este talento 2 turnos seguidos, ganas 1 nivel de Fatiga
Potenciadores Sanguíneos (Prosanguine) Estabilizadores Sanguíneos. Cada 12 h. una tirada de Comp Tecnológica recupera 1d5 H. Con 96-00 dejan de funcionar 1 Semana.		Rito de Pavor (Rite of Awe) TS Todos los humanos en un radio de 50 m. sufren -10 a su próxima tirada de habilidad. Los PJ pueden superarlo tirando VOL.		Voz Inquietante (Disturbing Voice) Intimidar o Interrogar reciben un +10. Sin embargo, sufres un -10 cuando trates con personas comunes que se sientan amenazadas por el tono de tu voz.
Predicción (Foresight) Reflexionando 10 min obtienes +10 a próxima tirada de INT.	INT 30			

RASGOS DE CRIATURAS

Amorfo (Amorphous). (Sólo DH)

Posee un cuerpo maleable. Puede aumentar o disminuir una categoría de tamaño sin afectar a su MOV, suelen carecer de sentidos.

Arma de Disformidad (Warp Weapons).

Sus armas ignoran blindaje, cobertura física. Campos de fuerza, energía o psíquicos funcionan normal.

Armas naturales (Natural Weapons).

Posee garras, dientes o púas con los que puede atacar causando 1d10+BF, se consideran armas Primitivas, no pueden parar ni ser desarmadas.

Armadura Natural (X) (Natural Armour)

Blindaje en todas las localizaciones de la criatura.

Atadura del Alma (Soul-Bound).

Has vinculado tu alma a un propósito o ser superior. Al tirar en la tabla de Peligros de la disformidad tiras 1d10 adicional que puede sustituir a cualquiera de los otros 2 del d100. Al atar su alma se gana 1 de los siguientes: -1d10 de 1 característica, +1d10 de Locura o 1 mutación aleatoria (sólo poderes ruinosos).

Bestial (Bestial).

Rasgos y mentalidad animal. No necesita tirar Supervivencia en su hábitat natural. Cuando sea asustada o sorprendida salvo en casos de hambre o desesperación debe tirar VOL y si falla huirá.

Brazos Múltiples (Multiple Arms)

Posee más de 2 brazos, Recibe +10 a RES y +10 a tiradas de FUE que impliquen movimiento (Tregar, Nadar). Además, con 1 Acc completa puede hacer 2 ataques en 1 turno.

Cambio de Fase (Phase)

Puede volverse intangible a voluntad empleando ½ acción. Puede atravesar obstáculos físicos, pero no psíquicos o de energía.

Característica antinatural (Unnatural characteristic)

Duplica el bono de una característica. Puede recibirse múltiples veces con diferentes características o sobre la misma (aumenta otro tanto el bono, 3x, 4x, etc) No modifica MOV.

Carga Brutal (Brutal Charge).

Cuando carga recibe +3 al daño que inflige.

Ciego (Blind)

No puede ver. Falla automáticamente todas las tiradas de HP o basadas en la visión. Además, recibe -30 a HA y aquellas tiradas beneficiadas por la visión.

Criatura de Pesadilla (Stuff of nightmares)

Inmune a enfermedad, aturdimiento, hemorragias, venenos, asfixia, la mayoría de las condiciones ambientales adversas y cualquier crítico que no sea

muerte instantánea. Sensible a ataques psíquicos, de energía o sagrados.

Criatura del más allá (From Beyond)

Inmune a miedo, acobardamiento, locura, y poderes psíquicos que afecten a la mente.

Cuadrúpedo (Quadruped)

Se considera el doble del bono de AGI para calcular su MOV. Si tiene más de 4 patas multiplica el bono de AGI por el nº de pares de patas del animal.

Demoníaco (Daemonic)

Duplica su B RES contra todo daño salvo ataques de energía, psíquicos, sagrados demoníacos. Inmune a venenos y enfermedades.

Estabilización automática (Auto stabilised)

Se considera afianzado siempre para usar Armas Pesadas y puede usar Fuego Semiautomático o Automático con ½ Acc.

Stampida (Stampede)

Siempre que falle una tirada de VOL inicia una estampida, huye cargando contra todo lo que se encuentre en su camino (si no tiene armas naturales causa 1d5+BF) Si otros congéneres le ven se sumarán a la estampida. Dura hasta que el peligro desaparezca o 1d10 min.

Excavador (X) (Burrower).

Puede moverse excavando (X=factor de MOV). Detrás queda un túnel que cada Ronda tiene 50% de derrumbarse.

Fisiología Extraña (Strange Physiology).

Su cuerpo se considera una única localización y morirá al perder todas sus Heridas.

Incorpóreo (Incorporeal)

Atraviesa objetos sólidos. +30 a Esconderse, totalmente silencioso, inmune a armas normales. Sensible a ataques psíquicos, demoníacos, energía y otras criaturas incorpóreas o disformes.

Inestabilidad de Disformidad (Warp Instability)

Si recibe daño, antes del final del próximo turno debe causar algún punto de daño Locura o tirará VOL. Si falla recibe daño: 1+1/NdF. Si llega a 0 Heridas vuelve a su realidad.

Levitador (X) (Hoverer).

Puede volar hasta a 2m de altura a velocidad X.

Máquina (X) (Machine)

No respira, inmune a efectos psíquicos mentales, vacío y frío. Sus PB (X), iguales en todas las localizaciones, se aplican también contra fuego.

Miedo (X) (Fear)

Tirada de Miedo (X=1→0; 2→-10; 3→-20; 4→-30).

Placas Blindadas (Armour Plating)

PB 2 en todo el cuerpo.

Poseisión (Possession)

Ataque: A pocos m. de la víctima. 1 Acc Completa. Tirada extendida enfrentada de VOL hasta que uno gane por 5NdE. Si es rechazada la entidad recibe 1d10 de daño y la víctima queda protegida por 24h. **Efectos:** Control absoluto del cuerpo de la víctima, +10 a FUE y RES y +1d10H. Sustituye la INT, PER VOL y EMP, así como factor Psi y poderes por las de la entidad. Habilidades y Talentos tb. Puede buscar en los recuerdos de la víctima con 1 tirada de INT. **Sobrevivir:** Si la víctima sobreviviese a la posesión pierde 2d10 en RES y VOL y gana 1d10 Locura.

Rapidez Antinatural (Unnatural Speed)

Su B AGI se dobla para calcular su MOV.

Regeneración (Regeneration)

Cada asalto una tirada de RES recupera 1 H.

Reptante (Crawler).

Su B AGI se divide a la mitad para calcular su MOV.

Sentidos Antinaturales (Unnatural Senses).

Percibe su entorno usando algún sentido extraño.

Tamaño (Size)

Tamaño	Modif.	Esconderse	MOV
Minúsculo	-30	+30	BA-3
Diminuto	-20	+20	BA-2
Menudo	-10	+10	BA-1
Normal	0	0	BA
Voluminoso	+10	-10	BA+1
Enorme	+20	-20	BA+2
Descomunal	+30	-30	BA+3

Tóxico (Toxic)

La criatura es venenosa, bien sus ataques, contacto con su piel o emisiones gaseosas. Cualquiera expuesto a su veneno debe superar una tirada de RES o sufrirá 1d10 de daño que ignora Blindaje.

Ultrasonidos (Sonar Sense)

Dispone de un "sónar" de unos 30 m de alcance. Puede percatarse con una tirada de PER -10

Vigoroso (Sturdy).

+20 en Presas y al talento Sometimiento.

Visión en la Oscuridad (Dark Sight).

Sin penalización por poca o ninguna iluminación.

Volador (X) (Flyer)

Puede volar a cualquier altitud a una velocidad X.

TALENTOS CREACION PJ

Acostumbrado a Multitudes (Accostumed to Crowds).

Una multitud no cuenta como terreno difícil para correr o cargar, ni te suponen ningún malus a AGI.

Poseído por: Natural de Mundo Colmena.

Acostumbrado al Vacío (Void Accostumed).

Gravedad baja/cero no es terreno difícil para ti.

Poseído por: Nacidos en el vacío.

Agorero (Ill-Omened).

-5 a EMP siempre que interactúes con alguien no nacido en el vacío.

Poseído por: Nacidos en el vacío.

Alerta (Wary)

+1 a Iniciativa.

Poseído por: Natural de Mundo Colmena.

Bendita Ignorancia (Blessed Ignorance)

-5 a tiradas de Saber Prohibido.

Poseído por: Natural de Mundo Imperial.

Cavernas de Acero (Caves of Steel)

Competencia Tecnológica se considera Básica para ti.

Poseído por: Natural de Mundo Colmena.

Cibermanto (Cyber-Mantle)

Armazón implantado a la columna vertebral que servirá de anclaje a futuros injertos cibernéticos.

Poseído por: Tecnosacerdote inicial.

Circuitos Craneales (Cranial Circuitry)

Procesadores y circuitos conectados a tu cerebro.

Poseído por: Tecnosacerdote inicial.

Conocimiento de la Naturaleza (Wilderness Savvy)

Las Habilidades Orientación (Superficie), Rastrear y Supervivencia se consideran básica para ti.

Poseído por: Natural de Mundo Salvaje.

Electro Injerto (Electro-Graft)

Puerto de conexión a terminales, máquinas, etc.

Poseído por: Tecnosacerdote inicial.

Estómago de hierro (Iron Stomach)

+10 a tiradas de Aguante contra Toxinas, Venenos o alimentos en mal estado. También a tiradas por reparos contra este tipo de comida.

Poseído por: Natural de Mundo Salvaje.

Etiqueta (Etiquette)

+10 a tiradas de Interacción con altas autoridades y situaciones formales.

Poseído por: Nacido en la nobleza.

Extraño al culto (Stranger to the cult)

-10 a Credo Imperial y -5 a tiradas de EMP con miembros de la Eclesiarquía

Poseído por: Natural de Mundo forja.

Familiaridad Litúrgica (Liturgical Familiarity)

Las habilidades Leer/Escribir y Hablar Idioma (Gótico Clásico) se consideran Básicas para ti.

Poseído por: Natural de Mundo Imperial.

Familiarizado con las Naves (Shipwise)

Las Habilidades Orientación (estelar) y Pilotar (Nave Espacial) se consideran Básicas para ti.

Poseído por: Nacidos en el vacío.

Hagiografía (Hagiography)

Las Habilidades Saber Popular (Credo Imperial), Saber Popular (Imperio) y Saber Popular (Guerra) se consideran básica para ti.

Poseído por: Natural de Mundo Imperial.

Inductor de Electrotauaje (Electro Inductors)

Implantes inductores de energía con forma de tatuaje, permiten emitir o absorber energía.

Poseído por: Tecnosacerdote Inicial.

Origen Superior (Superior Origins)

Tu VOL aumenta en: +3

Poseído por: Natural de Mundo Imperial.

Paranoico (Paranoid)

-10 a las tiradas de Interacción en entornos formales.

Poseído por: Natural de Mundo Mortal.

Patrimonio (Legacy of Wealth)

+1 al Factor de Beneficio inicial del grupo.

Poseído por: Nacido en la nobleza.

Primitivo (Primitive)

-10 a Competencia tecnológica y a tiradas de EMP en entornos formales o civilizados.

Poseído por: Natural de Mundo Salvaje.

Psíquico Autorizado (Sanctioned Psyker)

Has sido autorizado como psíquico imperial, llevas una marca que te identifica como tal (Tabla 1-5, p.26) y tu edad inicial aumenta en 3D6 años.

Poseído por: Psíquico Inicial

Respirador (Respirator Unit)

+20 a resistir venenos y drogas aéreas.

Poseído por: Tecnosacerdote Inicial.

Rito de Tránsito (Rite of Passage)

Con 1 Acc. Completa y 1 tirada de Int puedes detener una Hemorragia.

Poseído por: Natural de Mundo Salvaje.

Supervivente (Survivor)

+10 a Resistir Acobardamiento y consecuencias de una Conmoción por fallar una tirada de Miedo.

Poseído por: Natural de Mundo mortal.

Urbanita (Hivebound)

Cuando te encuentras fuera de un entorno moderno con electricidad y productos manufacturados sufres -5 a las tiradas de INT y -10 a Supervivencia.

Poseído por: Natural de Mundo Colmena.

Vendetta

Tienes otra familia Noble u otro grupo como rival que busca perjudicarte activamente.

Poseído por: Nacido en la Nobleza

Venturoso (Charmed).

Cada vez que gastes (pero no sacrificques) 1 punto de Destino tira un dado, si sacas un 9, lo recuperas.

Poseído por: Nacidos en el vacío.

TALENTOS ROGUE TRADER

Afinidad con la Disformidad (Warp Affinity)

Factor Psíquico

Cuando tires por Fenómenos Psíquicos puedes descartar una tirada, sufrir 1d5 puntos de Corrupción y volver a tirar sin modificadores.

As del Pilotaje (Hotshot Pilot)

Pilotar, AGI 40

Todos los grupos de la Habilidad Pilotaje son Básicos para ti y recibes un +10 a los ya aprendidos.

Cauce de Disformidad (Warp Conduit)

Factor Psíquico, Imperturbable, VOL 50

Cuando Fuerzas tu Poder Psíquico (Pushing) añade +1 a tu Factor Psíquico y resta -10 de la tirada de Fenómenos Psíquicos.

Cazarrecompensas (BloodTracker)

+100 Puntos de Objetivo para objetivos Militares o Criminales cuando entregas a un fugitivo.

Ciencia Infusa (Infused Knowledge)

INT 40

Todos los grupos de las Habilidades de Saber Popular y Académico se consideran Básicas para ti. Además, recibes un +10 a las ya aprendidas.

Disciplina psíquica (Psychic Discipline)

Grupo de Talento: Factor Psíquico

Ganas acceso a una nueva Disciplina Psíquica.

El Emperador Protege (The Emperor Protects)

Fe Verdadera

Gastando 1 punto de Destino, tú y tantos aliados como tu B VOL obtenéis inmunidad a Miedo y Acobardamiento y todos los ataques (a Distancia o CaC) reciben un -10 durante el resto del encuentro. Cuando un Aliado tuyo (nunca tú) reciba un ataque antes de tirar el daño puedes quemar un punto de Destino para que lo resista sin ningún efecto.

Enemigo (Enemy)

Grupo de Talentos: Académicos, Adepta Sororitas, Adeptus Arbites, Adeptus Mechanicus, Administratum, Astrópatas, Armada Imperial, Bajos Fondos, Eclesiarquía, Gobierno, Guardia Imperial, Inquisición, Ejército, Navegadores, Nobleza, Rogue Traders, Trabajadores.

Opuesto a Buena Reputación, los miembros del grupo te odian. Sufres un -10 a EMP con miembros de este grupo. Este talento puede perderse como avance de élite si el PJ ha hecho algo que lo redima con el grupo en cuestión y con la aprobación del DJ.

Entrenamiento con Armas Arrojadizas (Thrown Weapon Training)

Grupo de Talentos: Universal.

Puedes utilizar sin penalizadores las armas del grupo.

Entrenamiento con Armas Básicas (Basic W. T.)

Grupo de Talentos: Bólter, Lanzadores, Láser, Primitivas, Proyectoil Sólido (PS), Universal.

Puedes utilizar sin penalizadores las armas del grupo correspondiente. Universal incluye: Bólter, Láser, Lanzadores, Fusión, Plasma y Proyectoil Sólido.

Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Melee)

Grupo de Talentos: Primitivas, Universal.

Puedes utilizar sin penalizadores las armas del grupo.

Entrenamiento con Arma Exótica (Exotic W.T.)

Grupo de Talentos: Cualquier arma exótica.

Puedes utilizar sin penalizadores las armas del grupo.

Entrenamiento con Arma Lanzallamas (Flame W.T.)

Grupo de Talentos: Universal.

Puedes utilizar sin penalizadores las armas del grupo.

Entrenamiento con Armas Pesadas (Heavy W.T.)
Grupo de Talentos: Bólder, Fusión, Lanzadores, Lanzallamas, Láser, Plasma, Primitivas, PS
Puedes utilizar sin penalizadores las armas del grupo.

Entrenamiento con Pistolas (Pistol W.T.)
Grupo de Talentos: Primitivas, Universal.
Puedes utilizar sin penalizadores las armas del grupo.

Especialista en Combate sin Armas (Unarmed Warrior)
HA 35AGI 35
Tus ataques sin Armas causan 1d10-3+BF (I) y no cuentas como desarmado.

Estructura Biónica aumentada (Enha. Bionic Frame)
Matriz Mecánica
Ganas el Rasgo Estabilización automática.

Factor Psíquico (Psy Rating)
Cada nivel en este añade 1 a tu factor psíquico.

Fe Verdadera (Pure Faith) **0**
Eres inmune a los efectos de Presencia Demoniaca. Puedes gastar 1 punto de Destino para no hacer tiradas de miedo ni ganar puntos de Locura ni Corrupción durante el resto del encuentro.

Formación de Combate (Combat Formation) INT 40
El resto de tu grupo puede decidir usar tu B INT en lugar de sus B. AGI para determinar Iniciativa.

Fortaleza de Férrica Voluntad (Bastion of Iron Will)
Factor Psi, Imperturbable, VOL 40
Doblas tu Factor Psi cuando te defiendes en tiradas enfrentadas de Psiniscencia o Técnicas Psíquicas.

Fulgur Bendito (Blessed Radiance)
Purgad a los Impuros o Socorro Divino o El Emperador Protege o Ira Virtuosa
Cuando gastes destino para activar el talento Fe verdadera extiendes la inmunidad a presencias demoniacas a tantos objetivos como 2X B VOL. Puedes otorgar un único punto de Destino a 1 aliado que de no gastarlo al final del encuentro devolverá. Gastando 1 punto de Destino el PJ y 2X B VOL aliados durante el resto del encuentro son inmunes a efectos de presencia demoniaca o tiradas de Miedo y Corrupción. Además, reciben +10 a resistir efectos psíquicos o cualquier manipulación psíquica y reciben ½ de daño de origen psíquico o disformidad.

Gran Capitán (Master&Commander) INT 35, EMP 35
En combate, gastando ½ Acc para dirigir a tus aliados puedes retrasar las penalizaciones por atacar en grupo hasta el próximo turno o, defendiéndose de abordajes, proporcionas un +10 al combate.

Guardian (Guardian) **AGI 40**
Sacrificando todas tus Acciones de tu próxima Ronda puedes, en cualquier momento (interrumpiendo otra acción incluso) intercambiar tu posición con cualquier aliado a menos de 2 m. sin ningún obstáculo físico en medio. Sólo puede usarse 1 vez por combate.

Hasta la Tumba (Duty Unto Death) **WP 45**
Ignoras los efectos de Heridas, Fatiga y Aturdimiento durante un combate. No evitas las heridas, sólo sus

consecuencias hasta que termine el combate, salvo la muerte, que sobreviene con normalidad.

Ira Virtuosa (Wrath of the Righteous) **Fe Verdadera**
Cuando ataques, gastando un punto de Destino puedes causar 1d5 adicional de Daño. Quemando 1 punto de Destino en cualquier momento provocas un Ataque gratuito que impacta automáticamente y causa máximo daño del Arma +1d10 adicional. (El 10 se repite con normalidad).

La Carne es débil (The Flesh is Weak)
Implante Mechanicus
Tu cuerpo está tan alterado que es más máquina que hombre, ganas el Rasgo Máquina con tantos puntos de Armadura como veces hayas cogido este Talento.

Levantar al Populacho (Inspire Wrath) **EMP 30**
Cuando el PJ quiera infundir odio o ira sus tiradas reciben un +20 y afectará al doble de gente.

Licencia Famosa (Renowned Warrant)
+10 a tiradas de Interacción con aquellos que puedan entender la importancia de vuestra licencia como otros Comerciantes u oficiales del imperio.

Maestro en Combate sin Armas (Unarmed Master)
HA 45, AGI, 40, Combate sin Armas
Tus ataques sin Armas causan 1d10+BF (I) y dejan de considerarse Primitivos.

Matriz Mecánica (Machinator Array)
Implantes Mecánicos
Tus ciberimplantes se ven reforzados y aumentados. Tu tamaño es 3 veces el normal, no podrás flotar, nadar, etc. La montura de tu mecadendrita balística será específica para un tipo de arma. Ganas +10 a FUE y RES, -5 AGI y EMP.

Navegador (navigator)
Posees el Ojo de la Disformidad en tu frente permitiéndote percibir los movimientos del empíreo

Negociador Nato (Hard Bargain)
Consigues +1 al Factor de Beneficio de cualquier Tarea completada para todo el grupo.

Poder de Navegador (Navigator Power) **Navegador**
Obtienes un Poder de Navegador adicional.

Políglota (Polyglot) **INT 40, EMP 30**
Todas las habilidades de lenguaje son Básicas para ti aunque recibes un -10 cuando uses este talento.

Purgad a los Impuros (Purge the Unclean)
Fe Verdadera
Con ½ Acc puedes gastar 1 punto de Destino para repeler a una entidad de la Disformidad y hacer una tirada enfrentada de VOL. Si ganas la entidad es repelida a 2xB VOL m. durante 2d5 Rondas. Con una Acc Completa puedes exorcizar a la criatura de su huésped, con una tirada enfrentada de VOL la expulsas y se manifiesta en un espacio adyacente a su huésped, no podrá volver a poseer a ese huésped durante 2X B VOL h. Quemando un punto de Destino y una Acc Completa con una tirada enfrentada de VOL causarás tu B. VOL+ NdE de Daño, o sólo tu B.

VOL si gana la entidad la tirada, este Daño no será absorbido por RES o Armadura.

Rito de Sanción (Rite of Sanctioning)
Factor Psíquico, Especial
Has sido llevado ante el Emperador, puedes escoger un resultado de la tabla de Fenómenos Psíquicos y usar ese cada vez que tires en la tabla y no obtengas un resultado de Peligros de la Disformidad.

Rivales (Rival)
Grupo: Académicos, Adepta Sororitas, Adeptus Arbitres, Adeptus Mechanicus, Administratum, Armada Imperial, Astrópatas, Bajos Fondos, Clase Media, Eclesiarquía, Ejército, Gobierno, Guardia Imperial, Inquisición, Navegadores, Nobleza, Rogue Traders, Trabajadores.
Animosidad con un grupo determinado, -10 a las tiradas de Interacción con ese colectivo. Este talento puede perderse como parte de un avance de élite si el PJ ha hecho algo que lo justifique.

Sentido de la Disformidad (Warp Sense)
Navegador o Factor Psíquico, Psiniscencia, PER 30
Usar Psiniscencia te ocupa sólo ½ Acc.

Sentido de la Disformidad Aumentada (Improved Warp Sense) **Sentido de la Disformidad**
Puedes usar Psiniscencia como Acc. Libre.

Sentido del Combate (Combat Sense) **PER 40**
Puedes usar tu PER en lugar de AGI para la Iniciativa.

Socorro Divino (Divine Ministration)
Gastando 1 punto de Destino cuando uses Medicae añades tu B VOL a las cantidades recuperadas, tb puedes recuperar toda la Fatiga de hasta 2X B VOL objetivos. Quemando 1 punto de Destino un PJ que acabe de morir se recupera a Herido Crítico (Con límites razonables).

Susurros (Whispers) **INT 45, EMP 35**
+10 a cualquier tirada de Investigación o Indagar en su propia nave.

Táctico del Espacio (Void Tactician) **INT 35**
Tu buena habilidad espacial te otorga +10 a HA cuando disparas cañones de una Nave Espacial.

Técnica Psíquica (Psychic Technique)
Grupo de Talentos: Adivinación, Telekinesis, Telepatía.
Dominas una nueva Técnica psíquica, el coste en XP marcado en la tabla de Avances marca el coste máximo al que puedes acceder, el coste real viene determinado por la propia Técnica.

Último Hombre en Pie (Last Man Standing)
Nervios de Acero
Eres inmune al acobardamiento por Pistolas y Armas Básicas y cualquier cobertura que uses contra Ataques a Distancia gana +1 de Armadura.

Visioingeniero Maestro (Master Engineer)
Comp. Tecn+20, Implante Mechanicus o Explorador
Gastando 1 de Suerte obtienes un éxito automático en cualquier tirada relacionada con tecnología para ampliar, mejorar o reparar sistemas de 1 nave espacial, llevando el menor tiempo posible.

Diseño adaptado de las pantallas de The Esoteric
Order of Gamers (www.orderofgamers.com)
diseñadas por Universal Head (Universalhead.com).
Hecho por ninguen (ninguen0@yahoo.es)