

ARMERIA

“Depositad vuestra fe en el Emperador, y llevad siempre un arma de gran calibre”

- Gran Mariscal Mordechai Voght

La oscura era del Milenio 41 esta llena de pesadillas como guerras, xenos depredadores, insurrecciones, y conflictos que amenazan a la humanidad por todos lados. Estas y otras amenazas pueden ser mas peligrosas para aquellos que se aventuran mas allá del Imperio, los exploradores no solo se enfrentaran a los terrores conocidos del Sector Calixis, sino también a nuevas amenazas inimaginables. La tripulación mejor equipada y armada tiene mas probabilidades de sobrevivir en el vacío.. y su Lord Capitán de conseguir mas riquezas... Este capitulo mostrara algunas de las armas, blindajes y equipo que existen en la Expansión Koronus y mas allá, pasando por municiones standard a equipamiento Xenos. Hay riesgo en utilizar objetos corrompidos por los Xenos, pero un explorador debe estar preparado para cualquier cosa cuando se encuentra mas allá de la protección del Imperio.

DISPONIBILIDAD, TECNOLOGÍA, CALIDAD Y TIEMPO

Los personajes que busquen un objeto particular o servicio deben superar primero una tirada de **Comercio o Indagar** modificada por la disponibilidad del objeto, consultar Disponibilidad por Población

Ademas, que un mercado de una comunidad ofrezca un objeto no quiere decir que sea fácil de localizar, o fácil realizar la compra. Esta tabla asume que los Exploradores emplean sirvientes, negociadores, y agentes que tiene experiencia encontrado servicios comerciales y realizando acuerdos con rapidez. Un Rogue Trader y su séquito pueden esperar a que sus servidores completen la búsqueda, o gastar su preciado tiempo para ayudar a sus enviados. Una tirada Moderada +0 de Comercio (o de otra habilidad dependiendo del objeto o servicio a discreción de DJ) permiten reducir el tiempo en un nivel, meses se transforman en semanas y las semanas en días

CALIDAD Y TIEMPO

Calidad	Tiempo
La Mejor	x3
Buena	x2
Normal	-
Mala	x1/2

Disponibilidad por Poblacion				
Disponibilidad	<1000	<10,000	<100,000	+100.000
Omnipresente	Facil (+20)	Automatica	Automatica	Automatica
Abundante	Rutina (+10)	Facil (+20)	Automatica	Automatica
Frecuente	Ordinaria (+0)	Rutina (+10)	Facil (+20)	Automatica
Comun	Moderada (-10)	Ordinaria (+0)	Rutina (+10)	Facil (+20)
Normal	Complicada (-20)	Moderada (-10)	Ordinaria (+0)	Rutina (+10)
Escasa	Dificil (-30)	Complicada (-20)	Moderada (-10)	Ordinaria (+0)
Rara	Muy Dificil (-40)	Dificil (-30)	Complicada (-20)	Moderada (-10)
Muy Rara	Ardua (-50)	Muy Dificil (-40)	Dificil (-30)	Complicada (-20)
Extremadamente Rara	Agotadora (-60)	Ardua (-50)	Muy Dificil (-40)	Dificil (-30)
Casi Unico	Infernal (-70)	Agotadora (-60)	Ardua (-50)	Muy Dificil (-40)
Unico	A discreccion del DJ	Infernal (-70)	Agotadora (-60)	Ardua (-50)

Disponibilidad, Poblacion y Tiempo					
Disponibilidad	10 millones +	< 10 millones	<1 millon	<100.000	<10.000
Omnipresente	1 dia	1 dia	1 dia	1 dia	1 dia
Abundante	1 dia	1 dia	1 dia	1 dia	1d5 dias
Frecuente	1 dia	1 dia	1 dia	1d5 dias	1d10 dias
Comun	1 dia	1 dia	1d5 dias	1d10 dias	1d10 dias
Normal	1 dia	1d5 dias	1d10 dias	1d10 dias	1 semana
Escasa	1d5 dias	1d10 dias	1d10 dias	1 semana	1 semana
Rara	1d10 dias	1d10 dias	1 semana	1 semana	1d5 semanas
Muy Rara	1d10 dias	1 semana	1 semana	1d5 semanas	2d5 semanas
Extremadamente Rara	1 semana	1 semana	1d5 semanas	2d5 semanas	1d5 meses
Casi Unico	1 semana	1d5 semanas	2d5 semanas	1d5 meses	2d5 meses
Unico	1d5 semanas	2d5 semanas	1d5 meses	2d5 meses	1 año

Cuanto mayor sea la calidad, mayor sera el tiempo que se necesita para adquirirla. Multiplica el tiempo de la **Tabla Disponibilidad, Población y Tiempo** dependiendo de la calidad.

Calidad de Armas a Distancia

Mala Calidad: Incomoda y peligrosa de utilizar, este arma adquiere la Propiedad Poco Fiable. Si el arma ya poseía esta Propiedad, entonces se encasquillara cada vez que falle.

Buena Calidad: Pierde la Propiedad Poco Fiable. Si no poseía la Propiedad Poco Fiable, adquiere la Propiedad Fiable.

La Mejor Calidad: Una obra maestra de artesanía, este arma nunca se encasquilla ni se sobrecalienta, se tratan como simples fallos.

Calidad de Armas Cuerpo a Cuerpo

Mala calidad: El arma impone una penalización de -10 a la Habilidad de Armas

Buena Calidad: Un arma equilibrada y con un buen diseño, proporciona un +5 a la Habilidad de Armas.

La Mejor Calidad: Materiales superiores o un diseño revolucionario, proporcionan un +10 a la Habilidad de Armas y un +1 al daño.

Calidad de Blindajes

Mala Calidad: Mal ajustadas, diseñadas o dañadas. Imponen una penalización de -10 a las tiradas basadas en Agilidad.

Buena Calidad: Bien fabricadas y un buen ajuste. Aumentan en 10 la Agilidad Máxima de la armadura.

La Mejor Calidad: Como llevar una segunda piel. Estas armaduras aumentan en 10 la Agilidad máxima de la armadura y aumentan su valor de Blindaje en 1.

ADQUISICIÓN

Una vez que un objeto o servicio esta disponible, se puede intentar adquirirlo utilizando el Factor de Riqueza de la Dinastía y utilizando los modificadores de la siguiente tabla.

Disponibilidad	Modificador	Ejemplo
Omnipresente	+70	Raciones
Abundante	+30	Cuchillo
Frecuente	+20	Traje de Vacío
Común	+10	Fusil Láser
Normal	+0	Microcomunicador
Escasa	-10	Carga de Demoliciones
Rara	-20	Granada Krak
Muy Rara	-30	Bolter Pesado
Extremadamente Rara	-40	Arma Digital
Casi Único	-50	Proyectiles Tormenta
Único	-70	Arqueotecnología
Escala	Modificador	Ejemplo
Insignificante	+30	1 solo hombre
Trivial	+20	Escuadra (3-5)
Menor	+10	Pelotón (10-30)
Standard	+0	Compañía (50-100)
Mayor	-10	Regimiento (500-1000)
Significativo	-20	División (2000-5000)
Enorme	-30	Ejercito (10,000+)
Calidad	Modificador	Ejemplo
Mala	+10	
Buena	-10	
La Mejor	-30	

COMBINAR ADQUISICIONES

Algunos objetos pueden ser mejorados o modificados para combinar 2 o mas objetos juntos, como una pistola con una mira láser En estos casos, cuando se quiera adquirir un objeto combinado, se utiliza la Disponibilidad con mayor penalización y por cada componente adicional recibe un -5 adicional a la tirada.

En el ejemplo de una pistola con mira láser, la pistola es Común (+20) y la mira láser es Escasa (+0), así que el modificador seria un -5, +0 por ser Escasa y un -5 por un objeto adicional.

COMERCIO Y ADQUISICIÓN

Ademas de utilizar la riqueza en bruto de la Dinastía, un Explorador puede emplear sus habilidades para mejorar las transacciones Un Explorador puede realizar una tirada de Comercio antes de hacer una tirada de adquisición Esta tirada de Comercio es una tirada enfrentada de la habilidad de Comercio del Explorador contra la Habilidad de Comercio o el Escrutinio de la persona u organización con la que esta comerciando. Por cada nivel de éxito en el que supere a su oponente, el Explorador aumenta su Factor de Riqueza en 2, si es al revés su Factor de Riqueza se reduce en 2 por cada nivel de fracaso.

En ocasiones especiales, se podría utilizar Carisma, Regatear o otra habilidad que en ese momento se considere adecuada.

LOS OBJETOS CON DISPONIBILIDAD CASI ÚNICA O ÚNICA NO TIENEN MODIFICADORES POR ESCALA



ARMAS

“Solo hay dos cosas que tenemos que asegurarnos de llevar cuando encontramos una nueva especie xeno: nuestra fe en el Emperador y nuestras armas. ¿Cual les dará mas respeto?”

-Rogue Trader Helmut Kranzelle

PROPIEDADES ESPECIALES DE LAS ARMAS

ASALTO

Un arma con la propiedad Asalto dispara proyectiles a una velocidad altísima. Esta Propiedad dobla la cantidad de impactos que recibe un objetivo y también dobla la cantidad de munición que se gasta. Cuando se dispara un arma con esta propiedad cada éxito son 2 impactos.

AFILADA

Algunas armas o municiones son capaces de atravesar blindajes como si fuera mantequilla. Si se consigue 3 éxitos o mas con este arma, se dobla el valor de Penetración para ese ataque.

ALUCINÓGENA (X)

Las armas alucinógenas utilizan drogas o energías capaces de alterar la mente para desorientar o incapacitar a sus objetivos. Cuando un objetivo es blanco de un arma con la propiedad alucinógena, debe hacer una tirada de Resistencia con una penalización igual a 10 veces el numero entre paréntesis Los Respiradores y las armaduras selladas proporcionan un +20 a esta tirada. El efecto dura 1 asalto, mas 1 asalto adicional por nivel de fracaso

APARATOSA

Estas armas son tan enormes y pesadas que no se pueden utilizar adecuadamente para defenderse. Un arma con la propiedad Aparatosa no puede parar ataques ni utilizar el talento Ataques Relámpago

APRESADORA (X)

Las armas con esta propiedad están diseñadas para apresar a los enemigos. Si se consigue impactar con una de ellas el objetivo deberá realizar una tirada de Agilidad con una penalización igual a 10 veces el numero entre paréntesis Cuando ha sido inmovilizado el objetivo lo único que puede hacer es intentar liberarse con una tirada de Contorsionismo o con Habilidad Atlética, manteniendo la misma penalización

CAMPO DE ENERGÍA

Si se utiliza este arma con éxito para parar un ataque efectuado con otra que no tenga esta propiedad, hay un 75% de que el arma del atacante sea destruida, si el arma es de Buena Calidad un 50% y si es de la Mejor Calidad un 25%. Las armas con la propiedad Disforme o Armas Naturales son inmunes a este efecto.

CARGA MÁXIMA

Las armas con esta propiedad tienen 2 modos de disparo permitiendo al su poseedor usar el arma en un modo de bajo consumo para conservar munición y aumentar su cadencia de disparo o realizar un único pero poderoso disparo que requiere que el arma se recargue entre disparos.

Antes de hacer un ataque, su poseedor puede escoger disparar el arma normalmente, en cuyo caso utiliza las características apropiadas del arma, o disparar con Carga Máxima Cuando se dispara en Carga Máxima el alcance aumenta en 10 metros, inflige un 1d10 puntos de daño adicionales y su penetración aumenta en +2. Si poseía la propiedad Explosión, entonces se aumenta en un +2, un arma con Explosión (3) con Carga Máxima se convierte en Explosión (5). El arma requiere el triple de munición por disparo y adquiere la propiedad Recarga.

CONMOCIONADORA (X)

Algunas armas crean una explosión o onda de choque al impactar. Cuando un objetivo es alcanzado por un arma con la propiedad Conmocionadora, debe realizar una tirada de Resistencia con un penalizador igual a 10 veces el numero entre paréntesis Si se falla la tirada, el objetivo esta aturdido 1 asalto mas 1 asalto adicional por nivel de fracaso. Adicionalmente si el objetivo recibe mas puntos de daño que su Bonificador de Fuerza, es derribado.

CONO/ROCIADORA

Las armas con la propiedad Cono/Rociadora pueden lanzar un cono de misiles, liquido o llamas hasta el alcance del arma. A diferencia de otras armas, estas solo tienen 1 alcance y cuando disparan alcanzan a todos los objetivos que se encuentre en su área de efecto. El portador no tiene que hacer tirada, simplemente disparar el arma. Todas las criaturas en un cono de 30° desde el arma hasta el alcance son alcanzados, amenos que superen una tirada Moderada +0 de Agilidad. La cobertura no protege contra estos ataques amenos que los cubran completamente. Siempre se considera que el impacto ha sido en el cuerpo y se encasquillan si sacan un 9 en cualquiera de los dados de daño.

CORROSIVA

Algunas armas utilizan ácidos para causar daño tanto al objetivo como a su equipamiento. Si un objetivo es alcanzado por un ataque de un arma con la propiedad corrosiva, el valor de blindaje de la armadura se ve reducido en 1d10. Si el valor de blindaje es reducido a 0 o no se lleva armadura en esa localización, el exceso de daño lo recibe el objetivo, este daño no es reducido por la Resistencia. El daño corrosivo es acumulativo. Un Blindaje puede ser reparado con la habilidad Oficio (Armero).

DEFENSIVA

Un arma con la propiedad defensiva proporciona un +15 a la hora de realizar paradas, pero impone un -10 a la hora de atacar con ella.

DESEQUILIBRADA

Pesadas y difícil de utilizar, estas armas imponen un -10 al realizar paradas y no se puede utilizar el talento Ataque Relámpago con ellas.

DESGARRADORA

Las armas con la propiedad Desgarradora son herramientas brutales, munición explosiva, metralla o dientes serrados que desgarran carne y hueso. Cuando se utilice estas armas el usuario puede tirar 1dado de daño adicional y quedarse con el de mayor resultado

DISPERSIÓN

La munición standard de estas armas se expande al ser disparada, provocando mas daño en el objetivo. A bocajarro gana un +10 a dar y un +4 al daño. A corta distancia proporciona un +10 a dar. A larga distancia y extrema recibe una penalización de -4 al daño.

ACOPLADA

Representa 2 armas idénticas conectadas y unidas para disparar al mismo tiempo. Aumentan las posibilidades de impactar en el objetivo a base de cantidad de munición Un arma con la Propiedad Acoplada proporciona un +20 al realizar un ataque y gasta el doble de munición Además, consigue 1 éxito adicional si la tirada se supera con 2 éxito o mas. Estas armas tardan el doble en ser recargadas. Las armas de un solo disparo no reciben el +20.

EFICAZ (X)

Las armas con la propiedad Eficaz siempre infligen un trauma masivo y tratan cualquier dado de daño menor que el valor de Eficaz (el numero entre paréntesis) como si seria el valor de Eficaz. Eficaz (4), todas las tiradas de daño con valor 1, 2 y 3 se consideran 4.

EQUILIBRADA

Algunas armas han sido diseñadas de tal modo que el peso de la empuñadura equilibra la hoja, facilitando su uso. Las armas Equilibradas otorgan un +10 al realizar paradas

EXPLOSIVA(X)

Muchos proyectiles, granadas y ciertas armas de fuego causan un explosión al impactar en su objetivo. A la hora de resolver el impacto, todo personaje que se encuentre dentro del radio (indicado, en metros, entre paréntesis) es alcanzado.

FIABLE

El mecanismo de las armas Fiables esta basado en las tecnologías de eficacia probada y rara vez falla. Solo se encasquillas con una tirada de 00. Las armas con la propiedad Cono/Rociadora, o que no hacen tiradas para impactar, nunca se encasquillan

FLEXIBLE

Algunas armas están hechas de múltiples segmentos interceptados de forma holgada, como cadenas o tiras de cuero entretrejidias. Estas armas cimbrean y fustigan al atacar, por lo que sus ataques no pueden ser parados.

PSÍQUICA

Las armas de fuerza son únicas ya que solo funcionan correctamente en manos de un psíquico, cuyos poderes transforman esta, a primera vista, ordinaria arma en un artefacto de gran poder. Pueden tomar muchas formas, espadas, hachas, alabardas...etc
En manos de una persona no psíquica simplemente es un arma de la Mejor Calidad Mono afilada. En manos de un psíquico adquiere un bonus al daño y a la penetración igual al Factor Psíquico (así que un Factor Psíquico 4 proporciona un +4 al daño y a penetración) y el daño es energético Además cuando un psíquico daña a su oponente con este arma, puede realizar una Accion de Concentrar Poder (Media Accion) Voluntad opuesta. Si la supera el portador del arma infligirá 1d10 puntos de daño, mas 1d10 por cada éxito adicional,energéticos ignorando Blindaje y Resistencia. Las armas de Fuerza no pueden ser destruidas por un arma de energía

HUMO (X)

En vez de infligir daño, estas armas lanzan un densa cortina de humo para crear cobertura Esta nube de humo dura 1d10+10 asaltos y cubre una zona igual al numero entre paréntesis en metros.

IMPRECISA

Algunas armas sin mira adecuada o simplemente el diseño es malo. Un arma Imprecisa no gana bonus al utilizar la acción Apuntar

INCENDIARIA

Algunas armas escupen fuego, prendiendo todo lo que tocan. Si un ataque de un arma con la propiedad Incendiaria golpea a un objetivo (incluso si no le ha dañado), deberá realizar una tirada de Agilidad o empezara a arder.

Si el objeto de un ataque con Llamas es un vehículo, el piloto deberá realizar la tirada de pilotar o conducir apropiada sumando el Blindaje de la zona en la que ha recibido el impacto. Si falla la tirada, el vehículo empezara a arder. (Pag 284 OW)

SOBRECALENTAMIENTO

Ciertas armas son propensas al sobrecalentamiento, ya sea por su pobre diseño o porque disparan municiones inestables. Un arma con esta propiedad se sobrecalienta con una tirada de 91-00. Cuando se sobrecalienta, el poseedor sufre el daño del arma con Penetración 0 en el brazo del arma.

El usuario puede evitar este daño soltando el arma (acción libre). Un arma sobrecalentada debe enfriarse durante 1 asalto antes de ser utilizada. Las armas con esta propiedad no se encasquillan.

LANZA

Las armas Lanza disparan haces de energía devastadora, que atraviesa los blindajes con facilidad. Cuando un objetivo es alcanzado por un arma con la propiedad Lanza, aumenta su valor de Penetración en su valor de Penetración y por cada éxito conseguido vuelve a hacerlo. Si un arma con la Propiedad Lanza y Pen 5 consigue 2 éxitos su penetración sera de 20, 5 de base + 5 por el impacto +10 por los 2 éxitos

LETAL

Para acabar con poderosos enemigos se necesitan armas muy destructivas o municiones especiales capaces de atravesar las pieles mas duras. Cuando se calcula el daño de un armas con la propiedad Letal, reduce la Resistencia Antinatural del objetivo en el numero entre paréntesis Letal solo reduce la Resistencia Antinatural, no la Resistencia base.

LISIADORA (X)

Armas particularmente crueles o letales, usualmente empleadas por razas xenos enemigas del Imperio, incluyen púas y fragmentos que se quedan en las heridas, causando un gran dolor e incluso matan lentamente. Cuando un objetivo sufre una herida de estas armas, se considera "lisiado" hasta que sea curado. Si un personaje lisiado realiza mas de Media Accion en su turno, sufre un daño igual al numero entre paréntesis Este daño no se reduce por Armadura o Resistencia.

MELTA

Usando intensas descargas de energía, estas armas son capaces de atravesar el mas duro de los materiales si se disparan desde corta distancia.

La Penetración del arma se dobla si se dispara a carta distancia.

DISRUPCION (X)

Algunas armas utilizan Microondas o radiación electromagnética para destruir los sistemas internos de las maquinas e inutilizar la tecnología. Todo lo que se encuentra en el radio, indicado por el numero entre paréntesis, se ve afectado. Tira un 1d10 en la Tabla Efecto del Campo de Microondas (sumando cualquier modificador del arma) para determinar la fuerza del efecto.

Cada asalto la intensidad del campo se reduce un nivel, de Disrupcion Mayor, pasaría a Disrupcion menor y luego a Insignificante.

Efecto del Campo de Disrupcion

1-2	Insignificante: No hay efecto
3-4	Disrupcion Menor: Todas las acciones incluido disparar armas de proyectiles que no tengan la propiedad Primitiva, Competencia Tecnológica, y cualquier acción física mientras se lleva una servoarmadura o emplear implantes cyberneticos sufre una penalización de -10. El movimiento de cualquiera que una servoarmadura se reduce en 1.
5-6	Disrupcion Mayor: Como el nivel anterior pero la penalización es de -20. Además cualquiera que use servoarmadura vera reducido su movimiento en 3. Las armas de mele con componentes tecnológicos actúan como armas Primitivas.
7-8	Zona Muerta: La Tecnología en el área deja de funcionar. Las servoarmaduras se quedan sin energía, y reducen el movimiento de su portador a 1. Los personajes con sustituciones cyberneticas de organos gana un nivel de Fatiga cada asalto que permanezcan en la Zona Muerta. Las armas de mele tecnologicas actúan como sus contrapartidas Primitivas.
9-0	Zona Muerta Prolongada: Como Zona Muerta

POCO FIABLE

Algunas armas fallan mas de lo normal ya sea por el diseño o por su pobre cuidado. Un arma Poco Fiable se encasquilla con un 91-00.

PRECISA

Estas armas están diseñadas con la precisión en mente y responden eficazmente en manos capaces. Cuando se utiliza la acción Disparo Localizado con un arma Básica con la propiedad Precisa, el ataque inflige 1d10 puntos de daño adicionales cada 2 éxitos, 2d10 como máximo. Estos dados adicionales no se utilizan para la Furia Virtuosa. Además si se utiliza la acción Apuntar o Disparo Localizado reciben un +10 adicional.

PRIMITIVA (X)

Estas armas básicas en diseño, aunque sigues siendo letales, no son tan efectivas contra los blindajes modernos. Cuando tiran para calcular el daño, cualquier tirada superior al numero entre paréntesis cuenta como ese numero. Por ejemplo, un arma con la propiedad Primitiva (7) tratara todos los resultado de 8,9,0 como si serian 7. Estas armas siguen pudiendo generar Furia Virtuosa con un 0.

RECARGA

Debido a la munición volátil que dispara o a su forma de disparo, el arma necesita tiempo entre disparo y disparo. El arma necesita un asalto de recarga después de disparar.



SANTIFICADA

Estas armas están bendecidas contra las fuerzas del Caos. Cualquier daño infligido por un arma santificada se trata como daño Sagrado, este daño anula el Rasgo Demoníaco de las criaturas de la Disformidad.

SHOCK

Algunas armas están diseñadas para aturdir a sus oponentes con una potente descarga de energía. Si un objetivo recibe 1 punto de daño o mas de un arma con la propiedad Shock, después de armadura y la Bonificación de Resistencia, debe realizar una tirada de Resistencia. Si la falla quedara aturdido un 1asalto, mas 1 asalto mas por cada nivel de fracaso.

TOXICA (X)

Algunas armas utilizan toxinas o veneno para producir daño. Cualquiera que sufra daño de un arma Toxica, al final del turno debe realizar una tirada de Resistencia con una penalización igual a 10 veces el numero entre paréntesis o sufrir 1d10 puntos de daño adicionales sin reducción de blindaje o Resistencia.

Armas Laser

Nombre	Clase	Alcance	CDD	Daño	Pen	Clip	Recarga	Especial	Kg	Disponibilidad
Pistola Laser Arquitect*	Pistola	60m	T/3/-	1d10+3 E	2	70	Completa	Fiable, Precisa	4	Casi Unica
Pistola de Duelo Belasco	Pistola	45m	T/-/-	1d10+5 E	4	1	Completa	Precisa	1,5	Muy Rara
Pistola Inferno M-Lucius	Pistola	20m	T/2/-	1d10+4 E	7	40	2 Completa		4	Rara
Fusil Inferno M-Lucius	Basica	60m	T/3/-	1d10+4 E	7	30	2 Completa		6	Rara
Guantelete Laser	Pistol	40m	T/2/4	1d10+4 E	1	20	Completa	Fiable	3	Muy Rara
Carabina Laser M-Locke*	Basica	75m	T/2/-	1d10+3 E	0	60	Media	Fiable	2,5	Comun
Fusil Laser*	Basica	100m	T/3/-	1d10+3 E	0	60	Completa	Fiable	4	Comun
Pistola Laser*	Pistola	30m	T/2/-	1d10+2 E	0	30	Media	Fiable	1,5	Comun
Rifle Laser Largo Alcance*	Basica	150m	T/-/-	1d10+3 E	1	40	Completa	Fiable, Precisa, Letal (4)	4,5	Escasa
Fusil de Asalto Laser*	Basica	50m	T/-/5	1d10+3 E	0	120	2 Completa	Fiable	5	Normal
Fusil Laser M-Triplex*	Basica	100m	T/3/-	1d10+3 E	0	30	Completa		4,5	Rara
Cañon Laser Portatil	Pesada	300m	T/-/-	5d10+10 E	10	5	2 Completa	Eficaz (3)	55	Muy Rara
Multilaser M-41	Pesada	150m	-/-/5	2d10+10 E	2	100	2 Completa	Fiable	35	Muy Rara

Proyectiles Solidos

Fusil de Asalto	Basica	90m	T/3/10	1d10+3 I	0	30	Completa		5	Normal
Pistola Automatica	Pistola	30m	T/-/6	1d10+2 I	0	18	Completa		1,5	Normal
Pistola Semiautomatica	Pistola	30m	T/3/-	1d10+3 I	0	9	Completa		1,5	Normal
Revolver	Pistola	30m	T/-/-	1d10+3 I	0	6	2 Completa	Fiable	1,5	Frecuente
Pistola Pesada	Pistola	35m	T/-/-	1d10+4 I	2	5	2 Completa		3	Escasa
Fusil de Francotirador	Basica	200m	T/-/-	1d10+4 I	3	20	Completa	Fiable, Precisa	5	Escasa
Escopeta 2 cañones	Basica	30m	T/2/-	1d10+4 I	0	2	Completa	Dispersion	5	Normal
Escopeta	Basica	30m	T/-/-	1d10+4 I	0	8	2 Completa	Dispersion	5	Normal
Escopeta de Combate	Basica	30m	T/3/-	1d10+4 I	0	18	Completa	Dispersion, Especial	6,5	Escasa
Escopeta de Abordaje	Basica	30m	T/2/-	1d10+5	1	6	2 Completa	Dispersion, Imprecisa	6	Rara
Pistola Naval M-Marte	Pistola	20m	T/3/-	1d10+4 I	0	6	Completa	Desgarradora	3	Rara
Pistola Segadora	Pistola	30m	T/2/-	1d10+3 I	5	8	Completa	Desgarradora, Toxica (2)	4	Extremadamente rara
Cañon Naval	Pesada	40m	T/3/-	2d10+4	0	24	2 Completa	Dispersion, Imprecisa	25	Rara
Ametralladora Pesada	Pesada	100m	-/-/8	1d10+5 I	3	200/75	Varia		30	Escasa
Autocañon M34	Pesada	300m	T/3/-	3d10+8 I	6	20	2 Completa	Fiable	40	Muy Rara

Armas Bolter

Pistola Bolter M-Locke	Pistola	30m	T/2/-	1d10+5 X	4	8	Completa	Desgarradora	3,5	Muy Rara
Fusil Bolter M-Ceres	Basica	100m	T/3/-	1d10+5 X	4	24	Completa	Desgarradora	7	Muy Rara
Bolter de Asalto M-Marte	Basica	90m	T/2/4	1d10+5 X	4	60	Completa	Desgarradora, Asalto	9	Extremadamente Rara
Bolter Pesado M-Solar	Pesada	150m	-/-/6	1d10+8 X	5	60	Completa	Desgarradora	40	Muy Rara
Fusil Bolter Arquitect	Basica	120m	T/3/-	1d10+9 X	4	30	Completa	Desgarradora, Fiable	10	Casi Unica

Armas de Fusion

Pistola Infierno M-Marte	Pistola	10m	T/-/-	2d10+10 E	12	3	Completa	Melta	3,5	Casi Unica
Fusil Infierno M-Marte	Basica	20m	T/-/-	2d10+10 E	12	5	Completa	Melta	15	Muy Rara
Mutil-Melta M-Marte	Pesada	60m	T/-/-	2d10+16 E	12	12	Completa	Melta, Explosion (1)	40	Extremadamente Rara

Armas de Plasma

Pistola de Plasma M-Ryza	Pistola	30m	T/2/-	1d10+6 E	6	10	3 Completa	Sobrecalentamiento, Carga Maxima	4	Muy Rara
Fusil de Plasma M-Mezoa	Basica	90m	T/2/-	1d10+7 E	6	40	3 Completa	Sobrecalentamiento, Carga Maxima	18	Muy Rara
Fusil de Plasma Centinela	Basica	120m	T/4/8	1d10+5 E	3	40	2 Completa	Fiable	20	Extremadamente Rara
Caño de Plasma M-Ryza	Pesada	120m	T/-/-	2d10+10 E	8	16	5 Completa	Sobrecalentamiento, Carga Maxima. Explosion (1)	40	Extremadamente Rara

* Estas armas se benefician de los Modo de Disparo de las Armas Laser

Lanzallamas

Nombre	Clase	Alcance	CDD	Daño	Pen	Clip	Recarga	Especial	Kg	Disponibilidad
Pistola Lanzallamas	Pistola	10m	T/-/-	1d10+4 E	2	2	2 Completa	Incendiaria, Cono	3,5	Rara
Lanzallamas	Basica	20m	T/-/-	1d10+4 E	2	6	2 Completa	Incendiaria, Cono	6	Escasa
Lanzallamas Pesado	Pesada	30m	T/-/-	1d10+5 E	4	10	2 Completa	Incendiaria, Cono	45	Rara

Armas a Distancia Primitivas

Boleadoras		10m	T/-/-	-----	0	1	-----	Apresadora, Imprecisa	1,5	Frecuente
Arco	Basica	30m	T/-/-	1d10 A	0	1	Media	Primitiva (6), Fiable	2	Comun
Ballesta	Basica	30m	T/-/-	1d10 A	0	1	2 Completa	Primitiva (7)	3	Comun
Honda	Basica	15m	T7/-/-	1d10-2 I	0	1	Completa	Primitiva (5)	0,5	Frecuente
Mosquete	Basica	30m	T/-/-	1d10+3 I	0	1	5 Completa	Primitiva (8), Imprecisa, Poco Fiable	7	Comun
Pistola de polvora	Pistola	15m	T/-/-	1d10+2	0	1	3 Completa	Primitiva (8), Imprecisa, Poco Fiable	3	Comun

Lanzadores

LanzaGranadas M-Voss	Basica	60m	T/-/-	Varia	V	6	2 Completa	Varia	12	Escasa
Lanzamisiles M-Locke	Pesada	300m	T/-/-	Varia	V	1	Completa	Varia	15	Rara
Misil Hellstrike	-----	300m	T/-/-	3d10+7	7	1	-----		85	Muy Rara
Misil Hunter-Killer	-----	350m	T/-/-	3d10+6	6	1	-----		64	Muy Rara
Lanzagranadas M-Mezoa	Basica	80m	T/-/-	Varia	V	1	Media	Varia	10	Normal
Lanzamisiles M-Retobi	Pesada	300m	T/-/-	Varia	V	5	2 Completa	Varia	35	Muy Rara

Armas Integradas (Exoticas)

Pistola Laser de Los Tornos	Pistola	40m	T/2/-	1d10+6	2	-	-	Desgarrador	2	Muy Rara
Fusil Laser de los Tornos	Basica	100m	T/2/-	1d10+6	2	-	-	Desgarrador	4,5	Muy Rara
Fusil Blaster de Los Tornos*#	Basica	70m	T/-/4	1d10+5	8	-	-	Desgarrador	6	Extremadamente Rara
Lanzador Catalitico de Masa*	Basica	120m	T/-/5	1d10	12	-	-	-	7	Extremadamente Rara
Lanzador Catalitico de Masa Pesado*	Pesada	150m	T/-/10	1d10+4	12	-	-	-	20	Extremadamente Rara
Rifle Fasco de Plasma*	Basica	100	T/2/4	2d10	6	-	-	-	14	Casi Unico

Es necesario sustituir una brazo.

ARMAS LÁSER

Las armas láser son las armas mas numerosos en el Imperio. Basadas en un tecnología fiable, son baratas de construir y fáciles de mantener.

La mayoría de las armas láser poseen 3 posiciones de disparo:

Modo Normal, según la característica del arma

Modo Concentrado, aumenta el daño en +1 y consume 2 cargas por disparo

Modo Sobrecargado, la Penetración y el Daño aumentan en +2, y el arma adquiere la Propiedad Poco Fiable. Cada disparo consume 4 cargas.

CARABINA LASER

Una versión mas ligera del fusil láser, tiene una menor cadencia de disparo y un alcance menor. Se pueden disparar a una mano con una penalización de -10, en vez de -20 habitual.

FUSIL LASER MODELO TRIPLEX

Una versión mas refinada del fusil láser standard, el triplex ofrece varios modos de disparo alternativos, haciéndolo mas versátil en combate.

Si se dispara en modo normal tiene las mismas características que se proporcionan en la tabla.

Si se dispara en modo precisión, su cadencia de disparo se convierte en T/-/- y adquiere la propiedad Precisa.

Cuando se dispara en modo incineración, la cadencia de disparo se convierte en T/-/-, el alcance es de 50m, y el arma adquiere las propiedades Eficaz (5) y Letal (4).

PISTOLA Y FUSIL INFERNO MODELO LUCIUS

Son casi exclusivamente utilizadas por oficiales de alto rango y fuerzas élite Utilizan unas baterías externas de 10 kgr en vez de los cargadores normales.

ARMAS DE PROYECTILES SÓLIDOS

PISTOLA PESADA

Muy utilizada por agentes de la ley y cazarecompensas, que nos les importa mucho el estado de su presa. Tienen un gran retroceso y a no ser que se utilicen las 2 mano o se posea un Bonificación de Fuerza de 5 o mas , imponen un -10 al disparar.

PISTOLA SEGADORA

Es una versión modificada de la pistola automática, dispara munición penetradora cargada con toxinas capaz de acabar de una sola ráfaga con el enemigo o depredador mas grande. La punta de diamantina disparada por la segadora puede atravesar caparzones, e incluso servoarmaduras tan fácilmente como la piel de una bestia xeno. Las balas se fragmentan después de penetrar, infligiendo un gran daño y simultáneamente sueltan su carga toxica. Una pistola segadora utiliza una munición específica y no puede utilizar otras municiones.

CAÑÓN NAVAL

Una versión mucho mas grande y pesada que la escopeta normal que dispara un enorme cartucho (casi el doble de tamaño). Muy utilizada en la Procesión de los Condenados, tanto por el grupo denominado La Carroña como otros grupos disidentes, y fabricado en masa en Zayth para su guerra eterna.

Tienen un enorme retroceso y se disparan desde posiciones preparadas o vehiculos

Las municiones especiales para este arma aumentan su dificultad un nivel.

ARMAS DE FUSIÓN

Las Armas de Fusión son armas que utilizan el calor y que se basan en una agitación subatómica del aire. Los objetivos que reciben el impacto se calientan hasta el punto de ser evaporados. El efecto en la carne es temible por no decir menos, mientras que los vehículos pueden ser reducidos a chatarra fundida. La mayoría de las Armas de Fusión utilizan gases de piro-petróleo altamente presurizados con un sistema de inyección doble que fuerzan a los gases a un estado molecular, vaporizando casi cualquier cosa. Desafortunadamente, debido a su alto consumo de energía y a su disipación, el arma solo es efectiva a distancias cortas, pero cualquier cosa dentro de su alcance es prácticamente destruida.

FUSIL DE FUSION

Son las armas mas comunes de fusión en el Imperio, utilizadas por su poder destructivo a corta distancia. Hay pocas cosas mejores que un Fusil de Fusión atravesando blindajes y son utilizadas frecuentemente para atravesar los blindajes pesados de los vehículos, o para cortar rápidamente los mamparos de las ciudades colmenas o de las naves de vacío

En vez de utilizar un cargador para el arma, se puede utilizar una mochila con linea de alimentación, que dobla el cargador y aumenta el peso en 6 kgr.

ARMAS LANZALLAMAS

Los lanzallamas son terroríficas armas cuya función es la de, literalmente, calcinar al enemigo y reducirlo a escombros humeantes. Estas armas aún tienen el mismo funcionamiento que cuando fueron creadas: Un mecanismo impulsa el combustible, normalmente promethium. (Que no deja de ser napalm, pero más volátil si cabe) en el caso imperial, mezclado con nitrógeno y encendido por una llama colocada en la punta del cañón; el resultado es la impactante llamarada de varios metros de longitud que abrasa todo a su paso.

LANZALLAMAS

Un lanzallamas puede utilizar una mochila como cargador en vez de su cargador desechable. Esta mochila dobla el tamaño del cargador y aumenta el peso en 10 kgr.

LANZADORES

MISIL HUNTER-KILLER

Este lanzador de misiles esta a menudo montado en vehículos dispara un misil antiblindaje especializado. Equipado con un avanzado sistema de seguimiento proporciona un +20 ha la Habilidad de proyectiles cuando se dispara.

ARMAS INTEGRADAS

Raras y escasamente comprendidas por las fuerzas de la Guardia Imperial, las armas integradas son manejadas por los misteriosos sacerdotes guerreros de Adeptus Mechanicus, proporcionándoles una gran ventaja sobre el equipamiento estándar Parte sistema de armas y parte Implante cibernético, son conectadas a la Bobina de Potencia, lo que les proporciona una energía casi ilimitada.

LANZADOR CATALITICO DE MASA

Uno de las pocas armas integradas que se conocen. El lanzador catalítico de masa utiliza la energía para propulsar pequeños fragmentos de metal a enormes velocidades, atravesando sin esfuerzo el blindaje personal mas pesado. Su alta capacidad de disparo y su sonido característico siembran el terror entre la filas enemigas.

RIFLE FASICO DE PLASMA

Una de las armas integradas mas peligrosas desplegadas por las fuerzas del Adeptus Mechanicus. El Rifle Fastico de Plasma carece de todas las desventajas del armamento de plasma y ademas posee una gran cadencia de fuego.



Granadas y Misiles

Nombre	Clase	Alcance	CDD	Daño	Pen	Clip	Especial	Kg	Disponibilidad
Granada Antiplantas	Lnz	Bfx3	T/-/-	3d10 E	0	1	Explosion (3)	0,5	Escasa
Granada Cegadora	Lnz	Bfx3	T/-/-	-----	0	1	Humo (3)	0,5	Escasa
Granada Incendiaria	Lnz	Bfx3	T/-/-	1d10+3 E	6	1	Incendiaria, Explosion (3)	0,5	Rara
Granada de Fragmentacion	Lnz	Bfx3	T/-/-	2d10 X	0	1	Explosion (3)	0,5	Comun
Granada Alucinogena	Lnz	Bfx3	T/-/-	-----	0	1	Explosion (6), Alucinógena (1)	0,5	Rara
Granada Antiblindaje	Lnz	Bfx3	T/-/-	2d10+4 X	6	1	Conmocionadora	0,5	Rara
Granada Fotonica	Lnz	Bfx3	T/-/-	-----	0	1	Explosion (6)	0,5	Rara
Granada de Humo	Lnz	Bfx3	T/-/-	-----	0	1	Humo (6)	0,5	Comun
Granada de Plasma	Lnz	Bfx3	T/-/-	1d10+6	6	1	Explosion (1)	1	Muy Rara
Granada Aturdidora	Lnz	Bfx3	T/-/-	-----	0	1	Explosion (3), Conmocionadora (2)	0,5	Escasa
Granada Lanzaredes	Lnz	Bfx3	T/-/-	-----	-	1	Apresadora (2), Explosion (3)	0,5	Rara
Granada de Disrupcion	Lnz	Bfx3	T/-/-	-----	-	1	Disrupcion (2)	0,5	Muy Rara
Granada Radiactiva	Lnz	Bfx3	T/-/-	1d10 E	0	1	Explosion (2), Radiacion (2)	0,5	Muy Rara
Granada Descarga Mental	Lnz	Bfx3	T/-/-	1d10 X	0	1	Explosion (3), Humo (3), Especial	0,5	Extremadamente Rara
Granada Graviton	Lnz	Bfx3	T/-/-	1d10+7	7	1	Conmocionadora (3), Explosion (3), Graviton	1	Casi Unica
Granada Vortex	Lnz	Bfx3	T/-/-	-----	-	1	Explosion (3), Especial	1	Unica
Geoda Egariana	Lnz	Bfx3	T/-/-	2d10+3 I	4	1	Explosion (3)	1	Extremadamente Rara
Granada de Filamentos	Lnz	Bfx3	T/-/-	2d10+6	6	1	Explosion (1), Desgarradora		Extremadamente Rara
Misil de Fragmentacion	-----	-----	T/-/-	2d10+2 X	2	-	Explosion (5)	1	Normal
Misil Antiblindaje	-----	-----	T/-/-	3d10+8 X	8	-	Conmocionadora (3), Eficaz (2)	1	Escasa

Armas Exoticas

Nombre	Clase	Alcance	CDD	Daño	Pen	Clip	Recarga	Especial	Kg	Disponibilidad
Lanzador de Dardos	Pistola	30m	T/-/-	1d10 I	0	1	Completa	Toxica	2,5	Rara
Digi-laser	Pistola	3m	T/-/-	1d10+3 E	7	1	Completa	Fiable	0,5	Extremadamente Rara
Digi-melta	Pistola	3m	T/-/-	2d10+4 E	12	1	Completa		0,5	Extremadamente Rara
Digi-lanzallamas	Pistola	3m	T/-/-	1d10+4 E	2	1	Completa	Incendiaria	0,5	Extremadamente Rara
Digi-Aguja	Pistola	3m	T/-/-	1d10 A	0	1	Completa	Toxica	0,5	Extremadamente Rara
Pistola de Agujas	Pistola	30m	T/-/-	1d10 IA	0	6	Completa	Precisa, Toxica (5)	1,5	Muy Rara
Rifle de Agujas	Basica	150m	T/-/-	1d10 A	0	6	2 Completa	Precisa, Toxica (5)	2	Muy Rara
Catapulta Shuriken	Basica	60m	T/3/10	1d10+4 A	6	100	2 Completa	Fiable	2,5	Muy Rara
Pistola Shuriken	Pistola	30m	T/3/5	1d10+2 A	4	40	2 Completa	Fiable	1,5	Muy Rara
Rifle de Gravedad	Basica	30m	T/3/-	1d10+6	8	9	2 Completa	Graviton. Conmocionadora (2)	6	Extremadamente Rara
Pistola de Gravedad	Pistola	15m	T/-/-	1d10+3	6	6	Completa	Graviton, Conmocionadora (1)	3	Casi Unico
Pistola lanzaredes	Pistola	30m	T/-/-	-----	-	1	Completa	Apresadora (0)	3,5	Muy Rara
Rifle Lanzaredes	Basica	50m	T/-/-	-----	-	1	Completa	Apresadora (1), Explosion (5)	8	Rara
Pistola Radium*	Pistola	15m	T/2/-	1d10+3	2	10	Completa	Radiacion (2)	2	Muy Rara
Carabina Radium*	Basica	50m	T/3/5	1d10+3	2	30	2 Completa	Radiacion (2)	6	Rara
Pistola Voltaica*	Pistola	15m	T/-/-	1d10+6	4	6	Completa	Disruptora, Shock	2	Casi Unico
Rifle Voltaico*	Basica	90m	T/3/-	1d10+6	4	18	2 Completa	Disruptora, Shock	7	Extremadamente Rara

* Para los que no sean miembros del Adeptus Mechanicus, la Disponibilidad Aumenta en 2 Nivel.

GRANADAS Y MISILES

ANTIPLANTA

Estas granadas dispersan un amplio rango de toxinas y agentes víricos, reduciendo casi cualquier tipo de flora en abono maloliente privando al enemigo de cobertura mientras no daña, seriamente, otros materiales.

CEGADORA

Las granadas cegadoras detonan con una nube de humo denso, reflectores de visión infrarroja, ondas de interferencia de banda ancha, todo diseñado para bloquear la detección a través del humo. Los sensores y visores que normalmente atravesarían el humo no pueden ver a través de una granada cegadora.

ANTIPLINDAJE

Las granadas antiplindaje poseen una explosión concentrada, diseñada para dañar objetivos blindados, como vehículos, o bunker, pero carece de radio explosivo. Contra vehículos la Furia Virtuosa funciona con 9 o 0.

FOTONICA

Detonan como una pequeña estrella, cegando a todos los que se encuentren en su radio de acción. Cualquiera en su zona de acción debe realizar una tirada de Agilidad +10 o quedar cegado 1 asalto mas 1 por cada nivel de fracaso.

ATURDIDORA

Utilizan una combinación de un alto sonido explosivo y un potente fognazo de luz para incapacitar momentáneamente. Unos visores Fotosensibles proporcionan un +20 a la tirada de Resistencia, y unos protectores auditivos proporcionan la misma bonificación.

GEODA EGARIANA

Recuperadas de las ciudades-laberinto de cristal de un antiguo Imperio Xeno, conocido como el Imperio Egariano, están llenas con fragmentos compactos de cristal de diamantina. Al detonar el área es cubierta por proyectiles capaces de atravesar la mayoría de los blindajes.

FILAMENTOS XENO

Esta exótica granada está repleta de filamentos mono-moleculares comprimidos que al detonar se expanden en una nube mortal, cortando hueso y carne.

DISRUPTORAS

Las granadas disruptivas ignoran la carne y en su lugar buscan herir los espíritus máquina y los dispositivos tecnológicos con una ola de radiación electromagnética dañina. Las máquinas que sufren tales ultrajes suelen quedar inservibles, lo que deja a sus usuarios indefensos ante los ataques enemigos.

RADIATIVA

Difíciles de encontrar y de fabricar, están cargadas de partículas radiactivas que se expulsan al entorno nada más impactar. Aunque estas partículas tienen una muy corta "vida" son capaces de dañar a los objetivos de manera muy grave. Los objetivos alcanzados, da igual que no hayan recibido daño, deben realizar una tirada de Resistencia (-20) o sufrir 2d10 de daño a su Resistencia.

VORTEX

Estas terribles armas poseen mecanismos capaces de abrir grietas entre el mundo real y la Disformidad. Demasiado delicadas para ser utilizadas en lanzagranadas y similares solo pueden ser arrojadas a corta distancia. Cualquier cosa o persona atrapada en el vortex de esta granada es destruida, arrastrada al universo empíreo de pesadillas. Debido a su naturaleza es impredecible, podría colapsarse segundos después de impactar o permanecer durante algún tiempo. Todo aquel alcanzado por el Vortex debe hacer una tirada de Agilidad (-20) para no ser succionado y rezar por tener una muerte rápida y no algo mucho peor.

Al principio del siguiente turno de ser utilizada tira 1d10

1-4 El Vortex se colapsa y desaparece.

5-7 El Vortex se mantiene como esta.

8-9 El Vortex se mueve 10 metros aniquilando todo a su paso.

10 El radio de Vortex se dobla.

DESCARGA MENTAL

Estas granadas dispersan una nube de humo creada con partículas psico-aislantes capaces de interferir con la conexión de un psíquico con la Disformidad. Cualquier psíquico alcanzado o que entre en la cortina de humo (dura 1d5 asaltos) debe realizar una tirada de Voluntad (-30), por cada nivel de fracaso reducirá su Factor Psíquico en 1 (Los Navegantes recibirán un -10 a sus poderes por cada nivel de fracaso).

Además si el psíquico falla la tirada por 2 o más niveles deberá realizar una tirada en la Tabla de Fenómenos Psíquicos Cada 6 horas después de su exposición recuperará 1 punto de Factor Psíquico (o su penalización será menor en el caso de los Navegantes, quitando un -10 cada 6 horas). Adicionalmente, cualquier intento de utilizar algún poder mientras se este en el humo falla automáticamente

Armas Exóticas

Algunas armas imperiales son tan raras que incluso un soldado experimentado nunca a visto una, mientras que otras son de manufactura xenó y ni siquiera han caído en manos humanas. Estas armas requieren de un entrenamiento especializado.

ARMAS DIGITALES

Son armas miniaturizadas tan avanzadas tecnológicamente que pueden llevarse como un anillo, pero sin el cargador de un arma de las mismas características. Las armas digitales replican el funcionamiento de lanzallamas, pistolas Inferno o Inferno Sin embargo solo pueden dispararse una vez y recargarlas es muy complicado. Las armas digitales pueden usarse en combate como las pistolas.

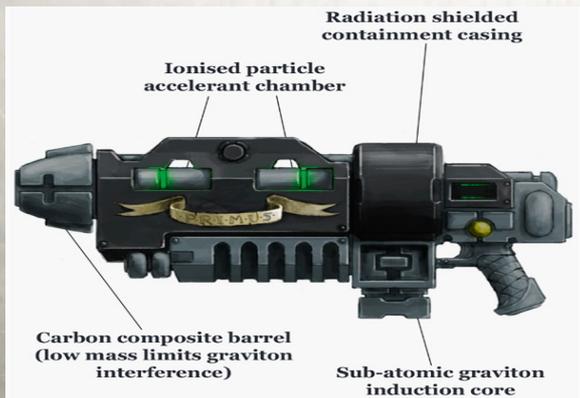
CATAPULTA Y PISTOLA SHURIKEN

Armas Eldar, la Catapulta Shuriken es el arma básica de Los Guardianes Eldar. Estas armas disparan discos afilados capaces de hacer trizas su objetivo.



ARMAS DE GRAVEDAD

Estas reliquias extremadamente raras de la Edad Oscura de la Tecnología son dispositivos sagrados celosamente guardados por el Adeptus Mechanicus, que rara vez permite sacar uno de sus armerías. Cada una dispara partículas arcanas que interfieren en los campos gravimétricos que rodean el objetivo y usan su propia masa contra él. La terrible fuerza de estas energías antinaturales, reducen los objetivos a carcasas quebradas y amasijos blindados. Las más frecuentes son los rifles de gravedad, aunque también se pueden encontrar pistolas y combiarmas de gravedad en grupos de élite y unidades de lucha contra tecnoherejías del Mechanicum.



ARMAS RADIUM

Estas letales y muy peligrosas armas son usadas en exclusividad por las tropas del Adeptus Mechanicus, las Legiones Skitarii.

Son capaces de arrojar una tormenta radiactiva localizada sobre sus enemigos, y estos pronto notarán como su carne se oscurece y empieza a desprenderse.

Cuando un objetivo es alcanzado por una de estas armas debe superar una tirada de Resistencia (-20) o recibir 1d10 puntos de daño a Resistencia.



ARMAS VOLTAICAS

Las armas voltaicas son un tipo de arma usada por los Skitarii del Adeptus Mechanicus. Alimentadas por pesados condensadores enviados desde Marte, estas antiguas armas almacenan energía de los días en que el Imperio era joven. Las armas voltaicas descargan energía acompañada de un fuerte sonido, disparando un rayo de electricidad blanco-azulado que puede freír el cerebro de un hombre o sobrecargar los circuitos de una máquina en segundos.



Armas de Cuerpo a Cuerpo

DATA INPUT: 79'06.3.21



FRAG GRENADE, KRAK GRENADE
& MELTA BOMB



POWER FIST



LIGHTNING CLAW



FORCE STAFF



CHAINSWORD



POWER SWORD



POWER MAUL



THUNDER HAMMER



EVISERATOR

Armas de Sierra

Nombre	Alcance	Daño	Pen	Especial	Kgr	Disponibilidad
Espada Sierra	-----	1d10+2 A	2	Desgarradora, Equilibrada	6	Normal
Hacha Sierra	-----	1d10+4 A	2	Desgarradora	12	Normal
Eviscerador	-----	2d10 A	9	Desgarradora, Aparatosa, Afilada	15	Muy Rara
Espada Sierra Eldar	-----	1d10+4 A	3	Desgarradora, Equilibrada	3	Casi Unica
Corona Carmesi	BFx4	1d10+2 A	2	Desgarradora	1	Muy Rara

Armas de Energia

Puño de Energia	-----	2d10& E	8	Campo de Energia, Aparatosa	13	Extremadamente Rara
Espada de Energia	-----	1d10+5 E	5	Campo de Energia, Equilibrada	3	Muy Rara
Hacha de Energia	-----	1d10+7 E	7	Campo de Energia, Desequilibrada	6	Muy Rara
Maza de Energia (Maximo)	-----	1d10+5 E	4	Campo de Energia, Shock	4	Muy Rara
Maza de Energia (Minimo)	-----	1d10+1 E	2	Shock		
Hacha de Ommissiah 2m	-----	2d10+4 E	6	Campo de Energia, Desequilibrada	8	Extremadamente Rara
Disco de Energia	BFx4	1d10+4 E	5	Campo de Energia	0,2	Extremadamente Rara
Cortadora de Energia 2m	-----	1d10+11 E	5	Campo de Energia, Aparatosa	9	Extremadamente Rara
Escudo de Energia	-----	1d10	1	Campo de Energia, Defensiva	6	Muy Rara

& El Puño de Energia añade la BF(Sin modificar)x2 al daño

Armas de Shock

Vara de Shock	-----	1d5+3 E	0	Shock	2	Rara
Sable de Oficial	-----	1d10 E	0	Shock	3	Escasa
Guantes de Shock		1d10 E	0	Shock	1,5	Rara
Latigo Neural	3m	1d10+2 E	0	Shock, Flexible	3	Rara
Estrellas Conmocionadoras	BFx3	1d10 E	0	Shock	0,2	Rara

Armas Exoticas

Espada Fractal	-----	1d10+1 A	7	Equilibrada, Lisiadora (3)	1	Extremadamente Rara
Espada Fantasma	-----	1d10+3 E	6	Campo de Energia, Equilibrada	1	Extremadamente Rara
Beso del Arlequin	-----	1d10+8 A!!	10	Desgarradora, Letal (4)	1	Extremadamente Rara
Guja de Cristal Egariano 2m	3m	1d10+5	2	Desgarradora, Lisiadora (3)	4	Extremadamente Rara
Hoja Transonica*	-----	1d10+4	3	Equilibrada, Transonica	2	Muy Rara
Garracorde*#	-----	1d10	2	Transonica, Especial	2	Extremadamente Rara
Maza Disruptora*	-----	1d10+5	6	Disruptora, Shock	4	Extremadamente Rara
Hoja Fantasma	-----	1d10+5	6	Afilada, Letal (4), Sobrecalentamiento	6	Extremadamente Rara
Espada Gemela de Naduesh	-----	1d10+6	0	Equilibrada, Desgarradora	5	Muy Rara
Espada de Guerra de Zayth 2m	-----	2d10+6 E	6	Campo de Energia, Desequilibrada	9	Extremadamente Rara

!! El Beso del Arlequin no añade la BF al daño.

*Si no se es miembro de Adeptus Mechanicus la Disponibilidad aumenta 2 niveles

Requiere un brazo bionico, o la sustitucion de la mano.

Armas Primitivas

Armas a 2 Manos	-----	2d10 A	0	Desequilibrada	7	Escasa
Lanza	-----	1d10 A	0	Primitiva (8)	3	Comun
Vara	-----	1d10 I	0	Primitiva (7), Equilibrada	3	Abundante
Improvisadas	-----	1d10-2 I	0	Desequilibrada, Primitiva (7)	-	-
Espada	-----	1d10 A	0	Equilibrada	3	Comun
Cuchillo	5m	1d5 A	0		1	Abundante
Escudo	-----	1d5 I	0	Defensiva, Primitiva (6)		

EVISCERADOR

El Eviscerador es una Espada Sierra obscenamente grande de dos manos, la cual es la favorita por los fanáticos de la Eclesiarquia, los cazadores de brujas y los Escuadrones de Arrepentidas del Adepta Sororitas.

CORONA CARMESI

Esta antigua arma tiene la forma de un disco y algo mas grande que la palma de la mano. Es pesada pero cuando se activa, micro-deslizadores instalados en su interior, anulan casi todo el peso, permitiendo que sea lanzada a gran distancia. El movimiento giratorio activa, el motor interno que se encarga de que los dientes, que recorren todo su filo, giren rápidamente, desgarrando la carne y los huesos.

HACHA DE OMNISSIAH

Entregada a los seguidores mas fieles de Ommissiah, este arma es un alargado mango coronada por un filo y por la mitad del cráneo del Adeptus Mechanicus. Cubierta por circuitos sagrados, ademas de ser un símbolo religioso, es una terrible arma. Proporciona la bonificación de una Combiherramienta. Ademas proporciona un +10 a las tiradas de Interacción con miembros del Adeptus Mechanicus. Este arma es a 2 manos.

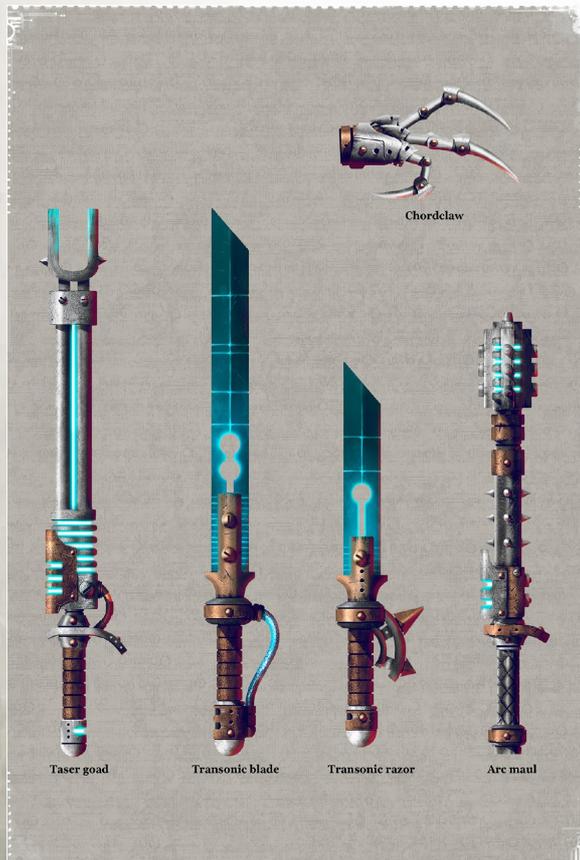


ARMAS TRANSONICAS

Armas especializadas utilizadas por las Cohortes Skitarii, cuando se activan emiten un leve zumbido y una leve vibración

Estas armas ajustan su campo sonico a la frecuencia de resonancia del blindaje enemigo para atravesarlo sin ningún esfuerzo.

A efectos de juego después de golpear a un objetivo, hayan hecho daño o no, la penetración del arma transonica aumenta a 10 mientras siga atacando al mismo objetivo



GARRACORDE

Esta temida garra de combate es capaz de destrozar literalmente los órganos internos de sus objetivos con devastadores ataques. Su capacidad transonica la permite atravesar el blindaje como si fuera papel y ademas después del primer asalto de combate contra el mismo blanco se activa su Disonancia Molecular. Esta Disonancia Molecular permite a la Garracorde atravesar la carne y el hueso sin ningún esfuerzo, ignorando tanto Bonificador de Resistencia como el Bonificador de Agilidad del portador de la Garracorde.

ESPADA FANTASMA

Estas espadas de un gran diseño pero claramente de manufactura alien, son ligeras pero mas resistentes que cualquier metal imperial. En contra de los avisos del Adeptus Mechanicus y de la Inquisición, algunos Rogue Trader llevan estas armas para demostrar su independencia y su valor como Explorador. Estas armas proporcionan una bonificación adicional de +5 a Parar.

BESO DEL ARLEQUIN

Se trata de un arma tubular, exclusiva de los Arlequines (Eldars), amantillada y sujeta en la parte superior del antebrazo, que alberga en su interior un alambre monofilamento de gran longitud. Cuando la boca del arma está en contacto con el enemigo, el Arlequín dispara y el monofilamento se desenrolla rápidamente dentro del cuerpo de la víctima, cuyos órganos internos quedan hechos puré casi instantáneamente.

ESPADA FRACTAL

Estas raras espadas están creadas con un extraño cristal vivo parecido al diamante, son "cosechadas" de un planeta desconocido de la Expansión Koronus., mantenido en secreto por el Rogue Trader que las vende.

El cristal crece rápidamente cuando una de sus partes se fragmenta y no puede ser destruido por armas de energía u otros métodos convencionales. Ademas cuando golpea a una criatura deja pequeños cristales en la herida que provocando bastante dolor y molestias hasta que son retirados con Medicae.

ESPADA DE GUERRA DE ZAYTH

Grandes y mortales, las hojas de estas espadas a 2 manos están envueltas en un brillante campo de energía. Las favoritas de los clanes de la Ciudad de Zayth, estas armas son reliquias de una época perdida.

HOJA FANTASMA

Al final de la Era de Expansión del Imperio, los Magos del mundo Forja Core-Theta se reunieron para intentar replicar la espada phase de las asesinas del Templo Callidus. Sin un objeto físico que analizar, nunca fueron capaces de replicar su diseño y como resultado un arma peligrosa, tanto para la víctima como para su usuario

Cuando una Hoja Fantasma se Sobrecalienta, queda dañada hasta que es reparada y mientras es una espada normal.

El peso incluye la fuente de energía que se lleva en la espalda o cintura.

MEJORA DE ARMAS

Una Arma puede tener 3 mejoras.

COMPACTA

Las armas Compactas son versiones mas pequeñas de pistolas o armas básicas, para aquellos que prefieren el sigilo sobre la fuerza bruta. Esta mejora reduce el peso del arma a la mitad, pero también el cargador y el alcance se ven reducidos a la mitad, y el daño se reduce en 2. Cualquier intento de descubrir un arma oculta con esta mejora sufre un -20 adicional a la tirada para encontrarla.

Mejora para: Cualquier Pistola o arma Básica Láser, de proyectiles sólidos, Lanzallamas, Bolter o Plasma

LANZAGRANADAS AUXILIAR

Un pequeña versión del lanzagranadas de un solo disparo es colocado en la parte inferior del arma. El usuario puede elegir en disparar el arma normalmente o disparar el lanzagranadas. (Básica; 45m; T/-/-; daño varia; Pen Varia; Recarga Completa)

Mejora para: Cualquier arma Básica Láser, de Proyectiles Sólidos o Bolter

MONTURA DE ANTEBRAZO

Esta fuerte agarre reforzado en el antebrazo, permite montar y disparar una única arma con un movimiento. Permite al usuario tener las 2 manos libres. Esta mejora reduce el alcance del arma en un 1/3.

Mejora para: Cualquier Pistola Láser, Primitiva, Proyectiles Sólidos, Bolter o Melta.

ACCESORIO CUERPO A CUERPO

Permite acoplar una bayoneta a un Arma Básica que en melé actuara como una lanza.

Mejora para: Cualquier arma Básica

EMPUÑADURA ADICIONAL

Permite al usuario utilizar un arma básica en una mano con una penalización de -10, en vez de -20. Sin embargo, resulta mucho mas difícil apuntar y el alcance se reduce a la mitad. Algunas armas no pueden beneficiarse de esta mejora, consultar con el DJ.

Mejora para: Cualquier Arma Básica

LANZALLAMAS ACOPLADO

Este pequeño objeto puede utilizarse para actuar como un lanzallamas. El usuario elige si quiere disparar su arma de forma normal o usar el lanzallamas acoplado. Es un objeto de un solo uso y debe ser reemplazado una vez utilizado

Mejora para: Cualquier Arma Básica

MIRA LASER

Estas miras proporcionan un +10 a la Habilidad de Proyectiles cuando se dispara tiro a tiro.

Mejora para: Cualquier Pistola o Arma Básica láser, Proyectiles Sólidos, Bolter, Primitiva o Plasma. Un arma solo puede tener una mira.

MIRA TELESCOPICA

Las miras telescópicas magnifican la imagen del objetivo para que sea mas fácil alcanzarle. Un arma con una mira telescópica ignora las penalización por distancia larga y extrema, siempre que el usuario realice una Acción Completa para Apuntar.

Mejora para: Cualquier Pistola o Arma Básica láser, Proyectiles Sólidos, Bolter, Primitiva o Plasma. Un arma solo puede tener una mira.

MIRA FOTOSENSIBLE

Aumenta los niveles de luz ambientales mejorando la visión del usuario y permitiendole ver en la oscuridad. Un personaje que utilice una Mira Fotosensible no sufre penalizadores por oscuridad.

Mejora para: Cualquier Pistola o Arma Básica láser, Proyectiles Sólidos, Bolter, Primitiva o Plasma. Un arma solo puede tener una mira.

MIRA TERMICA

Esta mira muestra las imágenes térmicas y revela los enemigos escondidos en la oscuridad. Un personaje que utilice una Mira Térmica, no sufre penalizaciones en la oscuridad y recibe un +20 a la tiradas de Percepción basadas en la vista.

Mejora para: Cualquier Pistola o Arma Básica láser, Proyectiles Sólidos, Bolter, Primitiva o Plasma. Un arma solo puede tener una mira.

MIRA-OMNI

Un dispositivo muy caro y raro encontrado solamente en manos de asesinos o cazarecompensas, la Mira-Omni es un conjunto de los mejores sensores unidos a una mira de precisión

La Mira-Omni combina los beneficios de una Mira Térmica, Mira Láser y Mira Telescópica

Mejora para: Cualquier Pistola o Arma Básica láser, Proyectiles Sólidos, Bolter, Primitiva o Plasma. Un arma solo puede tener una mira.

PREDICTOR DE MOVIMIENTO

Un complejo cogitador de adquisición de objetivos. Este espíritu maquina sigue al objetivo centrando los disparos de las ráfagas El Indicador de Movimiento proporciona un +5 a la Habilidad de Proyectiles cuando se dispara en fuego semiautomático o automático. Los predictores de movimiento de la Mejor Calidad proporcionan un +10 a la Habilidad de Proyectiles

Mejora para: Cualquier arma no primitiva capaz de disparar en modo automático o semiautomático

MONOFILO

Las armas Monoafiladas han sido especialmente diseñadas para atravesar los blindajes con mayor facilidad. Las armas monoafiladas pierden la propiedad Primitiva si la tenían y ganan un +2 a Penetración

Mejora para: Cualquier arma Primitiva

SELECTOR DE DISPARO

Las armas que disparan proyectiles de distinta munición pueden equiparse con un selector de disparo para intercambiarlos. Un arma con selector de disparo puede tener un máximo de 3 cargadores distintos insertados. Al comienzo del turno del usuario, este puede utilizar el selector de disparo para elegir de que cargador extraerá proyectiles el arma para ese asalto de combate.

Mejora para: Cualquier arma de Proyectiles Sólidos y Bolter

SELECTOR DE OBJETIVO

Caro, pesado, y raramente usado menos por fuerza élite, un selector de objetivo utiliza una variedad de cogitadores de seguimiento y sistemas de guía para mejorar la precisión Un Selector de Objetivo reduce todas las penalización de Habilidad de Proyectiles en 10.

Mejora para: Cualquier Arma Láser, Proyectiles Sólidos y Bolter

ARNÉS ESTABILIZADOR

Este brazo articulado que extiende desde un arnés voluminoso e incomodo, soporta el peso del arma. El arnés dificulta el movimiento, aunque previene el ser desarmado.

Cuando se utiliza un Arnés Estabilizador, el operador adquiere el Talento Brazos Fuertes y no puede ser desarmado. Sin embargo, el operador sufre un -10 a todas las tiradas relacionadas con el movimiento.

Mejora para: Cualquier Arma Pesada

SUSPENSOR

Estas placas de antigravedad unidas a un arma o equipamiento, hacen el uso de armas pesadas mucho mas fácil Los Suspensores reducen a la mitad el peso del arma, y el operador adquiere el rasgo Autoestabilizador, siempre tiene el arma Afianzada

Mejora para: Cualquier Arma Pesada

SILENCIADOR

Disminuyen el ruido del disparo de un arma. Las tiradas de Perspicacia para escuchar un disparo con silenciador son con un -20, y solo se pueden realizar a la mitad de distancia de un disparo normal.

Mejora para: Pistolas, Revolver, Pistola Pesada, Fusil de Asalto, Pistola de Agujas, Fusil de Agujas

DISPENSADOR DE TOXINAS

Una serie de microdispensadores permiten al usuario impregnar su arma de veneno, simplemente pulsando un botón. Como acción libre, el usuario puede utilizar el Dispensador de Toxinas para que su arma adquiera la propiedad Tóxica durante ese ataque. Se puede utilizar 10 veces antes de tener que rellenarlo.
Mejora para: Armas Primitivas, Monoafiladas o Sierra.

PAQUETE DE SOBRECARGA

Esta mejora aumenta el daño que infligen las armas láser. El Paquete de sobrecarga aumenta el daño en 1, lamentablemente, este aumento del daño reduce el cargador a la mitad.
Mejora para: Cualquier Pistola o Básica Láser

FORJADA EN LOS TORNOS

La alineación astronómica y gravitacional del alineamiento de los mundos conocidos como Los Tornos, crean las condiciones para producir un metal con unas características raras y singulares, y estos metales tan peculiares son los que se utilizan para forjar las legendarias Hojas de los Tornos. Se consideran armas de la Mejor Calidad (y pierden la propiedad Primitiva) proporcionando un +10 a la Habilidad de Armas. Añaden +5 al daño y a la penetración, adquieren la propiedad Afilada, y no pueden ser destruidas por armas de energía.
Mejora para: Cualquier arma primitiva de filo.

EMPUÑADURA PERSONALIZADA

La empuñadura del arma, el agarre del guardamanos o el mango son modificados para una mayor precisión en las manos del personaje. Debido a esta modificación el personaje recibe un +5 a Habilidad de Armas o de proyectiles mientras la utilice. Cualquier otro que quiera utilizarla recibirá una penalización de -5, debido a que no esta preparada para el.
Se aplica a cualquier arma

ANULAR MEDIDAS DE SEGURIDAD

Un arma con esta modificación esta siempre lista para disparar o para usarse. Cuando se utilice una acción de Equipar (desenfundar) con un arma con esta modificación, el personaje puede equiparse con otra arma u objeto como parte de la misma acción. Sin embargo, cuando un personaje que lleve un arma con esta modificación saque 4 niveles de fracaso o mas en un tirada relacionada con alguna habilidad de movimiento (Esquivar, acrobacias, trepar...) el arma se activa, se dispara o corta por el resultado de los golpes.
Se aplica a cualquier arma.

DISPARO FLUIDO

El mecanismo interno del arma ha sido cuidadosamente preparado hasta el mas mínimo detalle. Cuando el personaje utilice el arma en fuego semiautomático si, tiene éxito se contará que ha tenido un éxito mas a la hora ver los impactos. Las armas con esta personalización son más difíciles de cargar ya que la alimentación de munición debe ser realizada mas cuidadosamente para no dañarla. El tiempo de recarga aumenta en media acción
Se aplica a cualquier arma a distancia con capacidad de fuego semiautomático

CULATA MODIFICADA

Cuando un personaje utiliza un arma con esta modificación para apuntar, el arma esta perfectamente alineada con su hombro. Proporciona una bonificación de +2 al utilizar media acción para apuntar y de +4 si la acción de apuntar es acción completa.
Se aplica a cualquier arma a distancia.

RECARGA RAPIDA

El mecanismo para recargar el arma ha sido cuidadosamente modificado para que los casquillos salgan rápidamente. Como consecuencia de estos cambios, el tiempo de recarga del arma es reducido en media acción. Sin embargo, cada vez que el arma se encasquille el cargador del arma también se suelta y hay a volver a recargarla.
Se aplica a cualquier arma a distancia.

REFORZADA

Soportes adicionales se fijan al arma para que puede resistir mejor el uso en combate. Si es un arma a distancia recibe un +1 al daño si se utiliza como arma improvisada. Si el arma es de melé, cuando es parada, o se utiliza para parar, un arma con la propiedad Campo de Energía la probabilidad de ser destruida se reduce en un 15%.
En cualquier caso, el peso del arma aumenta un 20%.
Se aplica a cualquier arma.

INSCRIPCIONES SAGRADAS

El personaje inscribe en el arma escritos de la Fe Imperial (sellos de fe, himnos...). El arma proporciona un +10 a las tiradas de Acobardamiento
Se aplica a cualquier tipo de arma

AJUSTAR GATILLO

Debido a los delicados ajustes que se realizan en el gatillo el arma es mucho mas sensible. Un personaje que utilice un arma con esta modificación recibe un +1 a su iniciativa. Sin embargo, debido a la modificación, cualquier otra persona que utilice este arma recibe una penalización de -5 a la Habilidad de Proyectiles.
Se aplica a cualquier arma de proyectiles.

ARMA INTEGRADA

Raras y escasas las armas integradas portadas por los miembros del Adeptus Mechanicus les proporcionan una gran ventaja sobre el equipamiento estándar. Parte sistema de armas, parte implantes cibernéticos son alimentadas con energía casi infinita de la bobina de potencia de su portador. Si un arma se vaya a encasquillar en vez de eso su portador sufre un nivel de Fatiga. Las Armas Integradas están unidas físicamente a su usuario y no pueden ser arrojadas ni retiradas sin antes desconectarlas. Desconectar o Conectar un arma integrada requiere de media acción (concentración) y una tirada de Competencia Tecnológica +10.
Para poder utilizar armas integradas se necesita Entrenamiento con Armas Exóticas (Arma Integrada)

Cada clase de arma integrada proporciona unas bonificaciones
Arma Integrada Láser : Cargador ilimitado, no necesita recargar.
Arma Integrada Lanzallamas, Plasma y Melta: Doblan su cargador, además las armas de plasma al recibir la Propiedad Recarga permiten realizar una Tirada de Voluntad o ganar un punto de Fatiga para anular esa Propiedad.
Arma Sierra: Adquiere la Propiedad Afilada.
Armas de Energía: Aumenta el daño y la penetración en 2.
Arma de Shock: Añaden un -20 a las tiradas para resistir sus efectos.

MOCHILA DE SUMINISTRO DE MUNICION

El arma es cargada con una mochila de suministro que proporciona munición mediante líneas de combustible, cables de energía, o cintas de proyectiles. Aunque el usuario puede disparar durante más tiempo, es más engorrosa de recargar, puesto que tiene que esperar a que termine el combate para hacerlo. Esto aumenta el tamaño del cargador del arma en cinco veces la capacidad actual, pero no puede recargarse en combate. Para recargar el arma, el personaje debe disponer de la munición necesaria y dedicar cinco minutos al proceso. Si el arma se encasquilla, pierde la munición equivalente a un cargador y no requiere recargarla.
Mejora para: Cualquier arma bólder, lanzallamas, láser, de fusión, plasma y de proyectiles sólidos

CARGADOR AMPLIADO

El dispositivo de almacenamiento de munición, como un tambor o una bombona de plasma, aumenta en capacidad, por lo que disminuye la necesidad de recarga durante una batalla. El tamaño del cargador del arma aumenta en su mitad (redondeada al alza), y debe recargarse con munición o energía de varios cargadores estándar para llenarlo del todo.
Mejora para: Cualquier arma a distancia.

IMPULSOR MAGNETICO

Gracias a tecnologías no diseñadas para armas de proyectiles sólidos, ahora no necesitan reacciones químicas para propulsar la bala o el cartucho. En vez de eso utiliza campos magnéticos para impulsar el proyectil a gran velocidad.

Los Magos de los Tornos desprecian a los que crean estas armas sin una PCE, condenandolos como tecnoherejes y confiscando todas sus creaciones. Sin embargo miembros de los Discípulos de Thule han conseguido rescatar y recrear esta tecnología, en contra de lo que ordenan sus superiores.

Un arma de proyectiles con un impulsor magnético aumenta su alcance en +10 metros y el daño y la penetración aumenta en 1. Sin embargo consume mucha energía y hay que cambiar la batería frecuentemente, al recargar el arma se necesita una Acción completa Adicional.

Mejora para: Cualquier arma de proyectiles sólidos

GENERADOR DE RECARGA RAPIDA

Una mejora recientemente perfeccionada por la Sagrada Luz del Sollex (Secta del Mechanicus) de los Rifles Inferno Modelo D'laku. Estos generadores de recarga rápida permiten utilizar las armas láser en fuego automático, al poder almacenar y extraer mas energía puede realizar mas disparos, no sin riesgos...

Un arma con un generador de recarga rápida añade la posibilidad de fuego automático, con un valor igual al valor de fuego semiautomático +2. Sin embargo la energía no esta tan concentrada y reduce su penetración en 2, ademas el arma adquiere la Propiedad Sobrecalentamiento.

Si el arma ya tenia fuego automático aumenta su cadencia de disparo en +2 pero sin perder poder de penetración y adquiriendo la Propiedad Sobrecalentamiento.

Mejora para: Cualquier Pistola o Básica Láser

SISTEMA DE REFRIGERACION

Una voluminosa envoltura refrigerante, llena de tubos de absorción de calor por los que son bombeados productos químicos enfriadores, lo que hace que esté terriblemente frío al tacto entre disparos (incluye un agarre vertical para proteger al usuario). Esta mejora ignora (el disparo falla) el primer resultado de Sobrecalentamiento durante un encuentro.

Mejora para: Cualquier Arma Básica Láser o Plasma.

MEJORA STALKER

Añadiendole al Bolter un cañon mas alargado, una culata y un sistema de punteria se puede convertir el fusil bolter en un arma de precision. Se convierte en un arma con una cadencia de disparo de T/-/ alcance 100 metros y adquiere la Propiedad Preciso.

Mejora para : Fusil Bolter

Nombre	Kgr	Disponibilidad
Compacta	1/2	Normal
Lanzagranadas Auxiliar	2,5	Rara
Montura de Antebrazo	1	Escasa
Accesorio Cuerpo a Cuerpo	2	Abundante
Empuñadura Adicional	1	Común
Lanzallamas Acoplado	1	Común
Mira Láser	0,5	Escasa
Mira Telescópica	1	Común
Mira Fotosensible	0,5	Muy Rara
Mira Térmica	0,5	Muy Rara
Mira-Omni	2	Casi Única
Predictor de Movimiento	0,5	Muy Rara
Monofilo	0	Escasa
Selector de Disparo	1,5	Escasa
Selector de Objetivo	1,5	Rara
Arnés Estabilizador	6	Escasa
Suspensor	1/2	Extremadamente Rara
Silenciador	0,5	Frecuente
Dispensador de Toxinas	0,5	Rara
Paquete de Sobrecarga	0,5	Común
Forjada en los Tornos	1/2	Casi Única
Empuñadura Personalizada	-	Rara
Anular Medidas de Seguridad	-	Rara
Disparo Fluido	-	Rara
Culata Modificada	-	Escasa
Recarga Rápida	-	Rara
Reforzada	+20%	Escasa
Inscripciones Sagradas	-	Escasa
Ajustar el Gatillo	-	Rara
Arma Integrada	0,5	Extremadamente Rara
Mochila de suministro de Munición	15	Escasa
Cargador Ampliado	1	Escasa
Impulsor Magnético	2	Muy Rara
Generador de Recarga Rápida	2	Muy Rara
Sistema de Refrigeración	4	Rara
Mejora Stalker	3	Muy Rara

ARMADURAS

Blindajes Antifragmentacion (Aumenta en 1 la Armadura contra daño de armas con la propiedad Explosion)

Nombre	Localizacion	PA	Kgr	Ag Max	Disponibilidad
Casco Antifragmentacion	Cabeza	2	5		Normal
Guantes Antifragmentacion	Brazos	2	2		Normal
Abrigo Ligero Antifragmentacion	Cuerpo, Brazos, Piernas	2	4	55	Escasa
Chaleco Antifragmentacion	Cuerpo	3	4	60	Normal
Chaqueta Antifragmentacion	Cuerpo, Brazos	3	5	60	Normal
Abrigo Antifragmentacion	Cuerpo, Brazos, Piernas	3	6	55	Escasa
Armadura Antifragmentacion	Todas	4	11	50	Escasa

Blindajes de Malla

Cofia de Malla	Cabeza	3	0,5		Rara
Malla Xenon	Cuerpo, Brazos, Piernas	3	0,5		Rara
Manto de Malla de Combate	Cuerpo, Brazos, Piernas	4	1,5	60	Muy Rara
Chaleco de Malla	Cuerpo	4	2		Rara

Blindajes de Caparazon

Casco de Caparazon	Cabeza	4	2		Rara
Brazales de Caparazon	Brazos	5	2		Rara
Grebas de Caparazon	Piernas	5	3		Rara
Caparazon Ligero	Todas	5	15	45	Rara
Coraza de Caparazon	Cuerpo	6	7	55	Rara
Caparazon de StormTrooper	Todas	6	15	45	Muy Rara
Armadura Crimson / Skitarii	Todas	6	7	50	Muy Rara*
Armadura de Caparazon de Presion	Todas	6	16	45	Muy Rara

Servoarmaduras

Servoarmadura Ligera	Todas	7	40	40	Extremadamente Rara
Servoarmadura	Todas	8	65	35	Extremadamente Rara
Armadura Pesada de Trabajo Presio	Todas	9	155	10	Extremadamente Rara
Armadura de Ingeniero de Zayth	Todas	6	50	35	Muy Rara
Armadura de Artificiero	Todas	10	80	25	Casi Unica

Otras Armaduras

Casco de Combate Avanzado	----- ---	-	-		Muy Rara
Malla Blindada	Cuerpo, Brazos, Piernas	3	3		Rara
Coraza de Obsidiana	Cuerpo	6	35	35	Muy Rara
Armadura de Ingeniero Aumentada	Todas	6	20	35	Muy Rara
Traje de Flexiacero	Cuerpo, Brazos, Piernas	4	5	55	Muy Rara
Armadura Termal "Escarcha"	Todas	3	12		Rara
Armadura Espejo de Vaporius	Cuerpo, Brazos, Piernas	5	15	45	Muy Rara
Traje de Exploracion Resciscum	Todas	4	22	40	Muy Rara

* Para los que no sean miembros de Adeptus Mechanicus la dificultad aumenta en 2 niveles

MALLA BLINDADA

Son las favoritas de los asesinos, y su efectividad varía dependiendo de los materiales, desde antifrags o hasta niveles que rivalizan con las armaduras de caparazón. Se pueden llevar debajo de las ropas o trajes sin que se note.

SERVOARMADURA LIGERA

Esta avanzada armadura consiste en placas de cerámica y utilizan un sistema de energía para aumentar la fuerza del usuario y su movilidad. Necesita un suministro constante de energía, su batería dura 1d5 horas, además mientras tenga energía, su peso no cuenta a la hora de carga del portador. Proporciona Fuerza Antinatural (+1) e incrementa el tamaño en 1. La mayoría de las servoarmaduras incluyen un yelmo, cuando se coloca, el portador se beneficia de un soporte de oxígeno y un sistema vox standar.

SERVOARMADURA PESADA

Además de lo que proporciona la armadura ligera, su batería opera durante 2d5 horas y proporciona el rasgo Auto-Estabilizador.

ARMADURA CRIMSON / SKITARII

Esta es una de las varias clases de armaduras utilizadas por las tropas del Adeptus Mechanicus, no solo es una armadura intimidante en apariencia sino que también oculta muchos sistemas adicionales que proporcionan una gran ventaja.

La Armadura Crimson viene equipada con un Photo-Visor de buena calidad, y proporciona el Rasgo Fuerza Antinatural (+1), o aumenta en +1 ese Rasgo. Además mientras se lleve el casco, se considera que esta sellada.

ARMADURA DE CAPARAZÓN DE PRESIÓN

Diseñadas para el combate de Nave a Nave, el Caparazón de Presión es primero una armadura y después un traje de vacío. Construido con ligeras placas de cerámica sobre un fino traje sellado multicapa, no está preparada para una larga exposición al vacío, es más bien un seguro para prevenir exposiciones accidentales.

Los cuerpos de asalto del Adeptus Arbites la utilizan al realizar abordajes sobre naves ilegales, aunque ni mucho menos son la única organización o grupo que la utiliza.

Los Caparazones de Presión son resistentes a las brechas y perforaciones que son un gran peligro en el vacío. Contra cualquier ataque que produzca una brecha o fisura en la armadura tira 1d10, con 6+ la armadura resiste y no se produce ninguna brecha.

Las versiones superiores disponen de un fluido exótico que sella cualquier posible brecha. Las armaduras de caparazón de presión de Buena o de la Mejor calidad no pueden sufrir brechas o perforaciones.

ARMADURA DE OBSIDIANA

Extremadamente pesada y de apariencia primitiva, la armadura de obsidiana reduce los efectos de los poderes psíquicos, los registros de los Inquisidores de los Sectores Calixis y Askellon muestran su eficiencia contra los poderes demoníacos, sobre todo de los servidores de Tzeentch.

Un personaje que este equipado con una Armadura de obsidiana recibe un +10 a las tiradas para resistirse a poderes psíquicos, además contra proyectiles psíquicos triplica su armadura.

Un psíquico que use esta armadura no puede desatar sus poderes y su Factor Psíquico se reduce en 3 (mínimo 1).

ARMADURA DE INGENIERO DE ZAYTH

Las enormes fortalezas-ciudad repartidas por el infinito páramo del mundo en guerra de Zayth, proporcionan el único santuario para la población humana del planeta después de un milenio de incesante guerra. Estos extraordinarios vehículos con sus terroríficas armas son los últimos restos de la pérdida y antigua tecnología, mantenida por la Orden de Ingenieros quienes guardan y mantienen las tradiciones de cada clan.

Los complicados exoesqueletos que utilizan la Orden de Ingenieros para guardar y preservar las enormes salas de generadores y motores de las ciudades móviles de Zayth, son maravillas de la Edad Oscura de la Tecnología. Proporcionan protección contra entornos hostiles y además sus avanzados servos aumentan la fuerza de su portador, aunque ningún clan vendería ni una de estas maravillas, algunas han sido "rescatadas" de los restos de ciudades muertas.

Proporcionan un +30 a Fuerza, el Rasgo Fuerza Antinatural (+2), aumenta el tamaño en 1, pero sus escasa visión penaliza las tiradas de Percepción en -20.

Diseñadas para operar en las peligrosas salas de motores de las ciudades de Zayth, viene equipadas con un respirador, que dura 10 horas igual que la batería de la armadura, y protege del calor intenso y de la mayoría de las formas de radiación, proporcionando un +20 a las tiradas de Resistencia.

ARMADURA PESADA DE TRABAJO "PRENSIO" DELPHIS MODELO II

Usando una combinación de refuerzos adicionales, cogitadores de equilibrio giroscópicos, y unos soportes de brazos y piernas especiales, esta especializada armadura pesada puede asegurar que incluso la carga más pesada puede ser transportada por los ambientes más peligrosos. No sorprende que estos trajes hayan adquirido gran popularidad entre los Rogue Trader con objetivos más exploradores, quienes los utilizan para ahorrar tiempo en excavaciones peligrosas recuperando artefactos de valor incalculable. Con el equipo auxiliar adecuado, puede usarse para perforar el casco de un pecio espacial flotando en el vacío, despejar grandes extensiones de bosque, o incluso asistir a la rápida construcción de instalaciones imperiales en una colonia. Proporciona un +20 a Fuerza, además el modelo "Prensio" proporciona el Rasgo Fuerza Antinatural (+4) y Vigoroso. Un Explorador que lleve el traje aumentará su tamaño en un nivel (de normal a voluminoso). Sin embargo, todas estas mejoras tienen un precio en movilidad. El portador sufre un -20 a la Habilidad de Armas y de Proyectiles, además no podrá realizar la acción Correr. La armadura viene equipada con un auspex interno, crono, microcomunicador, Vox, y reciclador de aire, todo instalado en el casco. Mientras se lleve el casco, el traje cuenta como ambiente sellado y traje de vacío. Ha sido modificado para largos periodos de uso y tiene una autonomía de 24 horas antes de que necesite ser recargado, proceso que tarda más o menos 1 día. Ponerse el traje es un proceso complicado y se tarda 30 minutos, 15 con ayuda.

TRAJE DE EXPLORACIÓN RESCISCUM

Al explorar los rincones más alejados del Imperio y más allá, suele ser el caso que los trajes de exploración sellados estándar no son capaces de proporcionar la mayor protección ni la mayor seguridad que se espera de ellos. Este es el porque, para el verdadero emprendedor (o verdadero paranoico), del venerable Traje de Exploración Resciscum, que ofrece la máxima sofisticación para la exploración del entorno y protección que el dinero puede comprar. Especialmente diseñado para ambientes peligrosos. Instrumentos increíblemente sensitivos, creados por los antiguos ritos de la tecnociencia, permiten al usuario recoger y analizar cualquier material con los que los sensores del traje entren en contacto. Un equipamiento localizado en el casco del traje recoge automáticamente los datos que el traje adquiere. Adicionalmente estos trajes incluyen un auspex interno, sistema Vox, reciclador de aire, y microcomunicador. Generalmente pueden operar 1 semana de uso continuo antes de necesitar 1 día entero de recarga. En caso de fallo de energía, el traje dará prioridad al reciclador de aire y al sistema de sellado para mantener vivo al usuario el mayor tiempo posible. Sin embargo, todas estas maravillas hacen más pesado el traje que los trajes estándar de ambientes sellados, y no se recomienda combatir con ellos. La habilidad Habilidad de Armas y la Habilidad de Proyectiles sufre un -10.

ARMADURA DE INGENIERO AUMENTADA

La principal función de esta armadura es proteger a su portador de los peligros del ingeniarium de las naves de vacío, aunque algunos TecnoIngenieros con mentalidad más marcial, abordo de naves de la Armada Imperial que patrullan la Expansión Koronus, las utilizan en combate.

La Armadura de Ingeniero Aumentada es una armadura sellada que protege contra el vacío, atmósferas tóxicas o corrosivas, zonas submarinas y en la mayoría de las condiciones atmosféricas.

La Armadura incluye respirador, 8 horas, Photovisor, botas magnéticas y comunicador interno vox.

Pesada y de construcción rígida impone una penalización de -20 a las tiradas que requieran manipular objetos con los guantes.

La Armadura añade un +30 a las tiradas para evitar arder y contra ataques energéticos el blindaje aumenta a 9, además proporciona un +30 contra entornos hostiles, como frío intenso o calor intenso.

ARMADURA DE ARTIFICIERO

La mejor de las armaduras personal disponible en la galaxia, la armadura de artificiero es una servoarmadura muy modificada, con materiales superdensos y sistemas de control de daños adicionales, por artesanos de incomparable habilidad. Decorada con los mejores ornamentos y heráldica (y en algunos casos inscripciones hexágamas y sellos de pureza para protegerse contra ataques psíquicos) es capaz de soportar un castigo enorme y mantener a su dueño con vida.

Solo algunas de estas armaduras están en manos privadas y se pagan fortunas para intentar poseer una.

La Armadura de Artificiero proporciona un +10 a Fuerza, los Rasgos Fuerza Antinatural (+2), Auto-Estabilizador y Vigoroso, y aumenta el tamaño de su usuario en 1.

Sus células de energía la permiten estar operativas durante 24 horas antes de ser recargadas. Si se lleva el yelmo, se considera sellada.

La Armadura de Buena Calidad permite llevar armas Básicas a una mano sin ningún penalizador y la de la Mejor Calidad permite llevar un arma pesada a una mano (a discreción del DJ) Gracias a un grupo de enganches sevoestabilizados).

ARMADURA ESPEJO DE VAPORIUS

Placas muy pulidas forman la peculiar piel de esta coraza, que es portada por los guardianes del mundo desértico Vaporius, en la región conocida como las Estrellas Paganas. La superficie de la armadura brilla como un diamante bajo el abrasador sol de Vaporius.

Construida por maestros artesanos esta armadura es muy valorada tanto por su belleza como su efectividad contra arma láser.

Extremadamente intolerables ante los extranjeros y la fe imperial, los habitantes de Vaporius raramente comercian con gente del exterior del planeta, aunque se rumorea que un Rogue Trader consiguió un cargamento de estas armaduras cambiándolas por millones de litros de agua.

Gracias a su resistencia al calor y su capacidad reflectiva, la armadura espejo de Vaporius proporciona 5 puntos de armadura adicionales contra ataques de energía. Sin embargo el brillante diseño de esta armadura penaliza a su poseedor con un -30 a la hora de utilizar Sigilo.

ARMADURA TERMAL "ESCARCHA"

Esta armadura fue diseñada para trabajar en entornos de altas temperaturas como en planetas interiores o en los condensadores de calor de un reactor. Fabricada con una combinación de finas capas de conductores térmicos y materiales ignífugos, permite a su poseedor soportar temperaturas extremas sin ningún penalizador y le hace inmune a las armas de llamas.

La armadura Escarcha viene equipado con un reciclador de aire para protegerse de las llamas y el humo.

MUNICIONES

BALAS DUM-DUM

Estas balas pesadas y romas han sido diseñadas para causar el mayor a los tejidos y puede destrozar los objetivos mas blandos, aunque son menos efectivas contra blindajes. Las balas dum-dum añaden +2 al daño contra objetivos sin blindaje y -2 daño si impacta en zonas con blindaje.

Utilizable por : Armas básicas y pistolas de proyectiles sólidos sin la propiedad dispersión

BALAS PENETRADORAS/MATAHOMBRES

Estas balas poseen una punta extremadamente densa diseñada para atravesar blindajes. Un arma cargada con esta munición incrementa su factor penetración a 3.

Utilizable por : Armas básicas y pistolas de proyectiles sólidos sin la propiedad dispersión

BALAS/ CARTUCHOS AMPUTADOR

Llamadas así por su terrible tendencia de reventar las extremidades de sus víctimas. Sustituye la bala o los perdigones con micro-metralla explosiva que es capaz de rasgar la carne y destrozar los huesos. Suman +2 al daño del arma. Si se usan en un arma con la Propiedad Dispersión el arma pierde esa propiedad.

Utilizable por : Armas básicas y pistolas de proyectiles sólidos incluidas escopetas.

BALAS DESANGRADORAS

Estas balas están diseñadas para fragmentarse, aumentando el daño, y soltar un potente anticoagulante en el interior de su objetivo. Si inflige daño el objetivo sufre de una hemorragia durante 1d5 asaltos. Las criaturas con los Rasgos Demoníaco o Maquina son inmunes a este efecto y cualquier otra criatura que no se vea afectada por las pérdidas de sangre.

Utilizable por : Armas básicas y pistolas de proyectiles sólidos sin la propiedad dispersión

BALAS/CARTUCHOS INFERNÓ

Estos proyectiles contienen un gel de fósforo que se inflama al impactar. Un objetivo alcanzado por un proyectil Infernó debe superar una tirada de agilidad para no incendiarse (ademas de sufrir el daño normal). La munición Infernó también puede utilizarse para inflamar objetos ademas de personas (a discreción de DJ)

Utilizable por: Escopetas y armas Bolter.

BALAS EXPANSIVAS

Cruelas hasta el punto de ser prohibidas en algunos planetas estas balas están diseñadas para mantener su forma hasta después de penetrar en su objetivo momento en el que se fragmentan causando heridas internas y dañando órganos. La munición expansiva aumenta el daño y la penetración en +1

Utilizable por : Armas básicas y pistolas de proyectiles sólidos sin la propiedad dispersión

CARTUCHO TEMPESTAD

Son quizá la variedad mas rara, manufacturados solo en los Templos de Marte. Contienen un poderoso generador de plasma miniaturizado, que emite un pulso electromagnético y de energía térmica al impactar. Son particularmente efectivos contra maquinas. La munición Tempestad cambia el tipo de daño del arma de Explosivo a Energía y el arma gana la propiedad Shock. El arma aumenta en +3 el daño contra objetivos con el rasgo Maquina.

Utilizable por: Cualquier arma Bolter

BATERIA SOBRECARGADA

Es de un solo disparo pero extremadamente poderosa. Aumenta en 1 el daño, adquiere la propiedad Desgarradora y Penetración 4. Sin embargo, pierde la propiedad Fiable y el cargador es de 1.

Utilizable por: Pistolas o Básicas Láser

CARTUCHOS SÓLIDOS

Seguramente la munición alternativa de escopeta mas común, un cartucho solido es una bala del tamaño de un cartucho. Aunque no es tan devastadora a corta distancia posee una considerable fuerza y son mas efectivas que una nube de perdigones a largas distancias. Una escopeta cargada con esta munición pierde la propiedad **Dispersión** y aumenta el daño en +1 y la penetración en +2.

Utilizable por : Escopetas

CARTUCHOS FLECHETTE

En vez de llevar la carga estándar de perdigones estos cartuchos contienen micro-dardos mono-afilados que son mas aerodinámicos que la munición normal y capaces de penetrar armaduras ligeras. Una escopeta cargada con munición flechette aumenta su alcance en 10 metros y su penetración en 2.

Utilizable por : Escopetas

CARTUCHOS EXECUTOR

Estos raros y especializados cartuchos (cuyo uso esta a menudo limitado a los eslabones mas altos e importantes miembros de los Castigadores y Ejecutores del Adeptus Arbitres) contiene propulsión miniaturizada y sistemas de estabilización permitiendo seleccionar y seguir a un objetivo.

El arma pierde la propiedad **Dispersión**, pero aumenta +4 al daño y +1 a penetración Las tiradas de Habilidad de proyectiles que fallan a corta o distancia básica del arma se pueden repetir, y la defensa por cobertura del objetivo es ignorada. Cuando se disparan cartuchos Executor no se puede utilizar fuego semiautomático ni automático

Utilizable por : Escopetas

PLASMA PURIFICADO

Con la experiencia y con el equipamiento adecuado se puede crear una mezcla mas pura de plasma disipando su fama de constante sobrecarga.

El arma pierde la propiedad sobrecarga.

Utilizable por: Cualquier arma de Plasma

CARGA MICRORAFAGA

Cargada con una mucho mayor concentración de iones pesados, la carga microrafaga permite a un arma de plasma disparar ráfagas mas concentradas y con mas alcance, ademas de con un mayor poder de penetración

Las armas de plasma que utilicen la munición Microrafaga tienen un +2 a penetración y +10 metros de alcance, aunque no puede disparar en modo Máximo. Aumenta en 1 kilogramo el peso del arma.

Utilizable por: Pistola y Fusil de Plasma

CARTUCHOS TORMENTA DE ACERO

Estos cartuchos de Bolter poseen un detonador de proximidad, que se activa al acercarse a su objetivo, explotando y liberando una nube de letal de metal ideal para combatir contra múltiples objetivos con blindaje ligero. Reduce el daño y la penetración en 2, pero gana la propiedad Explosiva (2)

Utilizable por: Bolters

MUNICION TOXICA

Cargadas con un letales venenos, estas armas pueden infligir un daño terrible en sus enemigos

La Munición Toxica añade la propiedad Toxica (1) pero reduce el daño en 2

Utilizable por: Bolters y proyectiles sólidos

CARTUCHOS BOLTER KRAKEN

Con una carga aumentada y un núcleo solido de adamantina, la munición Kraken es la primera opción para atravesar la armadura mas resistente, o el caparazón mas duro. Los cartuchos Kraken son fabricados en algunas forjas de Sector Calixis, y aunque su uso es considerado ilegal en la mayoría de los mundos "civilizados", mas allá de las Fauces son muy demandados.

Los cartuchos Kraken aumentan la penetración en 4 pero reducen el daño en 1.

Mejora: Cualquier arma Bolter

CARTUCHOS BOLTER DRAGONFIRE

Estos cartuchos están llenos de un gas que explota al impactar en una nube de llamas, la cobertura ofrece poca protección de los bolter que utilizan munición aliento de dragón Aunque es fabricado por varios Mundos Forja en el Segmentum, siguen siendo raras de conseguir, buscado por Rogue Traders, milicias, renegados y piratas de la Expansión Koronus.

Los cartuchos Aliento de Dragón proporcionan la propiedad Explosiva (2) y reduce el daño y la penetración en 1. Cualquier criatura alcanzada por esta munición debe realizar una tirada de Agilidad +20 o comienza arder.

Mejora: Cualquier arma Bolter.

CARTUCHOS BOLTER HELLFIRE

Creados para combatir amenazas muy lejanas de la Expansión Koronus, los cartuchos HellFire han demostrado sus efectos letales en incontables campos de batalla. Los Cartuchos HellFire han sido modificados sustituyendo el núcleo explosivo estándar con un potente bioácido capaz de devorar carne y hueso con un eficiencia aterradora. Proporcionan la propiedad Toxica (3) y reduce la penetración en 2.

Mejora: Cualquier arma Bolter

CARTUCHOS PERFORANTES DE ALTA DENSIDAD

Apodadas “revienta cuerpos de los Tornos” por las atroces heridas que causan en la carne expuesta, estos cartuchos se fabrican empleando una aleación metálica única de gran densidad que solo puede trabajarse aprovechando las peculiares fuerzas gravitatorias que se dan en el sistema de Los Tornos. Debido a su elevada masa, deben de ser propulsadas mediante cargas explosivas mucho mas potentes de lo habitual, por lo que su uso se relega a las armas de fuego mas solidas y capaces de dispararlas sin sufrir desperfectos. El alcance básico del arma se reduce a la mitad, su factor de penetración aumenta en 2, y ademas adquiere la propiedad **Desgarradora** . Por ultimo, un objetivo de tamaño humano medio que sea alcanzado por uno de estos proyectiles debe superar una tirada Ordinaria (+10) de Resistencia para no ser derribado por el impacto.

Mejora: Pistolas Pesadas, Escopetas (pierden la Propiedad Dispersión), Armas Bolter (El tipo de daño pasa de Explosivo (X) a Impacto (I)

CARTUCHOS VENGANZA

Originariamente diseñados durante la Gran Purga para ser utilizados contra los Marines Traidores, los cartuchos venganza son unos cartuchos de bolter muy raros que utilizan una tecnología de núcleo fundido inestable. Inherentemente peligrosa al ser disparada, su efecto no es menos devastador atravesando blindaje y provocando grandes heridas a su objetivo.

Las armas que utilizan los Cartuchos Venganza adquieren la Propiedad Sobrecalentamiento y aumentan en +3 el daño y la penetración

Mejora: Armas Bolter

MUNICION TRAZADORA

La munición trazadora (*Trazadoras* o *trazadores*) es un tipo especial de bala, modificada para aceptar una pequeña carga pirotécnica en su base. Esta se enciende al ser disparada, ardiendo intensamente y haciendo el proyectil visible para el ojo humano. Esto le permite al tirador seguir la trayectoria de la bala hacia el objetivo, permitiendo realizar correcciones en su precisión y puntería.

Cuando se realiza un ataque en modo automatico, el personaje consigue tantos exitos adicionales, igual a la mitad de los exitos originales (hacia arriba). A bocajarro la Munición Trazadora gana la Propiedad Incendiaria.

Mejora: Armas de Proyectiles Solidos

Nombre	Disponibilidad
Balas Dum-Dum	Escasa
Balas Penetradoras	Escasa
Balas/Cartuchos Amputador	Extremadamente Rara
Balas Desangradoras	Muy Rara
Cartuchos Inferno	Extremadamente Rara
Balas Expansivas	Escasa
Cartuchos Tempestad	Casi Única
Batería Sobrecargada	Escasa
Cartuchos Sólidos	Común
Cartuchos Flechette	Rara
Cartucho Executor	Extremadamente Rara
Plasma Purificado	Rara
Carga Microrafaga	Muy Rara
Cartucho Tormenta de Acero	Muy Rara
Munición Toxica	Escasa
Cartuchos Kraken	Extremadamente Rara
Cartuchos DragonFire	Extremadamente Rara
Cartuchos HellFire	Extremadamente Rara
Cartuchos Perforantes AD	Rara
Cartuchos Venganza	Muy Rara
Munición Trazadora	Comun

MEJORAS DE ARMADURAS

Una armadura puede tener como máximo 3 mejoras.

ARMA OCULTA

Ocultada entre los brazares, hombreras o en alguna localización preparada, un arma.

Selecciona un arma Compacta o un arma de melé del tamaño de un cuchillo, cualquiera que intente localizarla sufre una penalización de -30. La disponibilidad de esta mejora es un nivel mayor que la disponibilidad del arma que se utiliza o Rara lo que se mayor.

Mejora: Cualquier armadura que proteja todas las localizaciones, armaduras de caparazón y servoarmaduras.

CONSTRUCCION DEFLECTIVA

La forma de esta armadura esta diseñada para desviar fillos y ondas explosivas, ya sea por su forma inusual, sus materiales semiflexibles especiales o por su estructura personalizada.

Esta mejora proporciona a la armadura 2 puntos de armadura adicionales contra ataques Explosivos (X) o de Corte (A)

Mejora: Cualquier armadura no primitiva

CELULAS DE IMPACTO

Estas células de gel están repartidas por la armadura y disipan el impacto de las armas sobre la armadura y proporcionan 2 puntos de armadura adicionales contra ataques de impacto (I)

Mejora: Cualquier armadura no primitiva

DISEÑO DE MANDO

Ya sea por los símbolos, los colores o por su diseño, estas armaduras producen una fuerte impresión a los que la ven. Esta mejora proporciona un +5 a Mando y a Intimidar.

Mejora: Cualquier armadura

RECUBRIMIENTO REFRACTANTE

Esta mejora mezcla el blindaje con micro-cristales especialmente diseñados para desviar la energía láser, proporcionan 2 puntos de armadura adicionales contra armas láser

Mejora: Cualquier armadura.

POTENCIADA

Sobre una compleja matriz de soporte y servos cae el peso de la armadura y además aumenta la fuerza del usuario y le permite llevar más carga. Esta mejora aumenta la Fuerza del usuario y añade el Rasgo Fuerza Antinatural (+1), y el peso de la armadura no cuenta a la hora de calcular el peso que puede llevar el usuario. Sin embargo, la armadura requiere de alimentación energética, normalmente una batería externa cinturón espalda. Una batería civil standard durara 1d5 horas antes de necesitar ser recambiada.

Mejora: Cualquier armadura no primitiva que cubra todas las localizaciones, menos servoarmaduras.

SERVO-MANIPULACION

Muchas de las armaduras más pesadas, con sus guantes voluminosos son un impedimento para realizar acciones delicadas.

Mientras que esto no es un obstáculo para la mayoría de los soldados, hay otros que prefieren tener un equilibrio entre protección y destreza. Utilizando unas herramientas conocidas como Servo-manipuladores, que consisten en una matriz de sensores, micro-pinzas, magno-abrazaderas y herramientas de conexión a brazos articulados omnidireccionales, operados por una unidad de control que analiza el movimiento de los ojos y los rasgos faciales, y responde a los comandos de voz. Un set servo-manipulador anula la penalización por Agilidad para realizar manipulaciones delicadas.

Mejora: Cualquier armadura que imponga penalizaciones a manipulación

CAPA NOCTURNA

Esta mejora hace que la superficie de la armadura absorba la mayoría de la luz ambiental, mientras que el traje contiene el calor de usuario. Cuando esta armadura esta completamente sellada, el usuario puede desaparecer en la oscuridad, oculto incluso de los detectores térmicos Proporciona un +30 a ocultarse en la oscuridad, incluso cuando el terreno no es adecuado. Mientras la armadura este sellada, el usuario debe superar una tirada Modera (+0) de Resistencia cada hora o ganar 1 nivel de fatiga.

Mejora: Cualquier armadura que cubra todas las localizaciones, menos servoarmaduras.

FORJADA EN LOS TORNOS

La alineación astronómica y gravitacional del alineamiento de los mundos conocidos como Los Tornos, crean las condiciones para producir un metal con unas características raras y singulares. Las armaduras de los Tornos son ligeras, resistentes, flexibles y capaces de resistir poderosos impactos, incluso el intenso calor o el filo de un arma de energía El coste y la rareza de estas armaduras esta más allá de la mayoría de los individuos, solo se han construido media docena en una década, cada una para un individuo en particular.

Una armadura de los Tornos pesa la mitad de lo habitual y su armadura aumenta en 1, como si seria de la Mejor Calidad. Además, el valor de Penetración de los ataques contra estas armaduras se ve reducido a la mitad.

Mejora: Cualquier armadura de caparazón y servoarmaduras.

CONSTRUCCION DEL VACIO

Esta armadura ha sido modificada con sellos, e incorpora un respirador y un suministro de aire. El usuario puede sobrevivir en el vacío o en otros ambientes hostiles hasta 6 horas.

Mejora: Cualquier armadura no primitiva que cubra todas las localizaciones.

BIOMONITOR

Un cogitador interno monitoriza las constantes vitales del usuario.

En caso de señales de daños vitales sera capaz de administrar compuestos y drogas para ayudar a su estabilización +10 a todas las tiradas para resistir Venenos, ataques con la Propiedad Shock y a todas las tiradas de Medicina recibidas.

Mejora: Cualquier armadura de caparazón y servoarmaduras.

CAMUFLAJE

La armadura ha sido diseñada para ocultarse en diferentes entornos, como bosque, desierto, urbano. Proporciona un +10 a Ocultarse en el entorno elegido. No cuenta a la hora del máximo de mejoras.

Mejora: Cualquier armadura

IGNIFUGA

Los materiales para construir esta armadura son resistentes a las llamas y proporcionan 2 puntos de armadura contra ataques con la propiedad Incendiaria Además, un +10 a todos los intentos para no arder. Estos 2 puntos de armadura no son ignorados por el daño al estar ardiendo.

Mejora de armadura: Cualquier armadura no primitiva que cubra todas las localizaciones

RECUBRIMIENTO DE CAMALEONINA

La armadura esta recubierta por una capa de camaleonina, un material compuesto por fibras miméticas que alteran la coloración del usuario para confundirlo con su entorno. Un personaje ataviado con una capa de camaleonina recibe una bonificación de +20 a las tiradas de Escondarse. Si además permanece inmóvil, cualquier ataque de proyectiles recibe una penalización de -20.

Mejora: Cualquier armadura no primitiva que cubra todas las localizaciones menos servoarmaduras

RESISTENTE A TEMPERATURAS EXTREMAS

Partes de la armadura o la armadura completa esta preparada para soportar temperaturas extremas, tanto frio como calor. Proporciona un bonificación de +20 a las tiradas de Resistencia al soportar condiciones extremas de temperatura, un +30 si la armadura esta completamente sellada.

Mejora: Cualquier armadura no primitiva que cubra todas las localizaciones.

AUTOSENSORES

Consiste en un sistema de sensores y scanners conectados al casco de la armadura, ayudan a rastrear a los enemigos y a detectar sus emboscadas. Proporciona un +5 HP y un +10 a las tiradas de Perspicacia que sean de vista u oído

Mejora: Servoarmadura

RECUBRIMIENTO EGARIANO

Utilizando diferentes tratamiento químicos los cristales egarianos pueden transformarse en un material flexible, y permite que se pueda utilizar en la fabricación de diferentes piezas defensivas. Ya que es capaz de canalizar la luz y la energía cuando se utilizan para recubrir una armadura proporcionan un +2 a la armadura contra ataques de Energía

Mejora: Blindajes de Malla, Antifragmentacion y Caparazón

CASCO DE COMBATE AVANZADO

Un casco de Combate puede utilizar las siguientes mejoras

Comunicaciones: Micro-comunicador o Emisor Vox

Sentidos Aumentados: Sentido Mejorado (Vista), además el usuario posee el rasgo Visión Oscura, si es de la mejor calidad los cogitadores de observación con ayuda de auspex muy sensibles permiten al usuario hacer tiradas de Perspicacia contra objetivos ocultos sin declararlo.

SISTEMAS DE ENERGIA MEJORADOS

La limitación de energía en algunas armaduras se puede convertir en un problema en el momento mas inoportuno (fallos en soporte vital, recicladores de aire, servoarmaduras inutilizadas, etc). El Sistema de Energía Mejorado dobla el tiempo de autonomía de la armadura ,ya sea un traje de vacío, armaduras potenciadas o servoarmaduras.

Mejora: Cualquier armadura que se alimente de energía

Nombre	Kgr	Disponibilidad
Arma oculta	----	Rara
Construcción Deflectiva	1	Rara
Células de Impacto	0,5	Rara
Diseño de Mando	0	Escasa
Recubrimiento Refractante	1	Escasa
Potenciada	15	Muy Rara
Servo-manipulación	1	Rara
Capa Nocturna	2	Rara
Forjada en los Tornos	1/2	Casi Única
Construcción del Vacío	2	Rara
Biomonitor	3	Muy Rara
Camuflaje	-	Frecuente
Ignífuga	1	Rara
Camaleonina	2	Muy Rara
Temperaturas Extremas	2	Rara
Autosensores	2	Muy Rara
Recubrimiento Egariano	3	Muy Rara
Casco de Combate Avanzado	-	Muy Rara
Sistemas de Energía Mejorados	2	Rara
Sistema de Campo de Energía	3	Extremadamente Rara

ESCUDOS DE ENERGÍA

Mientras que las armaduras físicas son a menudo efectivas, hay situaciones en las que se necesita una presencia mucho menos combativa. En estas situaciones los escudos de energía pueden proporcionar esa protección necesaria, además de ser mucho más sutiles y a menudo más efectivos.

Algunos son pequeños dispositivos que el Adeptus Mechanicus no comprende completamente otros son antiguos artefactos de La Edad Oscura de la Tecnología consideradas reliquias que deben ser adoradas y santificadas antes de ser utilizadas.

A menos que se especifique lo contrario protegen todo el cuerpo y consume media acción activarlo o desactivarlo.

Cuando un personaje que utilice un Escudo de Energía es atacado, pero antes de hacer la tirada de Evasión, se lanza 1d100 y se compara con la puntuación de protección, si es igual o menor el ataque es anulado y no tiene efecto en el personaje, aunque los ataques de área seguirán afectando a los personajes cercanos.

Los Escudos se pueden sobrecargar, si la tirada de protección es menor que su valor de sobrecarga el escudo anula el ataque pero deja de funcionar hasta que sea recargado o reparado (Competencia Tecnológica -30) este proceso suele necesitar 1 día

Puntuación de Sobrecarga	
Calidad	Sobrecarga
Mala	01-15
Normal	01-10
Buena	01-05
La Mejor	01

CAMPO REFLECTANTE

Los campos reflectantes son lo suficientemente pequeños como para ser camuflados en joyería u otra ornamentación Mientras están activos pueden dispersar la energía de un ataque, pero constantemente envuelven al usuario con una leve aura producido al interactuar la energía del campo reflectante con el aire que lo rodea.

Esta aura impone un -20 a todas las tiradas de Sigilo que haga el usuario.

CAMPO DE CONVERSION

También llamados Campo Cegadores, estos dispositivos transforman la energía de un ataque en fogonazo de luz, lo suficientemente potente como para cegar a los enemigos (y aliados) cercanos.

Si un Campo de Conversión Bloquea 12 puntos de daño o más de un único ataque, crea un fogonazo lo suficientemente potente como para actuar como una granada Fotonica centrada en el usuario, el cual es

CAMPO DE DESPLAZAMIENTO

Los Campos de Desplazamiento son poderosos pero a veces tan peligrosos como el ataque que impiden. No funcionan absorbiendo la energía o bloqueando un ataque sino desplazando al usuario usando una microtecnología de saltos Warp (Saltos Disformes).

Este salto se activa gracias a unos sensores que posee el dispositivo, aunque se puede activar manualmente si se desea.

Cada activación conlleva un supremo riesgo de un viaje desprotegido a través del Empíreo (Disformidad), aunque el cuerpo llegue sano y salvo el alma corre el riesgo de la Condenación

Cuando el campo anula un ataque el usuario salta en una dirección al azar, usando la tabla de Dispersión (pag 230). Se tiran 3d10 y esos son los metros que el usuario se desplaza en esa dirección (SIEMPRE en una zona con suelo sólido y vacía). Si la tirada de 3d10 son 3 números iguales el usuario desaparece 1d5 asaltos y gana 1 punto de Corrupción por la exposición a las energías antinaturales de la Disformidad.

Si la activación es por sorpresa, entonces el usuario no puede actuar durante 1 asalto hasta que es capaz de orientarse.

CAMPO DE ENERGIA

Al contrario que los otros campos protectores un Campo de Energía es pesado y grande imposible de ocultar, normalmente se lleva en una mochila especial.

Son muy efectivos proyectan un Muro de fuerza capaz de parar casi todos los ataques pero consumen mucha energía

Un Campo de Energía impone una penalización de -20 a las tiradas de Sigilo ya que hay visibles descargas estáticas, además no protege contra ataques de proyectiles a 1 metro o ataques cuerpo a cuerpo.

ROSARIUS

A partes iguales un Campo de Energía, un Icono religioso y una insignia de oficio, el rosarius es un Campo de Conversión comúnmente utilizado por la Eclesiarquia y sus aliados.

Los aliados que tengan línea de visión con un personaje que porte un Rosarius ganan un +10 a las tiradas contra Miedo y Acobardamiento mientras el personaje no muera o sufra daño crítico.

Solo esta disponible para miembros del Adeptus Ministrorum, Adeptas Sororitas o Inquisidores.

GENERADOR DE MURO DE ENERGIA MODELO MAGUS

Un objeto de renombre del Mundo Forja Cerix Magnus, estos dispositivos generan un muro de energía protector. El Muro consiste en 2 o más generadores, activarlos o desactivarlos se considera Acción Completa, que activan o desactivan los generadores que estén enlazados.

Los generadores forman un muro, de hasta 8 metros de longitud, que actúa como una cobertura, así que no todo el cuerpo esta protegido.

Nombre	Valor de Protección	Peso	Disponibilidad
Campo Reflectante*	30	2	Muy Rara
Campo de Conversion*	50	1	Extremadamente Rara
Campo de Desplazamiento*	55	2	Casi Unico
Escudo de Energía Personal*	80	55	Casi Unico
Rosarius*	50	1	Extremadamente Rara
Generador de Muro de Energia*	65	18	Muy Rara
Escudo de Energía "Espejo"*	60	1,5	Casi Unico
Escudo de Llamas	25(50)	3	Muy Rara

* La adquisición de estos objetos no es modificada por la escala

inmune a sus efectos.

Si una sección del muro se sobrecarga no afecta a las demás

ESCUDO DE ENERGIA “ESPEJO”

Estos objetos ornamentados con elaborados tecnoglyphos suelen llevarse en el antebrazo y cuando reciben ataques de energía pueden absorberlos y redirigirlos, devolviéndoselo al atacante.

El Valor de Protección del Escudo Espejo solo se aplica al brazo y al torso, cuando anula el daño de un arma a distancia de energía, el usuario puede gastar su Reacción para realiza una Tirada de Agilidad, si tiene éxito redirige un impacto a un objetivo de su elección

ESCUDO DE LLAMAS MODELO MAGNUS

Muy conocida por sus escudos de energía, el Mundo Forja Cerix Magnus posee muchos diseños antiguos, el Escudo de Llamas fue utilizado en un principio para proteger sus vehículos

El Escudo de Llamas posee un Valor de Protección de 25, pero contra ataques con la Propiedad Explosiva o Cono/Rociadora se dobla.

Si el escudo se sobrecarga inflige 1d10 puntos de daño a su portador ignorando blindaje y resistencia.