

COMPENDIO PARA DARK HERESY

Autor: Alejandro Lebron

Documento proporcionado por: IGARol <http://www.igarol.org>

Contenido

Reglas del Regimiento	4
Tropas de Cadia	4
Regimiento de Catachan	5
Los Korps de la Muerte de Krieg	5
Tropas de caída elysiana	6
Jenizaros Maccabeos.....	6
Regimiento de Mordia	7
Regimiento de Tallarn	7
Vostroyanos	8
Mundo de nacimiento u origen.....	9
Navegantes de la muerte	9
Mundo fortaleza.....	9
Noble	10
Mundo Colmena.....	10
Mundo Imperial.....	11
Mundo penal	11
Penitente	12
Schola Progenium.....	12
Órdenes del oficial.....	13
Tipo de Regimiento	13
Blindado	13
Reconocimiento	13
Paracaidistas.....	13
Grupo de cazadores	13
Infantería Ligera	14
Tropa de Línea.....	14
Infantería Mecanizada	14
Zapadores.....	14
Doctrinas de entrenamiento	15
Equipo especial.....	15
Creación del Personaje.....	16
Especialidades	16
Artillero	16
Médico.....	17
Piloto	18
Sargento	19
Comisario.....	22
Sacerdote	23

Ogrete.....	25
Ratling.....	28
Psíquico Sancionado.....	29
Tropa de asalto.....	30
Tecnosacerdote Ingeniero.....	32
Poderes psíquicos.....	34
Biomancia.....	34
Adivinacion.....	37
Piromancia.....	40
Telequinesis.....	43
Telepatía.....	47
Cibernética.....	49
Poderes del caos.....	52
Caos absoluto.....	52
Poderes de Nurgle.....	54
Poderes de Slaanesh.....	58
Poderes de Tzeentch.....	61
Poderes Exaltados.....	65
Telepatía.....	67
Telequinesis.....	71
Adivinación.....	74
Comerciante independiente.....	76
Nuevos talentos.....	82
Armas Xenos Tau.....	84

Reglas del Regimiento

Tropas de Cadia

Modificadores a los atributos: +3 Agilidad, +3 HP, -3 Percepción, +3 Voluntad.

Aptitudes iniciales: Voluntad.

Habilidades iniciales: Mando, Saber popular (Guardia imperial), Saber popular (Imperio), Saber popular (guerra), Leer/escribir (Gótico vulgar), Pilotar (Terrestre).

Talentos iniciales: Formación de combate o Ataque combinado, Odio (Sirviente del caos), Nervios de acero o Veloz, Recarga rápida.

Criado por la guerra: Los cadianos poseen una mentalidad de asedio completamente justificada. Esto es el resultado natural de la vida diaria conformada por la necesidad perpetua de vigilar al enemigo que podría atacar en cualquier momento y la disciplina de responder con el

Este es un resultado natural de la vida cotidiana moldeada por la necesidad de una vigilancia perpetua contra un enemigo que podría atacar en cualquier momento, y la disciplina requerida para responder a esa amenaza de manera rápida y efectiva.

Los cadianos son leales casi hasta el extremo y reacios a desobedecer órdenes incluso con una buena razón, careciendo de iniciativa personal, y volviéndose inflexible como resultado.

Un Cadiano debe pasar una tirada de **Voluntad Desafiante (+0)** para ir en contra de las reglas y regulaciones de la Guardia Imperial.

Odio al enemigo: Los cadianos están en la entrada del Ojo del Terror, dentro del único paso estable fuera de la Tormenta de la Disformidad, y a los cadianos se les enseña a combatir a las fuerzas de los Perdidos y Condenado que frecuentemente se aventuran desde los mundo demoniacos dentro del ojo. Todos los cadianos tienen Odio (sirviente del Caos). Sin embargo, este odio es a menudo tan fuerte como para abrumar la razón y el buen juicio, y los personajes de Cadia pueden ser necesarios, a discreción del DJ, tomar una Prueba de **Voluntad Ordinaria (+10)** para evitar atacar sin piedad cuando pelee contra las fuerzas del Caos.

Heridas: Los personajes de Cadia tienen +1 herida.

Equipo inicial: 1 rifle de asalto (PS) de Buena calidad y 4 cargadores, 1 pistola automática y dos 2 cargadores, cuchillo, armadura anti fragmentación, 2 granadas fragmentación, 2 granadas krak, uniforme y un solo transporte blindado Chimera por escuadrón.

Armas favoritas: cañón automático, lanzar granada.

Regimiento de Catachan

Los personajes comienzan con las siguientes modificaciones.

Modificadores a las características: +3 Agilidad y +3 Fuerza.

Habilidades iniciales: Navegación (superficie), supervivencia.

Talentos iniciales: Reflejos rápidos o Sueño ligero o resistencia (venenos), Resistencia (miedo), veloz.

Elocuencia: Mientras el Catachan haya aprendido a hablar Gótico vulgar, ellos no tienen tiempo en su violenta vida de aprender como leer y escribir el lenguaje universal del imperio. Debido a esto, los catachanes no comienzan con la Habilidad Lingüística (Bajo Gótico) en creación, aunque todavía son capaces de participar en cualquier comunicación verbal en gótico vulgar que no requiera una prueba de habilidad.

Supervivencia (jungla): Los catachanes han crecido en terreno de jungla en sus mundos, y sentirse como en casa con un ambiente similar. Cuando operen en terreno de jungla, ellos puede relanzar las tiradas fallidas de Supervivencia y Navegar (terrestre)

Cuidado con los forasteros: Los catachanes suelen tardar en confiar en alguien que no sean sus camaradas y se irritan ante las restricciones de la sociedad civilizada. Sufren un -10 en las tiradas de interacción en entornos formales o con personas que no sean catachan. Estas penalizaciones se pueden quitar en el momento que haya cogido confianza con su equipo o se acostumbre a lugares más civilizados.

Heridas: Los personajes de este regimiento comienzan con +2 heridas.

Equipo inicial: 1 carabina y 4 cargadores. 1 espada de buena calidad. 1 cuchillo. Chaleco antibalas y casco antibalas. 3 granadas de fragmentación, 2 granadas cegadoras, uniforme.

Armas favorita: lanzallamas, bolter pesado.

Los Korps de la Muerte de Krieg

Los personajes comienzan con las siguientes modificaciones.

Modificadores a las características: -3 Inteligencia, +6 resistencia, +3 voluntad.

Habilidades iniciales: Saber común (ecleriarquia), Saber común (Credo Imperial), Saber común (Guardia Imperial), Saber común (guerra), Intimidar, Leer/escribir (Gótico vulgar) Competencia Tecnológica.

Talentos iniciales: Nervios de acero, Ortopraxis o Fe inquebrantable.

Solo una vida para dar: Tan impulsados al martirio están los Krieg, que pueden hacer que corran riesgos innecesarios, lamentando que solo puedan sacrificarse una vez. Los personajes de Krieg deben pasar una **tirada de Voluntad Ordinaria (+10)** para retirarse del combate o actuar de otro modo para sobrevivir.

Sin rostro, sin nombre y desinteresado: A los soldados de Krieg se les enseña a considerarse a sí mismos sin identidad, escondidos detrás máscaras de gas y despojados de incluso sus nombres. Esta falta de identidad les ayuda a luchar contra probabilidades imposibles, y el miedo o la duda los obstaculizarán. Cuando se requiera realizar una prueba de Miedo, ignore todas las penalizaciones aplicadas a la Prueba, y simplemente trátela como una **Prueba de Fuerza de Voluntad Difícil (+0)**.

Heridas: Los personajes de este regimiento comienzan con +2 heridas.

Equipo inicial: un rifle de proyectil solido y 6 cargadores, 1 monofilos, armadura antibalas, 1 respirador, 4 sacos vacios, 1 kit de herramientas, 4 granadas frag. 2 granadas fotos, 2 cegadoras, uniforme.

Armas favorita: bolter pesado, pistola automática.

Tropas de caída elysiana

Los personajes comienzan con las siguientes modificaciones.

Modificadores a las características: +3 agilidad, +3 HP, -3 empatía, +3 voluntad.

Habilidades iniciales: Saber común (Credo Imperial), Saber común (imperio), Leer/escribir (Gótico vulgar) Oficio (aeronáutica)

Talentos iniciales: Caer de pie, Duro de matar, Odio (Mutantes).

Bendita Ignorancia: Los Elysianos saben que las formas de vivir son las probadas por las generaciones que han ido antes. Terror, dolor y muerte son las recompensas de la curiosidad, para aquellos que miran demasiado profundamente en el misterio del universo son muy propensos a encontrar seres maléficos que los miran.

Los elysianos saben que las formas de vida adecuadas son las probadas por las generaciones.

Es muy probable que los misterios del universo encuentren a seres maléficos que los miren. Su sabia ceguera impone una **-5 de penalización en todas las Pruebas del saber prohibido (Int)**.

Doctrina de demoliciones: los elysianos obtienen un +10 en todas las pruebas realizadas para obtener granadas, misiles y explosivos y municiones especiales para tanques.

Heridas: Los personajes de este regimiento comienzan con sus heridas normales

Equipo inicial: 1 escopeta y 4 cargadores, 1 cuchillo, 1 armadura antibalas, 1 respirador, 1 retrocohetes, 3 granadas frag. Uniforme.

Armas favorita: bolter pesado, pistola de plasma.

Jenizaros Maccabeos

Los personajes comienzan con las siguientes modificaciones.

Modificadores a las características: +3 voluntad, +3 fuerza, +2HA, +3 voluntad, -3 voluntad.

Habilidades iniciales: atletismo, Saber común (Ecleriarquia), Saber común (Credo Imperial), Intimidar, Leer/escribir (gótico vulgar).

Talentos iniciales: Formación de combate o Ataque combinado, nervios de acero o Ortopraxis o fe inquebrantable, paranoia, recarga rápida, pelea callejera.

Solo una vida para dar: Tan impulsados al martirio están los jenizaros, que pueden hacer que corran riesgos innecesarios, lamentando que solo puedan sacrificarse una vez. Los personajes deben pasar una **tirada de Voluntad Ordinaria (+10)** para retirarse del combate o actuar de otro modo para sobrevivir.

Celo destemplado: El espíritu piadoso de los jenizaros es casi inigualable en su ferocidad, y mientras su fe está más cerca al ardor violento del fanático más que a la claridad divina de la Adepta Sororitas, es, sin embargo, inspirador de contemplar.

Los personajes de jenizaro pueden repetir cualquier prueba de carisma fallida para inspirar fervor religioso u odio justo en los demás.

Heridas: Los personajes de este regimiento comienzan con +2 heridas.

Equipo inicial: 1 escopeta y 4 cargadores, 1 cuchillo, 1 armadura antibalas, 2 granadas frag. 2 granadas cegadoras, Uniforme, respiradores, foto visores, sellos de pureza

Armas favorita: cañón laser, pistola de plasma.

Regimiento de Mordia

Los personajes de este regimiento comienzan con los siguientes cambios:

Modificador a la características: +3 Agilidad, +3 Inteligencia, +3 Percepción, -3 HA.

Habilidades Iniciales: Saber común (Guardia Imperial), Saber Común (Imperio), Saber Común (Guerra), engañar, Leer/escribir, (Gótico vulgar), navegación (Superficie).

Talentos iniciales: Formación de combate o Ataque Combinado, Sentidos desarrollados (oído) o Paranoia o anodino, Toque Mecánico.

Acostumbrado a la multitud: Los mordianos crecen rodeados de multitudes, y estan acostumbrados a moverse con facilidad entre multitudes más densas. Las multitudes no cuentan como terreno difícil para Mordiano y cuando carguen o hagan algo a través de una multitud densa, no sufren penalizadores.

Encerrado en la colmena: Los mordianos rara vez soportan las horrosas del cielo abierto. Mientras estén fuera de un entorno cerrado o artificial (una ciudad colmena, nave estelar o similar.) sufren **una penalización de -10 a supervivencia debido** a su continua falta de familiaridad con esos lugares

Heridas: Comienzan con una -1 heridas.

Equipo Inicial: 1 pistola laser y 2 cargadores, 1 cuchillo, 1 traje antibalas, 1 inyector, 5 dosis de estimulante y un leman russ por escuadra.

Armas favoritas: Lanza granadas y canon laser

Regimiento de Tallarn

Los personajes de este regimiento comienzan con los siguientes cambios:

Modificador a la características: +3 Agilidad, +3 Percepción.

Habilidades Iniciales: Navegación (superficie), Supervivencia.

Talentos iniciales: Tiro certero, predicción

Elocuencia: Mientras el Tallarn haya aprendido a hablar gótico vulgar, ellos no tienen tiempo en su violenta vida de aprender como leer y escribir el lenguaje universal del imperio. Debido a esto, no comienzan con la Habilidad Lingüística (Bajo Gótico) en creación, aunque todavía son capaces de participar en cualquier comunicación verbal en gótico vulgar que no requiera una prueba de habilidad.

Guerra de guerrillas: La gente de Tallarn hace mucho tiempo se hizo dueña de estrategias de atacar y huir. Después de atacar con éxito y golpear a un enemigo sorprendido y puede realizar un ataque adicional inmediato que solo puede usarse como subtipo de acción de movimiento.

Cuidado con los forasteros: Suelen tardar en confiar en alguien que no sean sus camaradas y se irritan ante las restricciones de la sociedad civilizada. Sufren un -10 en las tiradas de interacción en entornos formales o con personas que no sean de Tallarn. Estas penalizaciones se pueden quitar en el momento que haya cogido confianza con su equipo o se acostumbre a lugares más civilizados.

Heridas: Comienzan con una +2 heridas.

Standard Regimental Kit: 1 escopeta y 4 cargadores, 1 monofilamento, armadura y casco anti fragmentación, 2 granadas frag. 3 granadas cegadoras, uniforme, magno culares.

Armas favoritas: Lanza misiles y pistola de plasma

Vostroyanos

Los personajes de este regimiento comienzan con los siguientes cambios:

Modificador a la características: -3 Inteligencia, +3 Fuerza, +3 resistencia, +2HP, +3 Voluntad.

Habilidades Iniciales: Atletismo, Saber común (Credo Imperial), Saber común (Imperio), Leer/escribir (Gótico Bajo).

Talentos iniciales: Tiro certero, odio (Mutantes), Reacción Rápida, Recargar rápida, Pelea callejera.

Bendita Ignorancia: Los Vostroyanos saben que las formas de vida adecuadas son las probadas por las generaciones.

Es muy probable que los misterios del universo encuentren a seres maléficos que los miren. Su sabia ceguera impone una **-5 de penalización en todas las Pruebas del saber prohibido (Int)**.

Heridas: Comienzan con un sus heridas normales.

Equipo Inicial: 1 escopeta y 4 cargadores, 1 espada, armadura y casco anti fragmentación, 2 granadas frag. 2 granadas cegadoras, uniforme.

Armas favoritas: armas laser y bolter pesado.

Mundo de nacimiento u origen

Navegantes de la muerte

Modificadores a los atributos: +3 a dos de las siguientes características: Percepción, Fuerza o Resistencia.

Habilidades: Comienzan con Supervivencia.

Elocuencia: Ellos no tienen tiempo en su violenta vida de aprender como leer y escribir el lenguaje universal del imperio. Debido a esto, no comienzan con la Habilidad Lingüística (Bajo Gótico) en creación, aunque todavía son capaces de participar en cualquier comunicación verbal en gótico vulgar que no requiera una prueba de habilidad.

Endurecido: los navegantes de la muerte están acostumbrados a la violencia, y muchos mundos de la muerte contienen una variedad de mortales, criaturas venenosas. Deben estar continuamente preparados y desconfiados del peligro desde una edad joven si quieren sobrevivir, y aquellos que sobreviven, los instintos no se desvanecen fácilmente. Comienzan con **uno** de los siguientes talentos: Sueño Ligerero, Reflejos Rápidos o Resistencia (venenos)

Cuidado con los forasteros: Suelen tardar en confiar en alguien que no sean sus camaradas y se irritan ante las restricciones de la sociedad civilizada. Sufren un **-10 en las tiradas de interacción** en entornos formales o con personas que no sean de su compañía. Estas penalizaciones se pueden quitar en el momento que haya cogido confianza con su equipo o se acostumbre a lugares más civilizados.

Heridas: Comienzan con +2 heridas

Mundo fortaleza

Modificadores a los atributos: +3 a dos de las siguientes características:

HP, Voluntad o resistencia.

Habilidades: Todos los nacidos en mundos fortaleza comienzan con Saber Común (Guerra), Saber Común (Imperio), Saber Común (Guardia Imperial) y leer/escribir (Gótico Vulgar)

Odio al enemigo: Un mundo de fortaleza a menudo se opone a un amenaza única, y se les enseña a odiar a ese enemigo en particular y eliminarlo a toda costa. Todos los personajes del mundo fortaleza ganan el talento Odio, donde el grupo elegido es el enemigo del mundo de la fortaleza en donde se ha establecido para defenderse. Sin embargo, este odio a menudo es tan fuerte como para abrumar a la razón y buen juicio.

Los personajes tendrán, a discreción del DJ, que superar una Prueba de Fuerza de **Voluntad Ordinaria (+10)** para evitar atacar sin piedad cuando pelee contra las fuerzas del Caos.

Doctrina de combate: debido al entrenamiento intensivo que cada Mundo Fortaleza pasa por la infancia, incluyendo simulacros de fuego vivo y duras batallas simuladas, todos los mundos de fortaleza comienzan con uno de los siguientes Talentos: Nervios de Acero o Sprint

Criado por la guerra: Los soldados poseen una mentalidad de asedio completamente justificada. Esto es el resultado natural de la vida diaria conformada por la necesidad perpetua de vigilar al enemigo que podría atacar en cualquier momento y la disciplina de responder con él.

Este es un resultado natural de la vida cotidiana moldeada por la necesidad de una vigilancia perpetua contra un enemigo que podría atacar en cualquier momento, y la disciplina requerida para responder a esa amenaza de manera rápida y efectiva.

Son leales casi hasta el extremo y reacios a desobedecer órdenes incluso con una buena razón, careciendo de iniciativa personal, y volviéndose inflexible como resultado.

Debe pasar una tirada de **Voluntad Desafiante (+0)** para ir en contra de las reglas y regulaciones de la Guardia Imperial.

Heridas: Comienzan con sus heridas normales.

Noble

Modificadores a los atributos: +3 a dos de las siguientes características:

Voluntad, Inteligencia o HA.

Habilidades: Todos los nobles comienzan con Saber Común (Administratum), investigación y leer/escribir (Gótico Culto)

Elocuencia: Mientras los nobles han aprendido a hablar gótico vulgar, ellos no tienen razón de aprender o escribir Gótico vulgar. Debido a esto, no comienzan con la Habilidad Lingüística (Bajo Gótico) en creación, aunque todavía son capaces de participar en cualquier comunicación verbal en gótico vulgar que no requiera una prueba de habilidad.

Deber y honor: los nobles se apegan a los estándares de comportamiento y etiqueta, su educación distingue ellos de los soldados de baja estirpe que componen el común la mayor parte de la Guardia Imperial. Los personajes de alta calidad sufren un -10 penalización en todas las pruebas de encanto, investigación y engaño realizadas a interactúa con personajes que no son de gran nobleza. Sin embargo, ellos ganan un bonificador +10 en todas esas mismas pruebas de habilidad cuando se trata con la nobleza y otras altas autoridades en situaciones formales.

Recursos abundantes: los recién nacidos son casi universales rico y bien conectado, capaz de recurrir a considerables recursos cuando se buscan nuevos equipos. Un escuadrón de un regimiento de alta graduación comienza con **+10 Tasar**

Los mejores tutores: años de estudio en una amplia gama de instructores militares y conexiones tradicionales con otras dinastías militares, han preparado a todos y cada uno de los altos una vida en la Guardia Imperial. Los personajes de alta calidad comienzan con uno de los siguientes Talentos: Aire de autoridad o Protocolo (Nobleza).

Heridas: Comienzan con -1 herida.

Mundo Colmena

Modificadores a los atributos: +3 a dos de las siguientes características:

Agilidad, Voluntad y percepción.

Habilidades: Todos los mundo colmena comienza con Saber Común (Imperio), engañar y leer/escribir (Gótico vulgar)

Acostumbrado a multitudes: La muchedumbre no cuenta como terreno difícil para los mundos colmena y si corren o cargan no sufren penalizaciones para conservar el equilibrio.

Encerrado en la colmena: Rara vez soportan los horrores del cielo abierto. Mientras estén fuera de un entorno cerrado o artificial (una ciudad colmena, nave estelar o similar.) sufren **una penalización de -10 a supervivencia debido** a su continua falta de familiaridad con esos lugares

Violencia urbana: los equipos de colmena están constantemente alerta para primer indicio de problemas, ya sea un terremoto, un tiroteo de pandillas, o un disturbio, lo que les permite detectar rápidamente el peligro y eludirlo, si es necesario. Los equipos de colmena comienzan con uno de siguientes Talentos: Sentidos intensificados (Audiencia), Paranoia, o anodino.

Heridas: Comienzan con -1 herida.

Mundo Imperial

Modificadores a los atributos: +3 a dos de las siguientes características:

Voluntad y +3 otra característica

Habilidades: Todos los mundo colmena comienza con Saber Común (Credo Imperial), Saber Común (Imperio), y leer/escribir (Gótico vulgar).

Bendita Ignorancia: Los ciudadanos imperiales saben que el verdadero las formas de vivir son las probadas por las generaciones que han ido antes. Terror, dolor y muerte son los recompensas de la curiosidad, para aquellos que miran demasiado profundamente en el misterio del universo son muy propensos a encontrar seres maléficos que los miran. Los mundos Imperiales saben que las formas de vida adecuadas son las probadas por las generaciones. Es muy probable que los misterios del universo encuentren a seres maléficos que los miren. Su sabia ceguera impone una **-5 de penalización en todas las Pruebas del saber prohibido (Int)**.

Matar al Mutante: Los ciudadanos generales del Imperio están entrenados desde el nacimiento hasta la mutación del miedo, porque anuncia la mancha de Caos. Todos los personajes del mundo imperial comienzan con Odio (Mutantes).

Heridas: Comienzan con su número normal de heridas

Mundo penal

Modificadores a los atributos: +3 a dos de las siguientes características:

Agilidad, Fuerzas o Resistencia

Habilidades: Todos los mundo penales comienzan con Intimidar y Leer/Escribir (Gótico Vulgar)

Honor entre ladrones: colonos penales, ya sea criminales en sí, o los descendientes de los anteriores escoria de la generación, conoce bien la forma en que las sociedades criminales operar, entendiendo los matices del engaño, lealtad, intimidación y violencia que caracterizan las clases criminales. Los personajes de colonos penales comienzan con uno de los siguientes talentos: Peer (bajos fondos) o pelea callejera.

Contrabando: proveniente de mundos donde el mercado negro es el único mercado, los colonos penales son hábiles para obtener ilícitos artículos, ya sea para vender, en o para sus propios fines. Los mundos Penales añaden un +10 a todas las Pruebas de Tasar realizadas a adquirir artículos ilegales o de contrabando.

Escoria y villano: los colonos penales son mal vistos por casi todos los demás en la Guardia Imperial, y tienden a ser visto más como forraje fungible que como algo que vale la pena soldados. Como resultado, rara vez se les ofrece más que el más básico de los equipos. Los regimientos de colonias penales reciben todo el equipo básico de soldado a cambio de todo su dinero.

Inicio de heridas: los personajes de la colonia penal comienzan a jugar +1 a partir de la herida.

Penitente

Modificadores a los atributos: +3 a dos de las siguientes características:

Voluntad, Resistencia y voluntad

Habilidades: Todos los penitentes comienzan con Saber Común (Ecleriarquia), Saber Común (Credo Imperial), Intimidar y leer/escribir (Gótico Vulgar).

La sangre de los mártires: los penitentes no consideran la muerte en el servicio del Emperador como algo para temer, y enfrentar el perspectiva de sacrificio justo con gusto. Personajes penitentes Comienza con uno de los siguientes Talentos: Nervios de acero, Ortoproxia o Fe Inquebrantable.

Solo una vida para dar: Tan impulsados al martirio están los Krieg, que pueden hacer que corran riesgos innecesarios, lamentando que solo puedan sacrificarse una vez. Los personajes de Krieg deben pasar una **tirada de Voluntad Ordinaria (+10)** para retirarse del combate o actuar de otro modo para sobrevivir.

Celo destemplado: El piadoso espíritu es casi inigualable en su ferocidad, y mientras su fe está más cerca al ardor violento del fanático. O a la claridad divina de la Adepta Sororitas, llega a ser inspirador de contemplar.

Los penitentes pueden repetir cualquier prueba de carisma fallida para inspirar fervor religioso u odio justo en los demás.

Heridas: Incrementa sus heridas en +2

Schola Progenium

Modificadores característicos: +3 a la Fuerza de Voluntad, y +3 a ya sea Habilidad de arma o HP.

Habilidades: todos los personajes de Progena están entrenados en el Saber común (Guardia Imperial), Saber Común (Imperio), Saber Común (Guerra) y Leer/escribir (Gótico vulgar y Gótico Culto).

Solo en la muerte pone fin al deber: los que pasan Schola Progenium son educados todos los días por abades endurecidos, y se espera que todos defiendan el Dominio del Emperador con sus vidas si es necesario. Todo Progenium comienzan con uno de los siguientes Talentos: Aire de Autoridad o Fe Inquebrantable.

Heridas: los personajes de Schola Progenium comienzan a jugar con +1 herida.

Órdenes del oficial

Después de elegir el planeta, los jugadores deben seleccionar una personalidad de la siguiente lista que definirá la naturaleza del comandante del regimiento y su influencia que tendrá sobre los hombres bajo su mando.

Personalidad	Talento inicial
Bilioso	Paranoia
Prudente	Predicción
Colérico	Reacción Rápida
Fijo	Mando
Disidente	Resistencia (Miedo)
Melancólico	Aire de autoridad
Tranquilo	Saber Común (Guarida Imperial, Saber Común (Guerra)
Sanguinario	Duro de matar.
Ferviente	Saber Común (Ecleriarquia) Saber Común (Credo Imperial) Fe inquebrantable

Tipo de Regimiento

Blindado

Modificación a las características: -3 HP, +3 Inteligencia.

Habilidades iniciales: Conducir (Terrestre).

Talentos iniciales: Toque Mecánico.

Kit Standard: Un Leman Russ (O variantes) por escuadra, un kit de mantenimiento por personaje

Reconocimiento

Modificación a las características: +3 percepción, -3 Voluntad

Habilidades iniciales: Consciencia

Talentos iniciales: Sentido de Combate .

Kit Standard: Un Sentinel o una chimera por escuadra. Unos magnoculares por personaje

Paracaidistas

Modificación a las características: +3 HP, -3 voluntad.

Habilidades iniciales: Conducir (aeronáutica).

Talentos iniciales: caer de pie.

Kit Standard: Una carabina y cuatro cargas por jugador. Armadura antifragementacion, un respirador, una mochila antigravedad, 2 granadas frag y 2 granadas de humo por jugador.

Grupo de cazadores

Modificaciones a las características: +3HP, -3 Fuerza

Habilidades iniciales: Navegación (terrestre)

Talentos iniciales: Resistencia (Miedo)

Equipo Inicial: Un sentinel o un tanque Hellhound (o variante por escuadra)

Infantería Ligera

Modificaciones a las características: +3HP, -3 Resistencia

Habilidades iniciales: Navegación (superficie)

Talentos iniciales: Veloz

Equipo Inicial: Una carabina laser y 4 cargadores por personaje. Un traje antifragmentacion y casco antifragmentacion por personaje. Dos granadas frag y dos granadas de humo por personaje.

Tropa de Línea

Modificaciones a las características: +3HP, -3 Inteligencia

Habilidades iniciales: Atlético

Talentos iniciales: Recarga rápida

Equipo Inicial: Una rifle laser y 4 cargadores por personaje. Un traje antifragmentacion y casco antifragmentacion por personaje. Dos granadas frag y dos granadas de humo por personaje.

Infantería Mecanizada

Modificaciones a las características: +3HP, -3 Percepción

Habilidades iniciales: Navegación (superficie)

Talentos iniciales: Recarga Rápida

Equipo Inicial: Una carabina laser y 4 cargadores por personaje. Un traje antifragmentacion y casco antifragmentacion por personaje. Dos granadas frag y dos granadas de humo por personaje y un chimera por escuadra.

Zapadores

Modificaciones a las características: +3HP, -3 Inteligencia

Habilidades iniciales: Competencia tecnológica

Talentos iniciales: Nervios de Acero

Equipo Inicial: Un rifle laser y 6 cargadores por personaje. Un traje antifragmentacion y casco antifragmentacion por personaje. Dos granadas frag y dos granadas de humo por personaje.

Doctrinas de entrenamiento

Doctrina de entrenamiento	Talento inicial
Instrucción de orden cerrada	Formación de Combate o Ataque Combinado
Duro de matar	Mandíbula de hierro
Enemigo predilecto	Saber Prohibido (<i>Elegir uno</i>); Odio (<i>elegir uno</i>)
Veteranos	+2 HA; Pelea callejera; Puede sustituir sus arma C/C de baja calidad, a una de calidad normal o aplicar el monofilo a su arma C/c
Disciplina férrea	Impávido
Tiradores	Disparo preciso
Superviviente	Puede relanzar las tiradas de navegación (superficie) en terrenos desérticos, jungla, tundra, etc.

Equipo especial

Equipo especial	Adquisición
Cibernética	+10 tiradas de Tasar para obtener reemplazos biónicos o implantes.
Camaleonia	Adquieren una capa de camaleónica.
Drogas de Combate	Inyector y 3 o 5 dosis de estimulantes
Demoliciones	+10 tiradas de tasar para obtener granadas, misiles, explosivos y munición para tanques.
Saqueadores	+10 buscar pero si sacas un doble número (22, 33, 44...) independientemente de si superas o fallas captaras la atención de los altos mandos de la guardia imperial o el Departamento Monitorum.
Armas de guerrero	Sustituye tus armas iniciales por una espada de buena calidad y una pistola con 2 cargadores.
Bien provisionado	Incrementa el número de cargadores de su arma principal de distancia y sus raciones estándar en +2 y ganan una granada adicional de su equipo básico. Si tienen vehículos de equipo añaden +10 tasar para combustible, piezas de reparación y mantenimiento de su vehículo.

Creación del Personaje

Especialidades

Artillero

Bonus de característica	+5 Resistencia
Habilidades Iniciales	Atletismo o Supervivencia, Saber Común (Guardia Imperial, Guerra), Intimidar
Talentos iniciales	Mandíbula de acero, Entre. Armas (laser o PS, Primitivas, pesadas , elegir 1 excluyendo Exóticas)
Equipo de Especialista	Lanzamisiles y 5 misiles de frag. O lanzamisiles pesado o lanzamisiles favorito del regimiento.
Heridas	10+1d5
Mejoras por tu camarada	Cargador reduce media acción para recargar el arma pesada. 250 xp. Pasiva Apoyo Añade +10 a HP a las armas posicionadas. 300 xp. Orden. Acción Completa

Mejoras del artillero

Mejora	Tipo	Prerrequisito	Coste
HP simple	Característica		250
HP intermedia	Característica	HP Simple	500
Percepción simple	Característica		250
Percepción Inter.	Característica	Percepción Simple	500
Resistencia simple	Característica		100
Resistencia inter.	Característica	Resistencia Simple	250
Atletismo	H		200
Atletismo +10	H	Atletismo	400
Perspicacia	H		200
Perspicacia +10	H	Perspicacia	400
Esquivar	H		200
Esquivar +10	H	Esquivar	400
Intimidar +10	H	Intimidar	600
Supervivencia	H		200
Supervivencia +10	H	Supervivencia	400
Brazos fuertes	T	Fuerza 45	450
Sentido del Combate	T	Percepción 30	300
Tirador Excepcional	T	HP 40	450
Ojo de la venganza	T	HP 50	400
Recio	T	RE 40	300
Disparo infalible	T	HP 40	400
Robusto	T		200
Tormenta de acero	T	HP 45, elegir tipo de arma	300
Selector de objetivo	T	HP 50	600
Duro de pelar	T	Re 40	400

Tormenta de acero: Cuando te enfrentas a más de uno enemigo, el personaje puede hacer una lluvia de acero para hacer el máximo daño. Si hace fuego de contención dañara a cualquier enemigo que este a 5 metros del impactado en vez de personajes aleatorios.

Ojos de la venganza: El personaje puede enfocar su intención en donde es probable que hacer más daño a su enemigo y luego golpearlos con un solo disparo.

Antes de hacer la tirada de HP el personaje deberá gastar un punto de destino. Si hace eso, su ataque añade +X al daño y +X a la penetración donde X es el número de éxitos que saque en la tirada.

Selector de Objetivo: La temible mirada del personaje marca a su víctima elegida y ni siquiera la confusión desenfrenada del combate cuerpo a cuerpo interfiere.

El personaje puede disparar cuerpo a cuerpo sin penalización. Si apunta de antemano, puede evitar cualquier posibilidad de golpear objetivos amistosos.

Atletismo: El atletismo es la capacidad de correr largas distancias, escalar escarpado superficies, y nadar fuertemente sin cansarse o vacilar.

Abarca toda clase de fuerza y fuerza basada tareas que un personaje puede emprender; un atleta habilidoso puede correr por millas, maneja cargas poderosas, o cruza ríos que fluyen rápido con relativa facilidad. El atletismo también permite que un personaje empuje a sí mismos a mayores niveles de resistencia y encogerse de hombros efectos de la fatiga al correr, nadar o escalar.

El DJ puede solicitar a un jugador que use la Habilidad de Atletismo cuando:

- Debe nadar a través de un cuerpo de agua o tratar de mantenerse a flote.
- Desea empujarse más allá de sus límites y mantener yendo incluso cuando está agotado.
- Quiere escalar un acantilado o cruzar un terreno extremadamente desigual.

Los antecedentes de un personaje pueden disponerlos más hacia ciertos tipos de atletismo. No todos los escaladores expertos hacen excelentes nadadores, aunque ambos pueden tener similares fuerza de la parte superior del cuerpo. Un gerente general puede tener esto en cuenta cuando determinando la dificultad de una Prueba. Por ejemplo, un personaje de un mundo desértico o un ingeniero podrían ser necesarias para hacer pruebas de atletismo más difíciles nadar a través de un río que un personaje que creció en un mundo colmena acuática.

Médico

Bonus de característica	+5 Inteligencia
Habilidades Iniciales	Medicae, Saber académico(Química), escrutinio o Tasar (química)
Talentos iniciales	Corazón helado o impávido, Entre. Armas (Las o PS, primitiva)
Equipo de Especialista	Diagnosticador, Inyectores kit médico.
Heridas	8+1d5
Mejoras por tu camarada	Auxilio Médico: El camarada ayuda al médico a tratar a sus pacientes, respondiendo rápidamente a cualquier situación que surja. El Camarada cuenta como un asistente entrenado en Medicae. Además, no sufre penalización para pacientes adicionales. 250 xp. Pasiva Tratamiento de campo: Mientras su camarada esté dentro del alcance de la comunicación. El médico puede realizar pruebas de Medicae en cualquier personaje al lado del camarada con una penalización de -10. 300 xp. Orden. Media acción

Mejora del médico

Mejora	Tipo	Prerrequisito	Coste
Inteligencia simple	Característica		100
Inteligencia inter.	Característica	Inteligencia Simple	250
Percepción simple	Característica		100
Percepción Inter.	Característica	Percepción Simple	250
voluntad simple	Característica		250
Voluntad inter.	Característica	Voluntad Simple	500
Perspiciacia	H		100
Perspiciacia +10	H	Perspiciacia	200
Esquivar	H		300
Esquivar +10	H	Esquivar	600
Medicae +10	H	Medicae	200
Saber acad. (química)+10	H	Saber acad. (química)	200
Escrutinio	H		100
Escrutinio +10	H	Escrutinio	200
Tasar (Química)	H		100
Tasar (Química) +10	H	Tasar Química	200
Corazón Helado	T		300
Sentido del combate	T	Percepción 30	200
Difícil de matar	T	Voluntad 40	300
Dotado (elegir habilidad)	T		300
Impávido	T	Voluntad 30	300
Master quirurgo	T	Medicae +10	400
Meditación	T		200
Paranoia	T		300
Memoria fotográfica	T	Inteligencia 30	200
Fe inquebrantable	T	Voluntad 35	450
Sueño Ligero	T	Percepción 30	200

Corazón helado: Ya sea tratamientos químicos o quirúrgicos o pura voluntad que tiene, hace que el personaje sea inmune a las tentaciones más mundanas.

Los intentos de seducción contra él fallan automáticamente y el encanto Las pruebas aumentan su Dificultad en un nivel. Tomando este talento causa un punto de locura

Maestro quirurgo: Las habilidades médicas avanzadas del personaje le permiten tejer carne con hábil maestría. La educación excepcional del personaje en uso del Narthecium, Kit médico y medicamentos suplementarios dan sus pacientes una gran ventaja. El personaje gana un Bonificación de +10 en todas las pruebas de habilidades de Medicae. Si el personaje falla su Medicae Test mientras realiza una tirada extendida reduce la cantidad de daño sufrido por su paciente debido a su fallo por una cantidad igual a su Bonificación de Inteligencia. Si su paciente está en peligro de perder una extremidad por un golpe crítico, el personaje proporciona al paciente un +20 bonificación a la Prueba de Resistencia para evitar la pérdida del miembro.

Piloto

Bono de característica	+5 Agilidad
Habilidades Iniciales	Saber Común (Tecnología) o Navegación (Superficie), Pilotar (Superficie), Competencia técnica.
Talentos iniciales	Toque mecánico, entre. Armas (laser o PS, Primitiva)
Equipo de Especialista	Auspex/escaner, Combi-herramienta, placa de datos, cortador laser
Heridas	6+1d5
Mejoras por tu camarada	Artillero: Cuando el operador maneja un vehículo para varios pasajeros, su camarada puede saltar y cargar una de las pistolas, disparando sobre el enemigo. Si el operador gasta su turno manejando un vehículo, también puede hacer una distancia Ataque de Acción usando cualquier arma que su Camarada esté manejando, como si él mismo estuviese estacionado en ella. Esto usa el Compañero Acción completa para el turno. 250 xp. Pasiva ¡Apaga eso!: Si el vehículo del operador se incendia, el camarada del operador salta a la acción. Si el Camarada está dentro del vehículo afectado, él gasta una Acción Completa para terminar cualquier efecto de Fuego que aflige actualmente al vehículo. 300 xp. Orden. Acción completa

Tabla de Mejoras

Mejora	Tipo	Prerrequisito	Coste
Agilidad simple	Característica		250
Agilidad inter.	Característica	Inteligencia. Simple	500
HP simple	Característica		250
HP Inter.	Característica	HP. Simple	500
Inteligencia simple	Característica		250
Inteligencia inter.	Característica	Inteligencia Simple	500
Saber Común (Tecnología)	H		100
Saber Común (tecnología) +10	H	Saber común (Tecn.)	200
Esquivar	H		200
Esquivar +10	H	Esquivar	400
Navegación (Superficie)	H		100
Navegación (superficie) +10	H	Navegación (Superficie)	200
Pilotar (superficie) +10	H	Pilotar (superficie)	200
Seguridad	H		100
Seguridad +10	H	Seguridad	200
Competencia Tecnológica +10	H	Comp. Tecn.	200
Blindado	T	Int 35, Com. Tecn, Tasar (armadura)	200
Blanco Difícil	T	Ag 40	300
Piloto veterano	T	Ag 40, Pilotar (Alguno)	300
Reflejos rápidos	T	Ag 40	200
Reacción Rápida	T		200
Recarga Rápida	T		200
Veloz	T		400

Selector de objetivo	T	HP 50	600
Armas tecnológicas	T	Comp.Tec +10, Int 40	200

Piloto veterano: El personaje puede pilotar o conducir vehículos como si fuera un a extensión de su propio cuerpo y tiene una comprensión natural de cualquier cosa que necesite dirección. El personaje cuenta como si tuviera Pilotar a rango 1 (conocido) (básicamente pueden conducir o pilotar cualquier cosa). Si desean mejorar más tarde sus Habilidades de operación, estos adelantos deben comprarse utilizando Puntos de Experiencia (desde Rango 1) como normal. Tal es su habilidad que también agrega un grado de éxito para cualquier prueba de pilotar exitosa.

Blindado: El personaje es un armero hábil y constantemente mejora su armadura o la mantiene en forma óptima mediante la reparación. Con años de entrenamiento, el personaje incluso ha aprendido a mejorar la protección otorgada por su armadura y cómo usarlo a su nivel óptimo. El personaje aumenta los puntos de armadura de cualquier armadura que lleva en 1 en todos los lugares que normalmente cubriría, siempre y cuando haya al menos una hora cada día para limpiarlo y repararlo o modificarla. Esta bonificación se aplica solo a la armadura cuando se usa por el personaje, ya que combina su entrenamiento y su habilidad en la armería.

Armas tecnológicas: El personaje ha desarrollado una amplia comprensión de armas tecnológicas avanzadas y sus funciones, apertura arriba y aprendiendo qué les hace funcionar, zumbir o hacer clic. Una vez por combate, el personaje puede mejorar su arma, aumentando su potencia de fuego. Durante un turno de combate, un arma ejercida personalmente por el personaje de fusión, Plasma, Laser, exótica aumenta su daño y Penetración igual a su Bonificación de Inteligencia.

Sargento

Bonus de característica		+5 Voluntad
Habilidades Iniciales	Mando, Navegación (Superficie) o Saber académico (Táctica Imperialis)	
Talentos iniciales	Autoritario o Disciplina de hierro, Entre. Armas(sierra, Laser o PS, Primitiva)	
Equipo de Especialista	Pistola laser y espada sierra	
Heridas	10+1d5	
Mejoras por tu camarada	Técnico de Radio: El Sargento está acompañado por un Vox-Tech que puede transmitir órdenes a sus hombres durante el fragor de la batalla. Siempre y cuando como su compañero está en cohesión con él, todas las órdenes del sargento afectan a todos los camaradas dentro del rango de voz. 250 xp. Pasiva Fuego de cobertura: Todos los camaradas en comunicaciones disparan salvajemente contra el enemigo, manteniéndolos inmovilizados y protegiendo a sus compañeros de represalias Para la próxima ronda, todos los jugadores con su camarada en cohesión obtienen un +10 en todas las pruebas de esquivar. 300 xp. Orden. Acción Completa ¡Por el Emperador!: El sargento deberá hacer una tirada de mando (+0). Si esto sucede, todos los camaradas en el siguiente turno inspirados por las palabras del sargento añaden +4 al daño en c/c o disparo. 200 xp Media acción ¡Animo!: con esta orden si el Sargento supera una tirada de intimidar (+0) todos los camaradas en el rango pierden los efectos de miedo o acobardamiento y podrán actuar con normalidad. 200 xp Acción libre.	

Tabla de mejoras

Mejora	Tipo	Prerrequisito	Coste
Empatía simple	Característica		100
Empatía inter.	Característica	Voluntad simple	250
HP simple	Característica		100
HP Inter.	Característica	HP simple.	250
Mando +10	H	Mando	100
Navegar (Superficie)	H		100
Navegar (Superficie) +10	H	Navegar (Superficie)	100
Desviar	H		100
Desviar +10	H	Desviar	100
Saber acad. (Tactic. imperialis)	H		300
Saber acad. (Tacti. Imperialis)+10	H	Saber acad. (Tactic. imperialis)	300
Autoritario	T	Voluntad 30	200
Ambidiestro	T	Agilidad 30	300
Formación de Combate	T	Inteligencia 40	200
En las puertas del infierno	T	Disciplina de hierro, Vol. 50	200
Disciplina de hierro	T	Voluntad 30	200
Arma de mano	T	HP 40, Ha 40 Entre. Dos armas (C/c y distancia)	300
Entre. Con dos armas	T		300

Desviar: Es la capacidad de bloquear golpes en cuerpo a cuerpo, desviándolos usando las manos o las armas. Un personaje atacado por cuerpo a cuerpo los ataques pueden desviar estos ataques usando la Habilidad Desviar. Desviar es una Reacción (y como tal, generalmente solo se puede intentar una vez cada Asalto) y solo puede usarse contra ataques de combate cuerpo a cuerpo desde los enemigos se enfrentaron con el personaje en cuerpo a cuerpo. Un éxito indica que el ataque ha sido detenido y no golpea al personaje.

En el caso de ataques que causan múltiples aciertos (como aquellos con el Talento ataque relámpago) cada grado de el éxito que logra un personaje en su tirada descuenta un golpe del ataque. Solo se puede usar esta habilidad en cuerpo a cuerpo.

Formación de combate: El personaje se asegura de que su escuadra siempre de que su escuadra esta alerta y preparada para el peligro planeando sus acciones por si hubiera contienda. Todos los miembros de la escuadra ganan +1 iniciativa y pueden elegir su bono de inteligencia en vez de su bono de agilidad.

Arma de mano: Muchos sargentos entre las filas de la Guardia Imperial se especializan en pelear con la espada y la pistola. Cuando está armado con una pistola en una mano y una arma cuerpo a cuerpo en la otra (ambas que el personaje normalmente podría usar con una sola mano), el personaje reduce la penalización para la lucha con dos armas en 10 (Entonces -20 bajaría a -10). Si se toma con el talento Ambidiestro, esto reduce la penalización a 0.

Especialista en armas

Bonus de característica	+5 HP o HA
Habilidades Iniciales	Atletismo o supervivencia, Navegación (superficie), Saber Común (Guardia imperial, Guerra)
Talentos iniciales	Barrera de fuego o recarga rápida, Entren. Armas (elegir 3 excluyendo pesadas o exóticas)
Equipo de Especialista	4 granadas frag o krak, pistola laser o lanzallamas o rifle francotirador
Heridas	8+1d5
Mejoras por tu camarada	Hombre de armas: El especialista en armas es un maestro en el uso de muchas armas, y a veces necesita una para diferente situación. Su camarada porta todas las armas necesarias, cuidándolas y dejándolas listas para la batalla. El Especialista en armas podrá cambiar de armas como acción libre. 250 xp. Pasiva Lluvia de fuego: Con solo un vistazo, el especialista en armas puede señalar a su camarada las coordenadas para la lluvia de fuego Si el personaje supera una tirada de HP su compañero lanzara una lluvia de fuego al objetivo dejando obligando al enemigo a superar una tirada de voluntad si no quieren quedar acobardados. Si supera una tirada

Tabla de mejoras

Mejora	Tipo	Prerrequisito	Coste
Agilidad simple	Característica		100
Agilidad inter.	Característica	Agilidad simple	250
HP simple	Característica		100
HP Inter.	Característica	HP simple.	250
HA simple	Característica		100
HA Inter.	Característica	HA simple	100
Atletismo	H		300
Atletismo +10	H		600
Saber Com. (Guar. Imperial) +10	H		300
Saber com. (Guerra) +10	H		300
Esquivar	H		200
Esquivar +10	H	Esquivar	200
Navegación (Superficie) +10	H		300
Supervivencia	H		300
Maestro de armas	T	HP 40, HA 40, Entre. Armas (alguna)	200
Disparo Infalible	T	HP 30	200
Tiro certero	T	HP 30	200
Disparo en movimiento	T	HP 40, HA 40	200
Barrera de fuego	T	Entre. Armas (Laser) HP 40	300
Tirador de primera	T	HP 40, tiro certero	200
Desenfundado rápido	T		200
Recarga rápida	T		200
Tirador de elite	T	HP35	200
Selector de objetivo	T	HA 50	200

Atletismo: El atletismo es la capacidad de correr largas distancias, escalar escarpado superficies, y nadar fuertemente sin cansarse o vacilar.

Abarca toda clase de fuerza y fuerza basada tareas que un personaje puede emprender; un atleta habilidoso puede correr por millas, maneja cargas poderosas, o cruza ríos que fluyen rápido con relativa facilidad. El atletismo también permite que un personaje empuje a sí mismos a mayores niveles de resistencia y encogerse de hombros efectos de la fatiga al correr, nadar o escalar.

El DJ puede solicitar a un jugador que use la Habilidad de Atletismo cuando:

- Debe nadar a través de un cuerpo de agua o tratar de mantenerse a flote.
- Desea empujarse más allá de sus límites y mantener yendo incluso cuando está agotado.
- Quiere escalar un acantilado o cruzar un terreno extremadamente desigual.

Los antecedentes de un personaje pueden disponerlos más hacia ciertos tipos de atletismo. No todos los escaladores expertos hacen excelentes nadadores, aunque ambos pueden tener similares fuerza de la parte superior del cuerpo. Un gerente general puede tener esto en cuenta cuando determinando la dificultad de una Prueba. Por ejemplo, un personaje de un mundo desértico o un ingeniero podrían ser necesarias para hacer pruebas de atletismo más difíciles nadar a través de un río que un personaje que creció en un mundo colmena acuática.

Barrera de fuego: A través de años de ejercicios prácticos y experiencia en el campo de batalla, el personaje se ha convertido en un maestro del rifle láser. El personaje puede usar los rifles láser de todos los tipos para desatar ataques devastadores de fuego disciplinado que puede derribar a sus enemigos como el barrido de una guadaña. Al disparar cualquier clase de arma Laser en automático o semiautomático, el personaje añade un de Éxito adicional (siempre que la Prueba sea exitosa)

Selector de Objetivo: La temible mirada del personaje marca a su víctima elegida y ni siquiera la confusión desenfadada del combate cuerpo a cuerpo interfiere.

El personaje puede disparar cuerpo a cuerpo sin penalización. Si apunta de antemano, puede evitar cualquier posibilidad de golpear objetivos amistosos.

Comisario

Bonus de característica	+5 Voluntad
Habilidades Iniciales	Mando o intimidar, Saber común (guarida imperial), Saber académico (Táctica Imperialis)
Talentos iniciales	Autoritario, Corazon helado o Fe inquebrantable, Entre. Armas (Bolter, Primitivas, Laser o PS)
Equipo de Especialista	Espada buena calidad
Heridas	10+1d5
Mejoras del comisario	Presencia Inquietante: Al emplear el uso especial de la habilidad de mando, sus efectos se aplican a todos los miembros de su Escuadrón, incluidos los personajes del jugador. Además, el comisario cuenta con Miedo (2) a los efectos de todas las Pruebas de Intimidar. 250 xp. Pasiva Ejecución Sumaria: El comisario comienza a ver a sus hombres vacilar ante su enemigo, y debe usar su pistola Bolter para reforzar la razón por la que luchan. Si un personaje jugador dentro del alcance del comisario cae por debajo de 0 heridas, el comisario puede realizar una Ejecución sumaria en el camarada de ese personaje. El comisario hace una tirada de HP difícil para disparar contra el camarada. Si tiene éxito, mata al camarada y motiva adecuadamente al personaje jugador siga luchando. El personaje del jugador ignora todos los efectos críticos hasta el final del combate, y recupera 1d5. 300 xp. Media acción

Tabla de mejora

Mejora	Tipo	Prerrequisito	Coste
Agilidad simple	Característica		100
Agilidad inter.	Característica	Agilidad simple	250
HP simple	Característica		250
HP Inter.	Característica	HP simple.	500
Voluntad simple	Característica		250
Voluntad intermedia	Característica	Voluntad simple	500
Mando	H		100
Mando +10	H	Mando	100
Saber común (guar. imperial)+10	H	Saber Común (Guar. Imperial)	200
Intimidar	H		200
Intimidar +10	H	Intimidar	200
Desviar	H		200
Desviar +10	H	Desviar	200
Saber acad. (Tact. imperialis)+10	H		200
Ambidiestro	T	Ag 30	300
Corazón helado	T		300
Ira inspiradora	T	Autoritario	200
En las puertas del infierno	T	Disciplina de hierro.	200
Ataque relámpago	T	Ataque veloz	200
Ataque veloz	T	HA 35.	200
Arma de mano	T	HP 40, Ha 40 Entre. 2 armas (c/c y distancia)	300
Entre. 2 armas	T		200
Fe inquebrantable	T	HP35	200
Torbellino de muerte	T	HP 40	200

Corazón helado: Ya sea tratamientos químicos o quirúrgicos o pura voluntad que tiene, hace que el personaje sea inmune a las tentaciones más mundanas.

Los intentos de seducción contra él fallan automáticamente y el encanto Las pruebas aumentan su Dificultad en un nivel. Tomando este talento causa un punto de locura.

Ira inspiradora: La personalidad hostil y amarga de odio puede afectar al resto de escuadrón incitando a odiar tanto como el comisario. Con un acción completa el personaje puede hacer una tirada de carisma para conceder el talento odio a su escuadra o a otras personas cercanas. (El objeto a odiar es

determinado por el DJ) durante el encuentro. Los oyentes pueden resistirse a las palabras del personaje haciendo una tirada de voluntad y superando los éxitos de la tirada de carisma. La ira inspiradora afecta a un número de personas 10 veces más que la voluntad del personaje y puede combinarse con el talento de Maestro Orador. Sin embargo, una vez que una multitud se ha inspirado para odiar sin sentido, los efectos pueden ser impredecibles y rara vez son exactamente como el personaje pretende.

Arma de mano: Muchos sargentos entre las filas de la Guardia Imperial se especializan en pelear con la espada y la pistola. Cuando está armado con una pistola en una mano y una arma cuerpo a cuerpo en la otra (ambas que el personaje normalmente podría usar con una sola mano), el personaje reduce la penalización para la lucha con dos armas en 10 (Entonces -20 bajaría a -10). Si se toma con el talento Ambidiestro, esto reduce la penalización a 0.

Torbellino de muerte: Cuando encara a muchos oponentes en combate, el personaje puede usar su torbellino de muerte moviéndose, despedazando y desatando su furia. Cuando ataque a mas de un enemigo en combate cerrado, podrá atacara a cada enemigo que se enfrenta usando su bono de HA normal. Cada ataque adicional cuenta como reacción libre pero no puede combinarse con otros talentos o habilidades para hacer ataques extra. El personaje puede elegir en qué orden atacara a sus oponentes.

Sacerdote

Bonus de característica		+5 Voluntad
Habilidades Iniciales	Carisma o investigación, saber común (ecleriarquia), Saber prohibido (herejía), Saber académico (Credo Imperial)	
Talentos iniciales	Odio (alguno), Fe inquebrantable, Entre. Armas (Sierra, Las o PS, Primitivas)	
Equipo de Especialista	Lanzallamas, túnica ecleriarquia, espada sierra, libro de la sagradas escrituras	
Heridas	9+1d5	
Mejoras del camarada	Cura: Siempre que el sacerdote active furia justiciera en ataque c/c y su camarada este cerca, le otorgara un punto de destino temporal a cualquier personaje dentro del rango. Este punto se puede gastar de forma normal pero no se puede usar de forma permanente. Si no se usa el punto al final del encuentro, se pierde. 250 xp. Pasiva Oración de los justos: El Camarada del Sacerdote del recita enérgicamente letanías, inspirando a todos los que pueden escucharlo. Los personajes dentro del rango de comunicaciones pueden volver a tirar todas las tiradas de daño para la siguiente ronda. El camarada vierte tanto fervor y energía en su Oración que después, él está agotado, y no puede usar la Oración Recta otra vez para la duración del encuentro. 300 xp. Acción completa	

Tabla de Mejoras

Mejora	Tipo	Prerrequisito	Coste
Empatía simple	Característica		100
Empatía inter.	Característica	Voluntad Simple	250
Fuerza Simple	Característica		250
Fuerza Intermedia	Característica	Fuerza Intermedia	500
HA Simple	Característica		250
HA intermedia	Característica	HA Simple	500
Carisma	H		100
Carisma +10	H	Carisma	200
Saber Común (Ecleriarquia) +10	H	Saber Común (Ecleriarquia)	200
Saber Prohibido (Herejía) +10	H	Saber Prohibido (Herejía)	200
Interrogar	H		100
Interrogar +10	H	Interrogar	200
Parada	H		200
Parada +10	H	Parada	400
Autoritario	T	Emp. 30	200
Contraataque	T	HA 40	450
Golpe demoledor	T	HA 40	600
Voz perturbadora	T		200
Asalto Rabioso	T	HA 35	450
Golpe de martillo	T	Golpe demoledor	600
Ira inspiradora	T	Autoritario	300
Golpe asesino	T	HA 50	450
Maestro orador	T		400
Imitador	T		200
Políglota	T	Int 40, Emp 30	300
Presencia Radiante	T	Emp 45	200

Golpe demoledor: El personaje tiene la capacidad de enfocar todo su cuerpo en ataques de combate cuerpo a cuerpo. El personaje agrega la mitad de su HA de habilidad al Daño que infligen en combate cuerpo a cuerpo.

Golpe de martillo: El personaje golpea un solo golpe con tal enfoque y fuerza que rompe la armadura y destroza la carne cuando golpea. Cuando el personaje usa una maniobra de ataque total para hacer una sola ataque cuerpo a cuerpo, pueden agregar la mitad de su bonificación de fuerza a la Penetración de armadura del arma. El ataque también cuenta como teniendo la Calidad Especial Conmoción (2) para representar el impactante fuerza del impacto del golpe.

Ira inspiradora: La personalidad hostil y amarga de odio puede afectar al resto de escuadrón incitando a odiar tanto como el comisario. Con un acción completa el personaje puede hacer una tirada de carisma para conceder el talento odio a su escuadra o a otras personas cercanas. (El objeto a odiar es determinado por el DJ) durante el encuentro. Los oyentes pueden resistirse a las palabras del personaje haciendo una tirada de voluntad y superando los éxitos de la tirada de carisma. La ira inspiradora afecta a un número de personas 10 veces más que la voluntad del personaje y puede combinarse con el talento de Maestro Orador. Sin embargo, una vez que una multitud se ha inspirado para odiar sin sentido, los efectos pueden ser impredecibles y rara vez son exactamente como el personaje pretende.

Maestro Orador: El personaje ha aprendido las técnicas requeridas para influir en grandes audiencias. Cuando el personaje usa Carisma o intimidar para afectar a más de una persona, pueden afectar a un número de personas de hasta 100 veces su compañerismo Bonificación en lugar de solo 10.

Políglota: El personaje tiene una habilidad innata para derivar el significado de lenguajes desconocidos y puede hacerse entender usando esta comprensión intuitiva. El personaje puede hacer pruebas de habilidad sin entrenamiento con la Habilidad Lingüística a pesar de que es una Habilidad Especial. Ser un políglota no es lo mismo que tener un verdadero conocimiento de un idioma, y los personajes deben hacer una prueba de habilidad lingüística (con el -20 por carecer de entrenamiento) para tener más que la mayoría conversaciones básicas o intercambios de ideas.

Presencia Radiante: Hay algo fuerte e inspirador sobre el personaje, la forma en que se sostiene y la mirada en sus ojos, eso pone gente a gusto, llenándolos de confianza. Todos dentro de 20 metros que pueden ver que el personaje se siente inspirado solo por estar cerca ellos y sufre efectos reducidos de

cosas que molestarían o angustiarlos. Los afectados obtienen un +10 a las pruebas de Fuerza de Voluntad para resistir el miedo o en contra de los intentos de intimidación. Esta habilidad afecta a todos aliados cercanos al personaje, aunque no el personaje en sí.

Golpe asesino: Con una precisión experta, el personaje puede golpear haciendo que su oponente no pueda contrarrestar. Al inicio de cualquiera de sus combates, el personaje puede gastar un Punto de Destino para elegir hacer todos sus ataques cuerpo a cuerpo para ese asalto sean ineludible con parada o esquivar. Estos efectos duran solo para ese asalto, aunque se aplican a todos los ataques (es decir, como ataques adicionales obtenidos con talentos tales como combate con dos armas o Asalto rabioso), y solo se detiene el uso de la evasión (es decir, parada y esquivo) para contrarrestarlos. Otros medios para detener ataques (poderes psíquicos o campos de deslazamientos) no se ven afectados.

Ogrete

Bonus de característica	+10 fuerza, +10 resistencia, -15 inteligencia y -10 agilidad
Habilidades Iniciales	Intimidación o Supervivencia
Talentos iniciales	Difícil de matar o mandíbula de hierro, Entre. Armas (Pesado, PS)
Equipo de Especialista	Destripadora común
Rasgos especiales	Estabilización automática, ¡Pero está oscuro!, torpe, Tamaño (enorme), robusto, Fuerza y resistencia antinatural.
Heridas	25+1d5

¡Pero esta oscuro!: A pesar de su naturaleza temible e intrépida, los ogres es extremadamente claustrofóbico. No entrarán en cuevas, sótanos, ruinas, vehículos de combate de infantería como el Chimera, o incluso edificios más pequeños que el promedio, por su propia voluntad. Oficiales y los Comisarios pueden ordenarlos en tales lugares, pero sufren una penalización de -10 a cualquier Prueba de Habilidad de mando para hacerlo, y Los Ogres sufren un -10 en todas las pruebas de habilidad cuando están confinados.

Torpe: Las manos de los ogres no solo son mucho más grandes que las de un humano normal, sino que también son mucho más fuertes, y la mayoría de los ogres tienen una gran dificultad para realizar tareas delicadas, o incluso normales. Debido a esto, los ogres no puede usar la mayoría de las armas hechas para los humanos, ya que tienden a romperlos cuando lo intentan. Cualquier arma que no tenga el Rasgo a prueba de ogres no puede ser utilizado por un personaje con el Rasgo torpe.

Rasgos de camarada	Pequeñajo: Aquellos miembros de la Guardia que optan por tolerar la presencia del Ogrote tienden a ser los de complexión similar. Sin embargo, incluso el Guardia más grande es pequeño a los ojos de un Ogrote, y gana el nombre cariñoso de "pequeño". "El Compañero del ogrote gana un estado adicional de herida. Ahora puede ser Sano, Herido leve, Herido grave o Muerto. Pasivo. 250 xp Lealtad salvaje: Los Ogres se vuelven muy apegados a quienes los rodean, y pueden obtener fuertes conexiones con sus camaradas. Si el camarada del Ogrote no está en cohesión con él, o está a menos de 10 metros de otro personaje de jugador y participa en combate cuerpo a cuerpo con un enemigo, el Ogres se vuelve Frenético y gana un +10 de Fuerza adicional y +10 Resistencia hasta que su compañero esté a salvo o muerto. Si el Camarada muere, el Ogres se vuelve inconsolable durante horas. Pasivo. 300 xp
---------------------------	---

Tabla de mejora

Mejora	Tipo	Prerrequisito	Coste
Fuerza simple	Característica		100
Fuerza Inter.	Característica	Fuerza simple	250
Resistencia simple	Característica		100
Resistencia inter.	Característica	Resistencia simple	250
Atletismo	H		100
Atletismo +10	H	Atletismo	200
Intimidar	H		200
Intimidar +10	H	Intimidar	400
Supervivencia	H		300
Supervivencia +10	H	Supervivencia	600
Carga frenética	T		200
Golpe demoledor	T	HA 40	400
Difícil de matar	T	V 40	300
Furia asesina	T		200
Golpe de martillo	T	Golpe demoledor	400
Duro de pelar	T	R 40	300
Mandíbula de hierro	T	R 40	200
Carga fulminante	T	F 50	400
Recio	T	R 40	400

Atletismo: El atletismo es la capacidad de correr largas distancias, escalar escarpado superficies, y nadar fuertemente sin cansarse o vacilar.

Abarca toda clase de fuerza y fuerza basada tareas que un personaje puede emprender; un atleta habilidoso puede correr por millas, maneja cargas poderosas, o cruza ríos que fluyen rápido con relativa facilidad. El atletismo también permite que un personaje empuje a sí mismos a mayores niveles de resistencia y encogerse de hombros efectos de la fatiga al correr, nadar o escalar.

El DJ puede solicitar a un jugador que use la Habilidad de Atletismo cuando:

- Debe nadar a través de un cuerpo de agua o tratar de mantenerse a flote.
- Desea empujarse más allá de sus límites y mantener yendo incluso cuando está agotado.
- Quiere escalar un acantilado o cruzar un terreno extremadamente desigual.

Los antecedentes de un personaje pueden disponerlos más hacia ciertos tipos de atletismo. No todos los escaladores expertos hacen excelentes nadadores, aunque ambos pueden tener similares fuerza de la parte superior del cuerpo. Un gerente general puede tener esto en cuenta cuando determinando la dificultad de una Prueba. Por ejemplo, un personaje de un mundo desértico o un ingeniero podrían ser necesarios para hacer pruebas de atletismo más difíciles nadar a través de un río que un personaje que creció en un mundo colmena acuática.

Golpe demoledor: El personaje tiene la capacidad de enfocar todo su cuerpo en ataques de combate cuerpo a cuerpo. El personaje agrega la mitad de su HA de habilidad al Daño que infligen en combate cuerpo a cuerpo.

Golpe de martillo: El personaje golpea un solo golpe con tal enfoque y fuerza que rompe la armadura y destroza la carne cuando golpea. Cuando el personaje usa una maniobra de ataque total para hacer una sola ataque cuerpo a cuerpo, pueden agregar la mitad de su bonificación de fuerza a la Penetración de armadura del arma. El ataque también cuenta como teniendo la Calidad Especial Conmoción (2) para representar el impactante fuerza del impacto del golpe.

Armas Ogretes.

Nombre	Clase	Rango	CDD	Daño	Pen	Carga	Recarga	Especial	Peso	Variable
Pistola destripadora	Pesada	30 m	T/-/6	1d10 +8	0	48	2 Comp	Ogrete	35	Común
Rifle destripadora	Pesada	100 m	-/-/8	1d10 +4	3	75	2 comp	Ogrete	30	Rara
M34 auto cañón	Pesada	300 m	T/3/-	3d10 +8	6	20	2 comp	Ogrete fiable	40	Muy rara
Gran arma	C/C			1d10+1 l	Ogrete. Desbalanceada					
Improvisada	C/C			1d10-2 l	Ogrete, Primitiva y desbalanceada					
Cachiporra	C/C			1d10 l	Ogrete, Primitiva					
Martillo de guerra	C/C			1d10+2 l	Ogrete, Primitiva					

Ratling

Bonus de característica	+10 percepción, +10 voluntad, -10 resistencia
Habilidades Iniciales	Perspicacia o sigilo, engañar, oficio (cocina)
Talentos iniciales	Tiro certero, Sentido desarrollado (vista, olfato, gusto) o sueño ligero, Entr. Armas. (Laser, PS)
Equipo de Especialista	Rifle de largo alcance laser o rifle de caza con mira telescópica, capa de camaleonia.
Rasgos especiales	Tamaño(menudo)
Heridas	5+1d5
Rasgos de camarada	Observador: el camarada del Ratling lleva magnoculares y otras herramientas para ayudar a alinear el tiro de francotirador perfecto. Si el Ratling está usando un arma precisa, y su camarada está en cohesión, el Ratling puede usar su camarada para hacer una acción de objetivo, y obtener los beneficios él mismo. 250 xp. pasivo Tiro de preparación: El camarada del Ratling dispara un tiro que distrae al objetivo del Ratling de la amenaza real. Si Ratling es el próximo en disparar el ataque a distancia no se puede esquivar. El Camarada del Ratling debe estar en Cohesión para promulgar esta Orden. Media acción 300 xp

Tabla de mejora

Mejora	Tipo	Prerrequisito	Coste
Agilidad simple	Característica		100
Agilidad Inter.	Característica	Agilidad simple	250
HP simple	Característica		100
HP inter.	Característica	HP simple	250
Empatía simple	Característica		100
Empatía inter.	Característica	empatía simple	250
Percepción simple	Característica		100
Percepción Inter.	Característica	Percepción simple	250
Acrobacia	H		100
Acrobacia +10	H	Acrobacia	200
Perspicacia	H		100
Perspicacia +10	H	Perspicacia	200
Engañar +10	H	Engañar	200
Truco de manos	H		200
Truco de manos +10	H	Truco de manos	400
Sigilo	H		100
Sigilo +10	H	Sigilo	200
Oficio (Cocinar)+10	H	Oficio (Cocinar)	600
Tirador excepcional	T	HP 40	300
Ojo de la venganza	T	HP 50	600
Sentido desarrollado (vista)	T		200
Sentido desarrollado (olfato)	T		200
Sentido desarrollado (gusto)	T		200
Reflejos rápidos	T		200
Sueños ligero	T		200
Tirador de elite	T	HP 35	300
Disparo Infalible	T	HP 40	600
Paranoia	T		300
Recarga Rápida	T		200
Tirador de primera	T	HP 40, Tirador certero	300
Selector de objetivo	T	HP 50	400

Selector de Objetivo: La temible mirada del personaje marca a su víctima elegida y ni siquiera la confusión desenfadada del combate cuerpo a cuerpo interfiere. El personaje puede disparar cuerpo a cuerpo sin penalización. Si apunta de antemano, puede evitar cualquier posibilidad de golpear objetivos amistosos.

Ojo de la venganza: El personaje puede enfocar su intención en donde es probable que pueda hacer más daño a su enemigo y acabar con el enemigo de un solo disparo. Antes de hacer la tirada de HP el personaje deberá gastar un punto de destino. Si hace eso, su ataque añade +X al daño y +X a la penetración donde X es el número de éxitos que saque en la tirada por derrame.

Psíquico Sancionado

Bonus de característica	+5 Voluntad
Habilidades Iniciales	Saber Común (Adeptus Astra Telephatica), Saber prohibido (Psíquicos), Psiniscencia, Saber académico (Criptología)
Talentos iniciales	Sentidos desarrollados (Oído), 400 xp para poderes psíquicos, entre. Armas (Laser o PS, Primitivas)
Equipo de Especialista	Placa de datos, Foco Psíquico
Rasgos especiales	Psíquico
Heridas	8+1d5
Rasgos de camarada	Última sanción: El camarada del Psíquico lo observa cuidadosamente para detectar signos de que pueda estar perdiendo el control de sus poderes, listo intervenir con cualquier medio necesario. Mientras su compañero esté en cohesión, el psicoanalista sancionado puede tomar 1d5 Heridas, ignorando Armadura y Resistencia, para repetir cualquier resultado en la Tabla 7-2: Fenómenos psíquicos (ver página 227). 250 xp. Pasiva.
Guardaespaldas: el Camarada del Psíquico Sancionado lo mantiene bajo control, pero también lo mantiene protegido. Si se le da este mando, el camarada da un paso adelante, protegiendo al Psíquico sancionado de cualquier ataque recibido. Para el siguiente asalto, siempre y cuando el camarada está en cohesión, le golpean los ataques que normalmente habrían golpeado al psíquico. Sin embargo, si ataque c/c o disparo en el resultado de ataque fue un doble número, el ataque golpea al psíquico y se resuelve como un golpe normal. acción completa.300 xp	

Tabla de mejoras

Mejora	Tipo	Prerrequisito	Coste
Percepción simple	Característica		250
Percepción Inter.	Característica	Percepción simple	500
Voluntad simple	Característica		100
Voluntad inter.	Característica	Voluntad simple	250
Saber común (Adeptus Astra)+10	H	Saber común(Adeptus astra)	200
Saber Prohibido (Psíquicos) +10	H	Saber Prohibido (psíquico)	200
Psiniscencia +10	H	Psiniscencia	200
Bastión de la voluntad de hierro	T	Factor Psíquico, Imperturbable, V 40	400
Favorecido por las disformidad	T	V 35	400
Resistencia (poderes psíquicos)	T		600
Imperturbable	T	V 30, Resistencia a poderes psíquicos.	450
Conducto de la disformidad	T	Imperturbable, FP, V 50	300
Cerradura de la disformidad	T	Imperturbable, FP, V 50	400
Sentido de la disformidad	T	FP, Psiniscencia, Per 30	200

Bastión de hierro: La gran fuerza de voluntad y el enfoque psíquico del personaje se convierte en uno a lo largo de años de práctica y entrenamiento, de tal manera que su uso combinado es una segunda barrera. El personaje agrega 5 veces su bono de factor psíquico a cualquier prueba para resistirse de poderes psíquicos.

Conducto de la disformidad: El puro poder de la mente del personaje le permite al personaje canaliza grandes cantidades de energía psíquica cuando lo desee. Cuando Al presionar (ver página 223), el personaje puede gastar un punto de Destino puede agregar 1d5 a su Factos Psíquico al determinar el final efectos del poder psíquico que él está manifestando.

Canalizando cantidades tan grandes de poder, sin embargo, son peligrosas y él debe agregar +30 a cualquier tirada de Fenómeno psíquico resultante.

Cerradura de la disformidad: El personaje ha aprendido a cortar la Disformidad para protegerse del daño. Una vez por sesión de juego, el personaje puede ignorar un resultado del Fenómeno Psíquico que se va a manifestar (incluido un resultado los fenómenos psíquicos y peligros de la disformidad) anulando por completo sus efectos. Tal rápido es la dislocación de la Disformidad, que la mente del personaje sufrirá 1d5 de daño de energía a la ubicación de la Cabeza (no reducida por Armadura o Resistencia) como resultado, y no puede realizar ningún hechizo hasta el comienzo de su próximo turno.

Sentido de la disformidad: Los sentidos del personaje han evolucionado para percibir la disformidad en paralelo con el mundo físico. Después de ganar este Talento, usando la habilidad de Psiniscencia requiere una acción gratuita en lugar de la mitad Acción. Además, el personaje puede detectar pasivamente psíquico efectos y entidades sin la necesidad de buscarlos activamente.

Siempre que el personaje pueda detectar la disformidad o una criatura, el DJ puede permitirle hacer una Habilidad de Psiniscencia para para detectarlo, de la misma manera que él podría usar Conciencia para detectar una emboscada sin saber que está allí.

Tropa de asalto

Bonus de característica	+5 Resistencia
Habilidades Iniciales	Perspicacia, Esquivar o Desviar, Intimidar o seguridad, Saber académico (Táctica Imperial), sigilo.
Talentos iniciales	Desenfundado rápido o recargar rápida, sometimiento, Entre. Armas (Laser o PS, primitiva)
Equipo de Especialista	Rifle laser inferno, Armadura caparazón.
Heridas	12+1d5
Rasgos	Mentor: El Soldado de asalto se ha capacitado extensamente en el Schola Progenium, y a menudo puede hacer pequeños trucos para ayudar al resto del Escuadrón a prosperar en el campo de batalla. Una vez por sesión de juego, el soldado de asalto puede impartir su entrenamiento a su Escuadrón. Todos los miembros del Escuadrón en el rango de comunicaciones (incluidos los Personajes del Jugador) pueden tomar todas las Pruebas de Habilidad en una sola Habilidad de elección del Soldado de asalto como si tuvieran el Entrenamiento de Habilidad del Soldado de asalto. Una vez activado, esto efecto dura hasta el final del encuentro, o diez minutos en tiempo narrativo. 300 xp. Accion Completa. Protector: El soldado de asalto vigila a los miembros menos entrenados de su Escuadrón, manteniéndolos a salvo con su entrenamiento superior. Cada vez que un camarada dentro de los 10 metros del soldado de asalto recibiera un golpe que lo mataría, el soldado puede recibir el golpe en su lugar, tirando el daño como de costumbre. acción completa.300 xp

Tabla de mejoras

Mejora	Tipo	Prerrequisito	Coste
HP simple	Característica		100
HP inter.	Característica	HP simple	250
Resistencia simple	Característica		250
Resistencia Inter.	Característica	Resistencia simple	500
HA simple	Característica		250
HA inter.	Característica	HA simple	500
Perspicacia +10	H	Perspicacia	400
Esquivar	H		200
Esquivar +10	H	Esquivar	400
Intimidar	H		300
Intimidar +10	H	Intimidar	600
Desviar	H		300
Desviar +10	H	Desviar	600
Saber académico (Táctica Imperial)+10	H	Saber académico (Táctica Imperial)	600
Seguridad	H		300
Seguridad +10	H	Seguridad	600
Sigilo +10	H	Sigilo	400
Caer de pie	T	Ag 30	200
Ojo de la venganza	T	HP 50	400
Barrera de fuego	T	Entre. Armas (Laser) HP 40	400
Reflejos Rápidos	T		200
Disparo Infalible	T	HP 40	400
Recarga Rápida	T		200
Desenfundado Rápido	T		200
Veloz	T		400
Evasivo	T	Ag 40, Esquivar o Desviar	600
Tormenta de hierro	T	HP 45, entre. Armas (de rango)	300

Ojo de la venganza: El personaje puede enfocar su intención en donde es probable que hacer más daño a su enemigo y luego golpearlos con un solo disparo.

Antes de hacer la tirada de HP el personaje deberá gastar un punto de destino. Si hace eso, su ataque añade +X al daño y +X a la penetración donde X es el número de éxitos que saque en la tirada.

Barrera de fuego: A través de años de ejercicios prácticos y experiencia en el campo de batalla, el personaje se ha convertido en un maestro del rifle láser. El personaje puede usar los rifles láser de cualquier tipo para desatar ataques devastadores de fuego disciplinado que puede derribar a sus enemigos como el barrido de una guadaña. Al disparar cualquier clase de arma Laser en automático o semiautomático, el personaje añade un de Éxito adicional (siempre que la Prueba sea exitosa)

Tormenta de hierro: Cuando te enfrentas a más de uno enemigo, el personaje puede hacer una lluvia de acero para hacer el máximo daño. Si hace fuego de contención dañara a cualquier enemigo que este a 5 metros del impactado en vez de personajes aleatorios.

Tecnosacerdote Ingeniero

Bonus de característica	+5 Inteligencia
Habilidades Iniciales	Saber común (Adeptus Mechanicus, tecnología). Saber prohibido (Adeptus Mechanicus, Arcanotecnología) o Lógica, competencia Tecnológica
Talentos iniciales	Corazón helado o toque mecánico. Uso de mecadendrita (Armas), entre. Armas (Las o PS, energía)
Equipo de Especialista	Ungüentos sagrados, placa de datos, combiherramientas, una mecadendrita
Heridas	8+1d5
Rasgos del camarada	Servo brazo. El Servidor asiste en todas las reparaciones que realiza el ingeniero, actuando como una extensión natural de su voluntad al comunicarse con espíritus de máquina de vehículo. Cuando es asistido por su Servidor, el ingeniero obtiene un bono de +10 a todas las Pruebas de Uso Tecnológico para hacer reparaciones, y reduce a la mitad el tiempo que toma cualquier reparación.250 xp. pasiva Campo de reparación: En el campo de batalla, el Ingeniero se vincula a su Servidor, transmitiendo datos e instrucciones complejos, y el Servidor promulga esos comandos con precisión. Mientras su Servidor esté dentro del alcance de la comunicación, el ingeniero puede realizar pruebas de uso técnico en cualquier cosa que se encuentre junto al servidor a una penalización de -10. acción completa.300 xp

Tabla de mejoras

Mejora	Tipo	Prerrequisito	Coste
Inteligencia simple	Característica		100
Inteligencia inter.	Característica	Inteligencia simple	250
Fuerza simple	Característica		250
Fuerza inter.	Característica	Fuerza simple	500
Resistencia simple	Característica		250
Resistencia inter.	Característica	Resistencia simple	500
Saber Comun (Adep. Mechanicus)+10	H	Saber Común (Adep. Mechanicus)	200
Saber Comun (Tecnología) +10	H	Saber Comun (Tecnología)	200
Saber Prohibido (Adep. Mechanicus) +10	H	Saber Prohibido (Adep. Mechanicus)	200
Saber Prohibido (Arcanotecnología)	H		100
Saber Prohibido (Arcanotecnología) +10	H	Saber Prohibido (Arcanotecnología)	200
Lógica	H		100
Lógica +10	H	Lógica	200
Competencia tecnológica +10	H	Competencia tecnológica	200
Corazón helado	T		300
Atracción férrea	T		200
Descarga de lumen	T	Tecnosacerdote	300
Rayo de lumen	T	Tecnosacerdote	400
Suspension Magnetica	T	Tecnosacerdote	300
Maestro Ingeniero	T		400
Ortopraxis	T		200
Potenciadores sanguíneos	T		300
Toque mecánico	T		200
Competencia tecnológica	T		200

Corazón helado: Ya sea tratamientos químicos o quirúrgicos o pura voluntad que tiene, hace que el personaje sea inmune a las tentaciones más mundanas.

Los intentos de seducción contra él fallan automáticamente y el encanto Las pruebas aumentan su Dificultad en un nivel. Tomando este talento causa un punto de locura.

Maestro Ingeniero: El conocimiento del personaje de los motores y su máquina espíritus supera a todos, pero los servidores más venerables de la Máquina-Dios. El personaje puede sentir el pulso de plasma a través de los conductos de un reactor como si estuviera en sus propias venas.

Los personajes ganan un bonificador +10 en las pruebas de habilidad de competencia tecnológica. El personaje puede gastar un punto de destino para tener éxito automáticamente en una prueba de habilidad de uso de tecnología para mejorar, reparar o actualizar del sistema de una máquina, tomando la cantidad mínima de tiempo posible en la tarea. Además, a discreción del DJ, el personaje puede reparar objetos sin todas las partes a mano, dejando un dispositivo de trabajo tan bueno como el original.

Poderes psíquicos

Biomancia

Nombre	Herir
Experiencia	200
Prerrequisitos	Ninguno
Acción	Media acción
Umbral	22
Rango	20 metros x F.Psíquico
Mantenimiento	No
Descripción	Llamado por muchos nombres, herir es un campo común de poder destructivo utilizado en toda la galaxia por muchos psíquicos. El psíquico evoca la bioenergía desde lo profundo de sí mismo, convocando rayos letales que saltan de las puntas de sus dedos para quemar a sus enemigos. Herir es un aluvión psíquico que produce 1d10 + Factor psíquico Daño de energía Pen 4

Nombre	Brazos de hierro
Experiencia	400
Prerrequisitos	Fuerza +35, Resistencia +35
Acción	Media acción
Umbral	24
Rango	El mismo
Mantenimiento	Media acción
Descripción	La carne del psíquico se transforma, endureciéndose en un metal resbaladizo y vivo que le pesa pero también lo hace él increíblemente resistente. Su nueva forma le permite encogerse de hombros disparar armas pequeñas y aplastar a sus enemigos con sus propias manos. Mientras este poder está en efecto, el psíquico gana el rasgo resistencia antinatural y Fuerza antinatural con rangos iguales a la mitad de su Factor Psíquico, redondeado. Sin embargo, su carne es más pesada, causando que sufra un -10 a su característica de Agilidad mientras el poder está en efecto.

Nombre	Debilitar
Experiencia	100
Prerrequisitos	Resistencia +35
Acción	Media acción
Umbral	21
Rango	20 metros x FP
Mantenimiento	Media acción
Descripción	El psíquico absorbe la vitalidad del enemigo. El psíquico designa un solo objetivo en el rango y línea de visión que se opone a este poder con una Prueba de resistencia. Si el objetivo no puede resistir la potencia, es aturdido por un asalto. Además, siempre mientras el poder permanezca en efecto, si el objetivo tira dobles en cualquier Prueba hace, gana un número de niveles de Fatiga igual a la mitad de la puntuación FP redondeada hacia abajo. Un solo objetivo solo puede ser afectado por una instancia de la potencia debilitada a la vez.

Nombre	Revitalizar
Experiencia	300
Prerrequisitos	Resistencia +30
Acción	Media acción
Umbral	23
Rango	3 metros x Factor Psíquico
Mantenimiento	No
Descripción	Extendiendo su voluntad sobre sus aliados, el psíquico alcanza en sus cuerpos para reparar su carne y revitalizar su voluntad librando a sus cuerpos de fatiga. Una cantidad de aliados en rango igual a Factor Psíquicos del psíquico, más el propio psíquico, recupera Heridas iguales a la mitad de FP del psíquico, redondeado. También pueden venza inmediatamente los efectos de aturdimiento. Este poder es increíblemente agotador y requiere al menos 12 horas de recuperación antes de que pueda usarse nuevamente.

Nombre	Absorber vida
Experiencia	400
Prerrequisitos	Resistencia +30
Acción	Media acción
Umbral	24
Rango	3 metros x Factor Psíquico
Mantenimiento	No
Descripción	El psíquico se agarra a la fuerza de vida de su objetivo y lo arranca del cuerpo de la desafortunada víctima. El psíquico absorbe esto esencia robada, usándola para revitalizar y reforzar su propia carne. El psíquico designa un solo objetivo en el rango y la línea de visión quien se opone a este poder con una Prueba de Resistencia. Si el objetivo falla, sufre 1d10 + Factor Psíquico Daño de resistencia, y el psíquico gana resistencia antinatural (1), +1 por cada carga completa 5 puntos de Resistencia dañar el poder inflige. Esto la resistencia antinatural permanece mientras el efecto de la potencia persista.

Nombre	Velocidad disforme
Experiencia	500
Prerrequisitos	Factor psíquico 5
Acción	Media acción
Umbral	25
Rango	10 m x Factor psíquico
Mantenimiento	No
Descripción	El inmatterium fluye a través del psíquico, lo que permite él los medios para desafiar los límites del tiempo, acelerando sus movimientos y reflejos más allá del alcance de cualquier ser humano. Él se convierte en un borrón para sus enemigos, golpeando con la velocidad del rayo. El psíquico gana la HA HP y agilidad antinatural a su Factor Psíquico

Nombre	Hemorragia
Experiencia	400
Prerrequisitos	Factor psíquico 4, Herir
Acción	Media acción
Umbral	24
Rango	10 m x Factor psíquico
Mantenimiento	No
Descripción	Pasando por alto las defensas exteriores, el psíquico alcanza su mente en el cuerpo de su adversario, usando el poder de retorcimiento de la Disformidad para establecer un fuego profundo en su la carne de la víctima. La sangre hirviendo comienza a reventar por cada poro como el cuerpo del objetivo se desgarrar desde el interior. El psíquico designa un solo objetivo en el rango y la línea de vista que se opone a este poder con una Prueba de Resistencia. Si el el objetivo no puede resistir el poder, sufre Daño de energía igual a su factor psiquico más un Daño adicional por Grado de fallo en su prueba de resistencia; este Daño ignora Dureza de bonificación y armadura. Si este daño fue exitoso mata al objetivo, el psíquico puede modificar de inmediato este El poder psíquico como acción gratuita en cualquier objetivo legal dentro de 5 metros del objetivo original.

Adivinacion

Nombre	Prescencia
Experiencia	200
Prerrequisitos	Psiniscencia 1
Acción	Reaccion
Umbral	12
Rango	3 metros x FP
Mantenimiento	Media acción
Descripción	El psíquico toca el inmaterial, usando sus energías para extender sus sentidos sobre la batalla, viendo qué es, lo que ha sido y lo que será. Al enfocar esta visión, él puede guiar los objetivos de sus aliados, dirigiendo sus ataques para golpear. Durante la duración de este poder, los aliados dentro de rango igual al FP (más el psíquico mismo) obteniendo una bonificación a su HA y HP igual al doble de FP del psíquico. Aliados afectados por esto el poder pierde su beneficio tan pronto como se mueven fuera del alcance.

Nombre	Presentimiento
Experiencia	200
Prerrequisitos	Psiniscencia 1
Acción	Reacción
Umbral	10
Rango	El mismo
Mantenimiento	
Descripción	La conciencia del psíquico de la Disformidad le otorga el significado eludir a sus oponentes ataques sin necesidad de confiar en los reflejos mortales. Él camina por el campo de batalla ileso, esquivando entrantes fuego con una simple facilidad. En cualquier situación donde el psíquico sería llamado para hacer una prueba de evasión, él puede en su lugar, intente utilizar este poder. Si el poder tiene éxito, el psíquico evita el ataque exactamente como si ha pasado una prueba de evasión.

Nombre	Preaviso
Experiencia	400
Prerrequisitos	Presentimiento
Acción	Media acción
Umbral	15
Rango	3 metros x FP
Mantenimiento	Media acción
Descripción	La mente del psíquico roza la Disformidad para vislumbrar del futuro inmediato, buscando prepararse a sí mismo y a sus aliados para cualquier amenaza entrante. Su visión lo mantiene adelantado durante la batalla, haciéndolos conscientes de los ataques entrantes antes sus enemigos incluso antes de que disparen un tiro. Durante la duración de este poder, una serie de aliados dentro de rango igual a FP, más el psíquico él mismo, obtenga una bonificación a todas las Pruebas de evasión igual al doble de su FP. Los aliados afectados por este poder pierden su beneficios tan pronto como se muevan fuera del rango

Nombre	Desgracia
Experiencia	300
Prerrequisitos	
Acción	Media acción
Umbral	15
Rango	20 metros x FP
Mantenimiento	Media acción
Descripción	Mirando a su desafortunada víctima, el psíquico simplemente chasquea los dedos, retorciendo los hilos de su objetivo destino. De repente, todo alrededor del oponente del psíquico comienza a fallar Su visión se vuelve borrosa, sus armas se atascan, y cada bala que se abre paso con facilidad encuentra su camino hacia la más débil puntos de su armadura. El psíquico designa un solo objetivo en el rango y la línea de vista que se opone a este poder con una prueba de Fuerza de Voluntad. Si el objetivo no puede resistir el poder, la desgracia lo sigue donde sea va. Durante la duración de este poder, los puntos de Armadura del objetivo se reducen en todas las ubicaciones a la mitad de la puntuación FP, redondeado. Además, las armas del objetivo se atascan en cualquier Ataque en el que no logran alcanzar su objetivo.

Nombre	Tiempo Perfecto
Experiencia	300
Prerrequisitos	Presencia
Acción	Media acción
Umbral	16
Rango	3 metros x FP
Mantenimiento	Media acción
Descripción	Rasgando a través del límite a la Disformidad con su conciencia, el psíquico comienza a ver imágenes vívidas de las acciones futuras de sus enemigos con una precisión antinatural. Fortalecido por esta información, el psíquico y sus aliados puede predecir exactamente cuándo verán sus enemigos desde la cobertura, permitiéndoles colocar sus tiros perfectamente. Durante la duración de este poder, una serie de aliados dentro del rango igual a FP, más el psíquico mismo, ignora los efectos de la cobertura al disparar. Un objetivo. Si sus ataques golpearan una ubicación en el enemigo que se beneficiaría de la cobertura, ese beneficio se ignora. Aliados afectados por este poder pierden sus beneficios tan pronto como se mueven fuera de rango.

Nombre	Precognición mejorada
Experiencia	400
Prerrequisitos	Precognición, tiempo perfecto
Acción	Media acción
Umbral	24
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	Tal es el poder del psíquico que él tiene que cada decisión, traerá su Escuadrón a la victoria. Con un enfoque tremendo, usa su poder para impartir este conocimiento increíble a sus aliados, guiándolos a lo largo del verdadero camino hacia la victoria. El psíquico gana un número de repeticiones igual a su FP que dura hasta el comienzo de su próximo turno. Por la duración de esa Ronda, siempre que haya un aliado en el rango, o el propio psíquico, podrá repetir cualquier tirada de impacto o daño. Si el psíquico es asesinado o queda inconsciente antes del comienzo de su siguiente turno, todas las repeticiones restantes se pierden.

Nombre	La mirada de Scrier
Experiencia	200
Prerrequisitos	Psiniscencia Rango 2
Acción	Especial
Umbral	20
Rango	El mismo
Mantenimiento	
Descripción	La mirada del psíquico está echada en el infinito mareas de la disformidad, viendo claramente todo el campo de batalla su ojo de la mente. Esta avalancha de información es demasiado para más débiles de los que manejan los psíquicos, a menudo lanzándolos a la locura. Pero aquellos que pueden enfocarse son capaces de obtener información divina con respecto a ellos batalla con asombrosa precisión, capturando cada movimiento de tropas y máquinas de guerra bajo el suyo gas omnisciente. Para comenzar el ritual, el psíquico debe pasar al menos treinta minutos usando un enfoque psíquico surtido para concentrar su visión-dibujando cartas del Tarot, lanzando runas, mirando profundamente al fuego, los métodos para esto son tan variados como las estrellas del Imperio. Al final de estos treinta minutos, el psíquico hace su enfoque Prueba de poder para proyectar su visión sobre el campo de batalla. Cada Grado de éxito revela más información, como se explica en Tabla 7-4: Resultados de la mirada de Scrier.

Grados	Resultado
1	Planes de la tropa
2	Movimientos de tropas
3	Número de tropas
4+	Planes del comandante.

Piromancia

Nombre	Mal de la llama
Experiencia	300
Prerrequisitos	FP 3, Combustión espontanea.
Acción	Media acción
Umbral	19
Rango	20 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	Una vista realmente horrible, abriendo los ojos y la boca como torrentes de la llama psíquica son escupidas a su objetivo. Este poder hace 1d10 + 2 de energía Daño, +2 por punto de FP, con un Pen de 0 y Calidad de Llama.

Nombre	Forma ardiente
Experiencia	400
Prerrequisitos	Escudo de fuego, FP 4
Acción	Media acción
Umbral	17
Rango	El mismo
Mantenimiento	Media acción
Descripción	El psíquico envuelve su propio cuerpo en el fuego de la Disformidad. Se extiende sobre cada centímetro de su piel, transformando su misma carne en fuego vivo. El psíquico quema todo lo que toca, transformando su entorno en brasas ardientes con cada paso. Mientras este poder está en efecto, los golpes c/c son energía y pueden prender. Además, al final de cada asalto del psíquico en las que él sostiene este poder que él emite y centrada en sí mismo con un radio igual a su FP. Todas las criaturas dentro del área de efecto, con el excepción del psíquico, sufre 1d10 + PS daño de energía Pen de 0 y lanzallamas.

Nombre	Escudo de fuego
Experiencia	300
Prerrequisitos	
Acción	Media acción
Umbral	15
Rango	20 metros x FP
Mantenimiento	Acción libre
Descripción	Con un movimiento de su mano, el psíquico rodea con una pared de llamas retorcidas. Las pestañas vivas a sus atacantes, enviando zarcillos de fuego azotando a cualquier lo suficientemente tonto como para enfrentarlo. Mientras este poder está en efecto, cualquier criatura en el rango y línea de visión que golpeó exitosamente al Psíquico con un Ataque Inmediatamente sufrirá Daño de energía igual a FP, este Daño no se reduce por Armadura o Resistencia.

Nombre	Inferno
Experiencia	500
Prerrequisitos	Haz fundido, FP 5, rayos de sol
Acción	Media acción
Umbral	26
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	Acción libre
Descripción	Convocando a los fuegos de la disformidad el psíquico calcinar a sus enemigos. Este poder es una explosión psíquica con un radio igual a Calificación psi psíquica. Todas las criaturas atrapadas en la explosión sufren 2d10 Daño de energía, +3 por punto de FP, con Pen 0 y lanzallamas.

Nombre	Combustión Espontanea
Experiencia	200
Prerrequisitos	
Acción	Media acción
Umbral	18
Rango	20 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El psíquico alcanza el cuerpo de su enemigo, unir su ira en su víctima y encender su ira con los poderes de la Disformidad. La sangre del objetivo hierve y la carne arde, y como la rabia psíquica alcanza su punto más álgido, el cuerpo del objetivo comienza a explotar en ráfagas de cenizas y llamas. Este poder es un poder Psíquico que tiene de daño 1d10 + 2 de Energía Daño, +2 por punto de FP, con un Pen 0 y lanzallamas.

Nombre	Explosión solar
Experiencia	400
Prerrequisitos	Mal de la llama
Acción	Media acción
Umbral	18
Rango	20 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El psíquico agrupa su odio dentro de sí mismo, canalizándolo hacia el poder de la disformidad. Él recoge su ira comenzando a brillar con energía hasta que está rodeado de un aura cegadora de luz. Cuando abre los ojos, desata esta energía reprimida en su objetivo desafortunado, calcinándolo con un interminable aluvión de llamas. Este poder es una tormenta psíquica que trata con 1d10 + 2 de energía Daño, +2 por punto de FP, con un Pen de 0 y lanzallamas.

Nombre	Fundición
Experiencia	400
Prerrequisitos	Mal de la llama, FP 4
Acción	Media acción
Umbral	25
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El psíquico extiende su palma hacia su enemigo y desata un rayo de energía concentrado y candente. Tal es el calor del haz enfocado hace que la armadura se funda y la carne simplemente se vaporiza. Este poder es un rayo Psíquico que maneja 1d10 + 5 de Energía Daño, +3 por punto de FP, con un Pen igual al doble de FP del psíquico.

Telequinesis

Nombre	Asaltar
Experiencia	200
Prerrequisitos	
Acción	Media acción
Umbral	16
Rango	20 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	Con nada más que el poder de su propia mente, el psíquico toma un objeto cercano; levantar un barril de plásticero, arrancar una tubería de metal de una pared, o incluso rasgar una roca desde la Tierra. Luego empuja el objeto por el aire, arrojándolo a su oponente con una velocidad sorprendente. Este poder es un rayo Psíquico que hace daño 1d10 + FP de impacto con un Pen 2. Si el psíquico obtiene al menos un puntaje tres grados de éxito en el tirada de poder, el objetivo también se arroja a 1d5 metros de distancia y es golpeado especialmente grandes objetivos como tanques de batalla, Gran Demonios, y los Titanes son inmunes a esto a discreción del DJ).

Nombre	Romper
Experiencia	300
Prerrequisitos	Asalto
Acción	Media acción
Umbral	17
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El psíquico extiende su mano hacia su enemigo y aprieta su puño. Mientras presiona su mano las fuerzas invisibles empujan su objetivo desde todos lados, aplastando la carne, la armadura y los huesos por igual. El psíquico designa un solo objetivo en el rango y con línea de visión que se opone a este poder con una Prueba de Resistencia. Si el objetivo falla la tirada, sufre 1d10 + FP de Daño de impacto con un Pen 2 a la ubicación del cuerpo y cuenta como afectado como asfixia.

Nombre	Objuración del Mechanicus
Experiencia	300
Prerrequisitos	Atacar
Acción	Media acción
Umbral	19
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El psíquico libera los estragos de la Disformidad en el funcionamiento interno ordenado de las máquinas cercanas. Los la energía difamada tuerce y deforma los espíritus de las máquinas, haciendo que las armas se atasquen y que los motores se apoderen. El psíquico elige un punto en cualquier lugar dentro del rango y línea de visión. Este poder crea un Campo electromagnéticos (ver página 170) centrado en este punto con un radio en metros igual a la calificación psíquica del psíquico.

Tirada	Campo de fuerza
1-2	Insignificancia: No hay efectos notables en la tecnología cercana
3-4	Interrupción menor: todas las acciones que conlleven armas que no sean primitivas sufren una penalización de -10. Los movimientos de cualquier persona con servoarmadura es reducido en 1
5-6	Interrupción mayor: todas las acciones que conlleven armas que no sean primitivas sufren una penalización de -20. Los movimientos de cualquier persona con servoarmadura son reducidos en 3. Las armas c/c funcionan como si fueran primitivas.
7-8	Zona muerta: tecnología dentro de los afectados área deja de funcionar por completo. Armadura de poder se desactiva sin poder moverse reduciendo el movimiento del usuario a 1. Personajes con reemplazos cibernéticos para cualquier órgano interno sufre un nivel de Fatiga cada Ronda permanecen en la Zona Muerta. Pelea confusa armas con componentes tecnológicos (es decir, energía espadas) funcionan como un arma primitiva de su tipo.
9-0	Zona muerta prolongada: como zona muerta.

Nombre	Puerta del infinito
Experiencia	400
Prerrequisitos	FP 5
Acción	Media acción
Umbral	25
Rango	1 kilómetro x FP
Mantenimiento	
Descripción	Controlando la naturaleza turbulenta del tiempo y espacio en la Disformidad, el psíquico puede abrir un agujero a través del inmateriaum, doblando la tela de la realidad a su voluntad. Utilizando esta entrada, el psíquico y sus aliados pueden cruzar grandes distancias en un abrir y cerrar de ojos, viajando millas en apenas unos pocos pasos. El psíquico elige un punto en cualquier lugar dentro de los 5 metros veces su FP, y abre una puerta al immateriaum en ese punto. Luego elige un punto dentro del rango del poder, y abre una salida a la puerta en esa ubicación. Los psíquico debe conocer la ubicación en la que está abriendo la salida a la puerta, ya sea que la hayas visitado antes, la has visto desde lejos, o simplemente lo estudió en un mapa. La puerta dura una cantidad de Rondas igual a la del psíquico FP, y tiene un radio en metros igual al del psíquico FP también. Durante la duración de la energía, los dos lados de la puerta están vinculados, y cualquier persona u objeto puede pasar entre ellos libremente, siempre que puedan pasar por la puerta. Este poder es increíblemente agotador y requiere al menos 12 horas de recuperación antes de que pueda usarse nuevamente.

Nombre	Onda de choque
Experiencia	300
Prerrequisitos	Atacar
Acción	Media acción
Umbral	18
Rango	El mismo
Mantenimiento	
Descripción	El psíquico golpea sus palmas y usa su considerable poder para amplificar el ruido exponencialmente, creando una onda de choque torrencial. La energía bate todos lo suficientemente desafortunado como para estar cerca, arrojándolos lejos del psíquico en un aluvión de fuerza. Este poder es una explosión psíquica centrada en el psíquico con un Radio igual a la FP del psíquico. Cualquier criatura dentro el área de efecto, con la excepción del psíquico, sufre 1d10 + FP daño explosivo con Pen 0 y es empujado hacia atrás una cantidad de metros igual al FP del psíquico.

Nombre	Cúpula telequinética.
Experiencia	300
Prerrequisitos	FP 4
Acción	Media acción
Umbral	18
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	Acción libre
Descripción	Extendiendo su poder sobre sus aliados, el psíquico crea una brillante cúpula de energía a su alrededor que desvía el fuego enemigo tan eficazmente como cualquier bunker. A pesar de su protección robusta, la cúpula no se siente diferente al aire, y aliados y enemigos por igual pueden pasar desapercibidos. El psíquico elige un punto en el rango y la línea de visión, y crea una cúpula de energía invisible centrada en ese punto con un radio igual a la mitad de FP del psíquico, redondeado hacia arriba. Todas los aliados que se encuentran dentro del domo ganan una cantidad de armadura Puntos iguales a la Calificación psi del psíquico en todas las ubicaciones contra cualquier ataque que se originó fuera de la cúpula radio. Sin embargo, los enemigos aún pueden pasar físicamente a través del domo sin penalización.

Nombre	Vórtice de perdición
Experiencia	400
Prerrequisitos	Romper, Objuración del Mechanicus, FP 5, Onda de choque
Acción	Media acción
Umbral	26
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	Media acción
Descripción	Jugando con las energías imposibles de la Immaterium, el psíquico usa su poder para abrir un agujero en realidad, abriendo una lágrima a la Disformidad, desgarrando todo lo desafortunado que sea cerca de la grieta inestable. El psíquico lucha por mantener el volátil torrente de energía bajo control, vertiendo toda su energía en restringir el vórtice, no sea que se salga de control y cause destrucción indescriptible. El psíquico elige un punto en el rango y la línea de visión, y crea un vórtice de energía centrado en ese punto que comienza con un radio de 2 metros. Cualquiera que esté tocando el vórtice al final del turno del psíquico debe tomar 2d10 Daño de energía, +2 por punto de FP, con un Pen igual al radio actual del vórtice en metros. El psíquico no puede dejar de mantener voluntariamente este poder. En cambio, en el comienzo de cada giro del Psíquico es mantener el vórtice, debe tener una fuerza de voluntad desafiante (+0) Prueba con una penalización de -5 por cada medidor en el vórtice radio actual. Si pasa la Prueba, puede realizar una de las siguientes acciones: Aumenta el radio del vórtice en un metro. • Disminuya el radio del vórtice en un metro. • Mueva el vórtice en cualquier dirección una cantidad de metros igual a la Calificación psi del psíquico. Si el psíquico falla la prueba de Fuerza de Voluntad para sostener el vórtice, o si no puede realizar el examen debido a otras circunstancias, su radio aumenta en un metro y mueve un número de metros igual a la FP de psíquico en una dirección aleatoria (Vea el diagrama de dispersión de granadas pag.196). Si el radio del vórtice alguna vez disminuye a cero metros, el poder termina y el vórtice desaparece. Si el vórtice radio alguna vez crece más grande que FP, explota, terminando el poder, destruyendo el vórtice, y repartiendo 2d10 Daño de energía, +4 por punto de FP, con un Pen igual al radio actual del vórtice es metros, a cualquier persona con un número de metros del centro de la vórtice igual al doble de FP del psíquico. Los psíquico es golpeado por este Daño independientemente de su proximidad a la explosión del vórtice como la energía de la Disformidad que era canalizando las pestañas hacia él.

Telepatía

Nombre	Grito psíquico
Experiencia	300
Prerrequisitos	FP 3
Acción	Media acción
Umbral	20
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El psíquico toma una respiración profunda, tirando el poder de la Disformidad dentro de su cuerpo. Él desata el energía en un aullido del otro mundo enfocado con precisión en un enemigo. El chillido psíquico de la energía psíquica tritura la mente y el cuerpo de su víctima, desgarrándolos con descargas de resonancia viciosa. Este poder es un rayo Psíquico que reparte 1d10 + 2 explosivo, +2 por punto de FP, con un Pen de 0 y Conmoción (1)

Nombre	Dominación
Experiencia	200
Prerrequisitos	Voluntad 40
Acción	Acción Completa
Umbral	20
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El psíquico extiende su voluntad a la mente de sus enemigos, retorciéndose alrededor de sus pensamientos y latiendo abajo de sus defensas mentales. Con su protección abajo, el psíquico puede plantar ideas en sus cabezas, haciéndolos actuar su puja como si fuera su propia idea. El psíquico designa un número de objetivos en rango y línea de la vista hasta la mitad de su FP (redondeado) que se opone este poder con una Prueba de Voluntad. Aquellos objetivos que no logran resistir el poder debe seguir un simple comando dado por el psíquico Algunos ejemplos de pedidos incluyen "Huir", "Caer" o "Atacar" tu amigo. " Si el comando es un acto potencialmente suicida, los objetivos reciben un +20 a sus pruebas de Fuerza de Voluntad. En todos los casos la orden debe ser alcanzable en un solo asalto

Nombre	Fortaleza mental
Experiencia	300
Prerrequisitos	Coraje
Acción	Media acción
Umbral	19
Rango	3 metros x FP
Mantenimiento	Acción libre
Descripción	El psíquico usa su dominio y la fuerza de su mente para apoyar a sus aliados en la batalla. Él extiende su poder sobre ellos, proyectando pensamientos inspiradores en sus mentes y desterrando el miedo, incluso a los más cobardes infundiéndoles a hacer actos de heroísmo. Durante la duración de este poder, una serie de aliados dentro del rango igual a FP, más el propio psíquico, cuenta como tener el Talento coraje. Los afectados por este poder pierden sus beneficios tan pronto como mover fuera del alcance.

Nombre	Maestro de las marionetas
Experiencia	400
Prerrequisitos	Dominación
Acción	Acción Completa
Umbral	20
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	Acción libre
Descripción	Enfocando su habilidad telepática, el psíquico es capaz de extender completamente su mente en la voluntad de otro. Él envuelve su influencia en su mente, controlando no solo sus pensamientos, pero también sus acciones físicas. El gana comando completo sobre el cuerpo de su víctima, controlándolos como una marioneta bajo su control. El psíquico domina un solo objetivo en el rango y la línea de vision con heridas totales no mayor de 3 veces la del psíquico FP, que se opone a este poder con una fuerza de voluntad. Si el objetivo no puede resistir el poder, está controlado por el psíquico como una marioneta. Durante la duración de la energía, el psíquico puede dividir sus acciones entre él y el objetivo. El objetivo dominado usa sus propias características, pero a -10 debido a la crudeza del control. Si en algún momento el psíquico haría que el objetivo realizara un potencial acción suicida, el objetivo puede intentar un Desafiante (+0) Prueba de fuerza de voluntad opuesta para tratar de liberarse de la poder. Además, el poder se rompe tan pronto como el objetivo se mueve fuera del rango.

Nombre	Aterrorizar
Experiencia	400
Prerrequisitos	Alucinación, toque dementador
Acción	Media Acción
Umbral	19
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	Deslizándose profundamente en la mente de su víctima, el psíquico descubre sus mayores fallas, sus mayores debilidades, y los mayores temores. Utilizándolos como herramientas contra su oponente, el psíquico puede convertir incluso a los guerreros más valientes en patéticos, cobardes gimoteantes delante de él. El psíquico designa varios objetivos en rango y línea de visión (máxima FP) que se opone a este poder con una prueba de Fuerza de Voluntad. Si el objetivo no puede resistir la potencia, debe deberá relanzar en la tabla 8-6: Shock en (página 235), agregando +10 veces el FP normalmente para Grados de fallo e inmediatamente aplica los efectos.

Nombre	Invisibilidad
Experiencia	400
Prerrequisitos	Ag 30, Factor Psíquicos 4
Acción	Media Acción
Umbral	24
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	Acción Libre
Descripción	El psíquico se abre camino entre los oponentes sentidos, causando incluso su vista para traicionarlos. Usando esto controlar que puede doblar su visión alrededor de un objetivo, dejándolo todo menos invisible para sus ojos. El psíquico designa un solo objetivo dentro del alcance y la línea de la vista, este podría ser el psíquico mismo. Por la duración del poder, el objetivo cuenta como sigilo entrenado y gana una bonificación a las pruebas de sigilo igual a +5 veces la calificación psíquica del psíquico. Además, todos los ataques a distancia hecho contra el objetivo sufrir una pena igual a -5 veces el FP. El objetivo pierde los beneficios de esta potencia como pronto cuando se mueve fuera del rango.

Nombre	Alucinación
Experiencia	200
Prerrequisitos	
Acción	Media Acción
Umbral	24
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	Como con muchas cosas, la mente es mucho más fácil de romper que de controlar El psíquico llega a la mente de su víctima, rompiendo el frágil control sobre su propia paranoia, confusión y pánico que revolotea debajo de la superficie. Una vez liberado, estas energías mentales violentas hacen del psíquico trabajar para él, desgarrando a su oponente, doblando la propia víctima desventurada percepción de la realidad. El psíquico designa un solo objetivo en el rango y la línea de visión que se opone este poder con una Prueba de Voluntad. Si el el objetivo no puede resistir el poder, debe rodar en la Tabla 6-7: Efectos alucinógenos (página 137), e inmediatamente aplique el efectos. El efectos sobre la mesa dura un número de asaltos igual a la mitad de FP, redondeado.

Cibernética

Corazón biónico	+1 armadura al pecho
Potenciadores sanguíneos	Recupera 1d5 heridas adicional
Detector de habilidades	Puede detectar rasgo demoniaco
Implantes cerebrales	Inteligencia antinatural (2), +20 lógica y Saberes
Músculos sintéticos	Fuerza antinatural (4) -10 agilidad
Mejora Calculo Lógico	+10 Lógica o tiradas de saberes académicos
Armadura ósea	+1 armadura del implante localización
Petrificación esquelética	Gana brazos fuertes y mandíbula de hierro y +2 a todos los ataques desarmados.
Musculo sintético	Fuerza antinatural (1), buena calidad Fuerza antinatural (4) y -10 tiradas de agilidad.
Unidad Impulso mental	+10 comp. Tecnológica, pilotar o conducir. -10 a esas tiradas (mala calidad) +10 a esas tiradas (buena calidad)
Servo brazo	Fuerza antinatural (+7). Daño 2d10+14 Impacto Pen 10 Buena calidad 2d10+15 Impacto Pen 10 (+10 a la tirada de Presa)

Atributos de armas demoniacas	
Maldito	Añade 1d10 al daño y aturdimiento
Clamoroso	Otorga miedo (1)
Insensible	Otorga armadura igual a la voluntad del demonio. Si sale un doble numero en el daño crea un fenómeno psíquico
Arma disforme	Otorga al arma Arma de disformidad
Perforadora	Inflige bono de voluntad del demonio cuando se produzca daño critico
Cruel	El arma gana desgarradora, monofilo.
Frio del vacio	Si inflinge daño, también causa 1d10 daño a la resistencia
Hiriente	+3 al daño

Atributos de armas demoniacas de Khorne	
Sed de sangre	Otorga furia asesina al que la porte no superando tirada de voluntad.
Seguidor de sangre	Otorga sentido antinatural(Todos)(bono de voluntad del demonio)
Alimentado por la matanza	Siempre que hiera (excepto maquina) gana 1d10 de heridas
Nulo	-20 a las tiradas de poder psíquicos.
Perforadora	Inflige bono de voluntad del demonio cuando se produzca daño critico
Desbocado	Al realizar un ataque de carga con un arma con este atributo, el portador del arma puede hacer un Impacto furioso. Al usar Impacto furioso, el portador se mueve su distancia de carga normal en línea recta hacia un solo objetivo. Si el portador del arma ataca al objetivo, ese objetivo y cualquier otra criatura, amigo o enemigo, dentro de 1 metro del objetivo original, sufre el Daño del arma. El objetivo y cualquier otra criatura impactada por este ataque pueden hacer reacciones como es normal para evitar el daño. El impacto solo se puede usar una vez por ronda.
Tomador del cráneo	No sufre penalizaciones si apunta a la cabeza y es media acción
Malévolo	Añade el bono de corrupción al daño
Sediento	Añade el nivel de fatiga al daño

Atributos de armas demoniacas de Nurgle	
Creadora de nauseas	Si hace daño, el enemigo pierde media acción debido a las náuseas que genera.
Degeneración	Si el arma hace daño, el enemigo pierde 1d10 agilidad
Personificación de la putrefacción	Toda criatura de bono resistencia 2 o menos muere, el resto sufre -10 resistencia en todas las pruebas dentro del bono de voluntad del demonio
Debilitador	Si hace daño el objetivo pierde 1d10 resistencia. Cuenta como enfermedad
Heraldo de la putrefacción	En un aura Bono de Voluntad del demonio, el arma es toxica y explosiva
Hedor de pestilencia	Sufre -10 en el HP, HA, agilidad, Inteligencia y percepción área bono voluntad del demonio
Portador de la plaga	Gana toxica, daña 2d10 resistencia si hace daño.
Corriente de Corrupción	Daña 2d10 mas bono de voluntad del demonio Impacto con acordabamiento, toxica y arma disformidad.

Atributos de armas demoniacas de Slaanesh	
Presencia de Mando	Gana empatía antinatural con una Bono voluntad del demonio
Aura fascinante	Arma C/C añade una esquivas como acción libre
Envenenado	Gana el grado toxico
Brillante	El enemigo recibe -10 a la esquivas o parada
Atadura	El arma se vuelve flexible, no se puede parar y se puede usar a distancia en metros bono de voluntad de distancia
Chillidos	Gana el rasgo conmocionador
Almizcle soporífero	Sufre un -20 a la agilidad y a la percepción. No se aplica a los devotos de slaanesh
Rapidez	Otorga agilidad antinatural

Atributos de armas demoniacas de Tzeentch	
Tejedor del destino	Otorga +10 a la esquivas
Ilusorio	El arma tiene apariencia normal a no ser que supere difícil a la perspicacia, y aparte el enemigo sufre un -10 a la esquivas y parada.
Magia viviente	Añade la voluntad del demonio a la tirada de foco psíquico
Comedor de mentes	Su daño ignora bono de resistencia y armadura pero su daño es el bono de inteligencia y percepción
Mutación	Si daña el enemigo hace una tirada de resistencia. Si falla sufrirá un regalo de los dioses.
Hechizado	El arma puede lanzar un poder psíquico usando la voluntad del demonio. sufre +10 al umbral y podrá añadirle poderes psíquicos por 100 xp
Fuerza del hechicero	Al dañar hará una tirada de voluntad del demonio. Por cada éxito añade 1d10 daño energía.
Fuego de la disformidad	Otorga al arma la propiedad lanzallamas.

Caos absoluto

Nombre	Escudo Repulsivo
Experiencia	300
Prerrequisitos	Corrupción +30, FP 4
Acción	Media Acción
Umbral	20
Rango	Uno mismo
Mantenimiento	
Descripción	El alma manchada del Hechicero atrae hacia ella los habitantes de la disformidad. En su comando, pueden presionar contra la piel de la realidad, sus chillidos y aullidos y las visiones. Pocos seres tienen la fortaleza mental para contemplar un ser rodeado por un enjambre cacofónico de demonios, interrumpiendo su habilidad para atacarlo. Mientras este poder permanezca vigente, cualquier criatura que intente para atacar al Hechicero con cualquier forma de ataque debe intentar una prueba de Fuerza de Voluntad, con un valor de psíquica -5 veces superior al del brujo. Si el atacante tiene éxito en esta prueba, puede atacar como normal. Sin embargo, el fracaso significa que su repulsión lo impide agresor. Él puede elegir otro objetivo para atacar en su lugar. Fenómeno Psíquico: La presencia del demonio La presión de la horda demoníaca rasgar el tejido de la existencia adelgaza el velo, lo que lo hace arriesgado para que los psíquicos extraigan demasiado de la disformidad. Mientras esto el poder permanece vigente, cualquier psíquico dentro de los 30 m debe agregar +20 a todas las tiradas en la tabla de Fenómenos psíquicos (incluido cualquier generado por este poder).

Nombre	Rayo de condena
Experiencia	200
Prerrequisitos	
Acción	Media Acción
Umbral	20
Rango	20 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	Conocido por una variedad de nombres, el rayo de condena es un poder destructivo común utilizado por muchos magos del caos para derribar a sus enemigos. Formado por el rencor y odio del hechicero, son rayos corrosivos de energía oscura, lloviendo como granizo negro sobre el enemigo. Como el hechicero evoca estos amargos proyectiles con los párpados apretados, llena el aire con el hedor del azufre y el rugido de demonios. El rayo de condena es un rayo psíquico de daño 1d10 + FP, Pen 8 Energía

Nombre	La jaula
Experiencia	300
Prerrequisitos	FP 4
Acción	Acción completa
Umbral	23
Rango	25 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	Grandes enlaces largos de cuerdas generadas por la disformidad, cadenas y longitudes de tendones de púas que emanan desde el suelo y se enrollan alrededor de cualquier criatura al alcance. Estos tentáculos atrapan y constriñen como si estuvieran vivos, y brotan púas y espinas que cavan profundamente en la carne de aquellos tan atrapados. La jaula ocupa un radio igual a la FP del psíquico, daño 1d10 + 3 Apresadora (1d10/turno), y desgarradora

Nombre	Regalo del caos
Experiencia	400
Prerrequisitos	FP 5, corrupción +40
Acción	Media acción
Umbral	27
Rango	1 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El brujo rompe un agujero minúsculo en la realidad para el breves momentos, exponiendo a un solo enemigo al máximo esplendor de la disformidad En segundos, su carne se rehace de nuevo por la gloria del Caos, creando una masa aullante y aullante de material corrupto que se revuelve y flamea a medida que sucumbe a la mutación después de la mutación. El objetivo se opone a este poder con una prueba de resistencia. Si el objetivo gana, no sufre Daño. Si pierde, sufre 1d10 (+2 por Grado de falla), ignorando la Resistencia y Armadura. Si el objetivo pierde la prueba por cuatro o más Grados, el objetivo muta, sufriendo inmediatamente un azar Regalo de los dioses (ver página 328): a discreción del DJ, Pnj menores o adversarios pueden simplemente matarlos.

Nombre	Tormenta de odio
Experiencia	400
Prerrequisitos	FP 4, furia asesina, odio (Elegir una)
Acción	Media acción
Umbral	24
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	Media acción
Descripción	El Hechicero llama a los dioses oscuros para obsequiarle con una porción de su propio odio, y se convierte en el foco crepitante de un aura de energía oscura. Cualquier atrapado dentro de esta explosión de poder profano, se encuentra con un odio psicótico de todos los seres vivos, lanzándose a sus enemigos en la primera oportunidad. Los ecos psíquicos infernales de la disformidad son fáciles de encontrar para un hechicero, aunque es un desafío para controlar, a menudo demostrando ser abrumador para los desprevenidos. Mientras este poder permanece en efecto, el Hechicero, y todas las criaturas dentro del radio de la potencia entran inmediatamente a furia asesina, como si tuvieran el talento furia asesina. Ellos permanecerán en este estado mientras permanezcan dentro del radio de la potencia. El hechicero puede continuar manifestando poderes psíquicos incluso mientras esta en ese estado.

Nombre	Anfitrión de demonios
Experiencia	200
Prerrequisitos	FP 3
Acción	Acción Completa
Umbral	17
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	Acción libre
Descripción	El velo entre la realidad y la disformidad está hecho delgado y poroso, lo que permite que incluso los demonios más pequeños rasquen y desgarran el borde de la realidad, sus gritos distantes y aullidos y las imágenes de pesadilla que producen atormentar todos los mortales a su alcance. Aquellos que llaman tales fuerzas a deleitándose en la blasfemia que infligen y el sufrimiento eso viene de su presencia. Todos los enemigos del Hechicero dentro del alcance de este poder sufren una penalización de -2 x FP a todas las pruebas de Fuerza de Voluntad. Además, cada vez una criatura afectada por este poder falla una prueba de Fuerza de Voluntad, ganan 1d5 puntos de corrupción por cada grado de falla

Nombre	Velocidad Disforme
--------	--------------------

Experiencia	400
Prerrequisitos	FP4
Acción	Media Accion
Umbral	24
Rango	El mismo
Mantenimiento	Acción libre
Descripción	La naturaleza intemporal de la disformidad otorga al hechicero los poderes para acelerar sus movimientos y reflejos de tal manera que sus enemigos parecen moverse a cámara lenta. Muchos lo comparan con la velocidad aterradora del perro de caza de Khorne. Una figura que es un horror especial para los psíquicos. El Hechicero gana HA antinatural, HP antinatural y agilidad antinatural, a valores del FP

Nombre	Viento del Caos
Experiencia	300
Prerrequisitos	Corrupción +30
Acción	Media Acción
Umbral	18
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	Profundizar en la corrupción dentro su alma, el hechicero desata una ola de energía que deja devastación a su paso. Dependiendo de las devociones de el Hechicero, la naturaleza de este derramamiento de poder corrupto varía: Aquellos que no evita con éxito los efectos de la potencia sufre 2d10 + FP energía): Tzeentch, vientos del caos gana el Calidad del lanzallamas. Slaanesh, Viento del Caos gana la calidad aturdidora. Nurgle, Viento de Chaos gana la calidad Tóxico. Caos Absoluto Viento del Caos gana la calidad de Desgarradora.

Poderes de Nurgle

Nombre	Coro de sífilis
Experiencia	100
Prerrequisitos	Alineado a Nurgle
Acción	Acción Completa
Umbral	15
Rango	30 metros
Mantenimiento	
Descripción	Según lo decretado por las legiones demoníacas de Nurgle, el garganta del hechicero tiembla con los nombres de todas las enfermedades que tiene sufrido alguna vez, y cada enfermedad que Nurgle alguna vez ha obsequiado a los mortales. Aquellos atrapados al alcance de este pestilente conjuro se encuentran sacudidos por espasmos de dolor y delirio, como el hechicero habla los verdaderos nombres de diferentes enfermedades, invocando plagas tanto antiguas como aún por ocurrir. Las criaturas atrapadas dentro del alcance de este poder pueden oponerse al Enfoque la prueba de potencia con una prueba de resistencia, sufriendo un daño adicional -10 penalizacion si tienen el talento sentidos antinatural (oido). Cualquier criatura que no puede resistir sufre 1d10 + FP I y queda aturdido hasta el comienzo de su siguiente turno.

Nombre	Carne Inviolable
Experiencia	200
Prerrequisitos	Alineado a Nurgle, Resistencia +40
Acción	Media acción
Umbral	20
Rango	El mismo
Mantenimiento	Acción libre
Descripción	La carne del Hechicero se retuerce y cambia a se asemejan a los benditos del Dios de la Plaga, convirtiéndose con costra de grasa y la suciedad de tal manera que los golpes de la enemigo no corte tan profundo. Dotado con una forma tan pestilente, el Hechicero puede ignorar las heridas que le caerían a un hombre inferior. Mientras este poder está en efecto, el Hechicero gana Rasgo de resistencia antinatural igual al FP. Sin embargo, sufre una penalización de -10 a su característica de agilidad.

Nombre	Maldición del leproso
Experiencia	400
Prerrequisitos	Alineado a Nurgle, FP 5
Acción	Media acción
Umbral	29
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	Susurrando un conjuro que le enseñó un Portador de la Plaga, el Hechicero enfoca una corriente de decadencia en una de las partes del cuerpo de su víctima. En este orden asqueroso, el alma de la víctima y el hueso se marchita en una exhibición de gloriosa atrofia, dejando una ruina marchita en la estela del hechizo. Algunos hechiceros saben esto la Decimotercera Invocación Necrótica, una en una larga lista de viles sílabas amadas del Abuelo de la Pestilencia y capaz de crear terribles aflicciones sobre sus víctimas. Este poder es un rayo Psíquico que hace que el objetivo sufra un efecto desgarrador crítico igual a 1d10. La maldición del leproso no hace daño a las heridas, pero puede causar pérdida de miembros, pérdida de sangre, o incluso la muerte, dependiendo del efecto crítico. Un oponente puede solo ser blanco de la Maldición del Leproso una vez por combate

Nombre	Putrefacción de Nurgle
Experiencia	400
Prerrequisitos	Corrupción +30, alineado de Nurgle
Acción	Media acción
Umbral	19
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El más grande y más infame de Nurgle, la putrefacción de Nurgle es conocida por muchos nombres y tiene apariciones en innumerables mundos, dejando desoladas poblaciones enteras por este terrible patógeno demoníaco. Los hechiceros devotos de Nurgle asumen todo tipo de enfermedades, sirviendo de anfitrión a las creaciones del Señor de las plagas De esta gran masa de decadencia y entropía, estos devotos de la peste convocan al psíquico un eco de este parangón de plagas, infectando a los que están cerca. El regalo contagioso de Nurgle se proyecta hacia afuera para abarcar a todos que se encuentran demasiado cerca del Hechicero. Las criaturas que permanecen dentro del rango

del Hechicero mientras este poder este activo sufre 1d10 + FP, con las cualidades y Toxico El daño ignora la armadura a menos que sea ambientalmente sellado. Aquellos dedicados a Nurgle no se ven afectados por este poder.

Fenómenos psíquicos: mientras este poder permanece en efecto, el aire dentro del rango de la potencia está lleno de una capa gruesa, niebla y enjambres de moscas hinchadas masivas. Cualquier criatura dentro rango que no está dedicado a Nurgle sufre una penalización de -5 a HA, HP, Inteligencia, Percepción y empatía ya que el humo sucio y las moscas zumbantes dificultan su concentración y los conduce a la distracción. Esto es además de cualquier fenómeno psíquico normal.

Nombre	Campo de Pestilencia
Experiencia	300
Prerrequisitos	alineado de Nurgle
Acción	Acción Completa
Umbral	19
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	Acción Libre
Descripción	Mientras toca el suelo debajo de sus pies, el Hechicero evoca una ola de pestilencia y decadencia, convirtiendo el suelo endurecido en un pantano de lodo gris verdoso. Muchos hechiceros invocan letanías de infertilidad o hablan oraciones de profanación, mientras que otros trazan runas aborrecibles o vierten frascos de sangre enferma en el suelo. Muchos los hechiceros creen que este poder fue otorgado a los mortales por uno de los demonios más famosos de Nurgle. Mientras este poder permanece activo, el suelo alrededor del Hechicero, que se mueve como lo hace (centrado en él en todo momento), se convierte en un pantano. Cualquier criatura, con la excepción de el mismo hechicero, dentro del radio de poder, debe pasar un Desafiante (+0) Prueba de agilidad o caída cada vez que se intenta moverse más rápido que una velocidad de movimiento de media acción normal.

Nombre	Abrazo putrefacto
Experiencia	200
Prerrequisitos	Marca de Nurgle
Acción	Media Acción
Umbral	18
Rango	El mismo
Mantenimiento	Si
Descripción	El Hechicero se acerca con los brazos goteando en la suciedad, para corromper todo lo que toque. Un solo toque propaga pus hedionda y otros fluidos viles, definiendo cualquier cosa ellos son dejados sobre. Los ataques cuerpo a cuerpo desarmados del hechicero tratan 1d10 + FP tóxica , y él cuenta como tener el Rasgo de Armas Naturales. Los bonificación de fuerza del hechicero no se agrega al daño

Nombre	Lluvia de putrefacción
Experiencia	300
Prerrequisitos	Alineado con Nurgle
Acción	Media Acción
Umbral	20
Rango	20 metros x FP
Mantenimiento	Media acción
Descripción	A la orden del Hechicero, los cielos se llenan con nubes emponzoñadas y descoloridas que se abren y vierten y sangre podrida sobre los enemigos del Hechicero. Pocos pueden hacer poco más que huir de esta lluvia de vileza. El más devotos de los hechiceros de Nurgle hablan de este poder como siendo un regalo del abuelo Nurgle, otorgado al mundo desde el dominio del Señor de la Peste Este poder es una explosión psíquica con un radio de 1+ Grados de éxito en el tirada de foco. Cualquiera atrapado dentro del área de efecto sufre 1d10 + 7 Impacto Daño con un Pen igual al FP y la calidad Tóxica.

Poderes de Slaanesh

Nombre	Conformidad
Experiencia	300
Prerrequisitos	Devoto de Slaanesh, Voluntad +50, FP 4
Acción	Media Acción
Umbral	23
Rango	20 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El Hechicero evoca una chispa de engaño, abrumando la mente del objetivo con pensamientos contradictorios y sentimientos que lo llevan a la distracción, incapaz de realizando cualquier acción en medio de la niebla psíquica. Los brujos de Slaanesh a veces describen el poder como una niebla plateada que abruma toda sensación, conjurado con palabras fascinantes susurró bajo la respiración. El brujo elige a un solo enemigo dentro del alcance, quien resiste el poder con una prueba de Fuerza de Voluntad. Cada grado de El éxito en la tirada de foco del brujo hace que la víctima quede Aturdido por 1 turno. Perdiendo la Prueba por cinco o más Grados hace que la víctima quede inconsciente en su lugar.

Nombre	Alma desolada
Experiencia	250
Prerrequisitos	Marca de Slaanesh, Resistencia +40, FP 4
Acción	Media Acción
Umbral	24
Rango	El mismo
Mantenimiento	
Descripción	El Hechicero convoca cada parpadeo momento de emoción perdida que puede encontrar dentro del Immaterium, y los atrae a sí mismo, abrumando sus propios sentidos y haciéndolo ajeno a las sensaciones de la batalla alrededor de él. Muchos hechiceros se vuelven adictos a las sensaciones que conjura, quemando su alma con éxtasis engendrado por la disformidad. Mientras este poder permanece en efecto, el Hechicero no puede ser aturdido o inconsciente, ni se ve afectado por la fatiga. Además, está tan confundido por la sensación de que puede empujar su cuerpo mucho más allá de sus límites normales, ganando fuerza antinatural y Agilidad no natural a un valor igual a la mitad del FP del psíquico. Sin embargo, sufre una penalización de -20 a todas las pruebas de percepción

Nombre	Grito infernal
Experiencia	400
Prerrequisitos	Marca de Slaanesh, corrupción +50
Acción	Media Acción
Umbral	24
Rango	3 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El Hechicero llega a lo profundo de la disformidad y produce un ruido desgarrador que inflige un terrible dolor sobre aquellos que lo escuchan. Muchos hechiceros atribuyen este poder a la manipulación genética de Fabius Bilis durante los primeros días del Herejía, y para los talentos creados por Eidolon de los Hijos del Emperador. Un grito infernal es una explosión psíquica centrada en el hechicero. Cualquier criatura dentro del área de efecto, con la excepción del brujo, sufre 2d10 + FP Desgarrador con las cualidades de conmoción. Fenómenos psíquicos: el grito chillón del hechicero reverbera a través de la disformidad, haciendo eco por momentos después de la explosión inicial de sonido, persistente en los oídos y las mentes de aquellos cerca. Hasta el comienzo del próximo turno del brujo, todas las criaturas dentro del alcance de la potencia sufren una penalización de -20 a toda las tiradas de Percepción. Esto es además de cualquier fenómeno psíquico normal.

Nombre	Látigo de sumisión
Experiencia	400
Prerrequisitos	alineado de Slaanesh, voluntad +50, FP 4
Acción	Media Acción
Umbral	24
Rango	3 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El brujo proyecta un cordón espeluznante y brillante de energía que se envuelve alrededor de sus enemigos, desparasitándose en sus mentes y abrumando su voluntad durante unos breves momentos. Muchos hechiceros tienen un placer perverso en hacer otros bailan como marionetas para ellos, cautivados por el poder y el dominio que pueden ejercer y deleitarse en los actos horrorosos que pueden hacer que otros realicen. El brujo nombra a una sola criatura dentro del alcance y línea de visión, que puede resistir el poder usando una tirada de Voluntad. Si la prueba falla, entonces las acciones de la criatura, por un número de turnos igual a la Calificación FP del Hechicero, son elegidos por el hechicero en su lugar. La víctima solo puede realizar un solo media acción en cada turno, está controlado y no puede realizar cualquier acción con el subtipo de Concentración.

Nombre	Maestro del alma
Experiencia	500
Prerrequisitos	Marca de Slaanesh, voluntad +50, FP 6
Acción	Media Acción
Umbral	35
Rango	25 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El Hechicero se convierte en un portavoz para el voz infinita de Slaanesh, que se adentra en la mente de una víctima elegida, convocando los deseos más oscuros de las profundidades del alma de su víctima, desatando y dándoles rienda suelta. Los hechiceros Slaanesh consideran que este poder es el mayor de las bendiciones que pueden otorgar a un alma mortal. El brujo elige una sola criatura dentro del rango, quien puede resistir este poder con una Prueba de Fuerza de Voluntad. Si esta prueba falla, entonces la víctima los impulsos más oscuros toman el control de su mente durante varios turnos igual al FP del Hechicero. Durante este tiempo, él actúa en de acuerdo con el lado más destructivo de su personalidad, no controlado por el autocontrol, y ataca al objetivo más cercano (criatura, Hereje o NPC) con sus armas más poderosas. Él no tomará acciones suicidas, como saltar de un edificio a atacar a alguien en cuerpo a cuerpo, pero todavía se toma de otra manera temerario riesgos y pasa automáticamente las pruebas de Fuerza de Voluntad para resistir el miedo o el aturdimiento. Él también es inmune al aturdimiento y los efectos de la fatiga.

Nombre	Sinfonía del miedo
Experiencia	300
Prerrequisitos	Marca de Slaanesh, resistencia +40, FP 4
Acción	Media Acción
Umbral	23
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El Hechicero extiende sus brazos como si estuviera conduciendo una gran orquesta de demonios retozando que aúllan y bailan alrededor de su eco dentro del Immaterium. Su llamada de sirena deforma las mentes de los que están cerca, causando cegadoras hojas de dolor. Este poder emana del Hechicero en todas las direcciones, formando un radio. Todas las criaturas dentro de ese rango, excepto aquellos dedicados a Slaanesh, mientras que el poder permanece vigente, son aturdidos por un turno y ganan varios niveles de Fatiga igual al FP del Hechicero si lanzan un doble en cualquier Prueba que hacen para cualquier acción que intenten.

Poderes de Tzeentch

Nombre	Rayo del cambio
Experiencia	500
Prerrequisitos	Marca de Tzeentch, voluntad +50, FP 5
Acción	Media Acción
Umbral	30
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El Hechicero enfoca su voluntad y su ira en un abrasador rayo de disformidad rojo, debido al penetrante color de los fuegos de Tzeentch, eso reduce enemigos de masas espasmódicas de sangre derramada, o remolinos torbellinos de ceniza iridiscente. Pocas sustancias pueden soportar las energías corruptoras de un rayo de cambio. Rayo del cambio es un rayo psíquico que maneja energía Xd10 Daño con un Pen de 9 (donde X es igual a FP del brujo), y con la Calidad de Conmocionadora. También, una criatura viviente golpeada por un el rayo debe inmediatamente hacer una Prueba de Resistencia Difícil (+0). Falla indica que el objetivo gana 1d5 puntos de corrupción por cada grado de fracaso. Cinco o más grados de falla indican que el objetivo queda sujeto a una mutación rápida y catastrófica, transformándose en un Engendro del Caos que rápidamente colapsa en un charco de chillidos.

Nombre	Bendición de Tzeentch
Experiencia	300
Prerrequisitos	Alineado con Tzeentch, FP 4
Acción	Media Acción
Umbral	23
Rango	El mismo
Mantenimiento	
Descripción	El hechicero se adentra en la urdimbre mayor poder, reforzando aún más sus capacidades ya potentes. Muchos hechiceros aprenden este poder de copias antiguas y fragmentos del Libro de Magnus, conjurando un fuego verde abrasador que aumenta poder hechicero en aquellos lo suficientemente fuertes como para blandirlo, y que puede inmolarse a aquellos que captan neciamente a la potencia que proporciona. El brujo gana un bono a su FP por cada Grado de éxito que anota en el la tirada psíquica, que solo se puede usar en el próximo poder que use el brujo, solo si esa potencia se utiliza en el nivel de potencia sin restricciones o Mayor. Sin embargo, al usar esa bonificación FP, el brujo sufre un golpe inmediato, reparte 1d5 más FP de la segunda potencia Daño con Pen 4 impacto. Este golpe no puede ser esquivado, desviado o bloqueado.

Nombre	Fuego violeta de la transición
Experiencia	400
Prerrequisitos	Marca de Tzeentch, Voluntad +50, FP 4
Acción	Media Acción
Umbral	24
Rango	El mismo
Mantenimiento	
Descripción	Los brujos crea un campo brillante de irrealidad a su alrededor, su imagen se vuelve transparente e intermitente a medida que parpadea entre la realidad y la disformidad. De esta manera, puede atravesar objetos sólidos como si fueran aire, y los golpes del enemigo pasan a través de él como si no eran más que una imagen holográfica. Mientras el poder permanezca en vigencia, el Hechicero gana el Rasgo Incorporé (ver Capítulo XII: Talentos y Rasgos), y cuenta su Bonificación de agilidad como igual al FP del psíquico a los efectos de determinar qué tan lejos se puede mover, y puede moverse tan fácilmente verticalmente como horizontalmente. Mientras en este estado, el Hechicero no puede cruzar con carga psíquica barreras, salas sagradas o salas de energía diseñadas para doblar la realidad o manipule la disformidad.

Nombre	Maldición de Gholam
Experiencia	300
Prerrequisitos	Alineado con Tzeentch, voluntad +50, FP 5
Acción	Media Acción
Umbral	28
Rango	20 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El hechicero llega a la mente de un enemigo, y dobla su cuerpo a su voluntad Muchos hechiceros conjurar sigilos que aparecen sobre la víctima, y con un susurro ordena que el cuerpo de la víctima obedecerá sin cuestionar El hechicero debe apuntar a un enemigo único dentro del alcance y línea de visión, que puede resistir el poder con una prueba de Fuerza de Voluntad. Si el objetivo no pasa la prueba, entonces sus acciones en su próximo turno ser decidido por el Hechicero. La víctima no puede dañarse a sí mismo con su comportamiento. Cualquier prueba de la víctima intentos mientras controlado por el Hechicero gana una bonificación igual a dos veces al FP del brujo.

Nombre	Manto de mentiras
Experiencia	200
Prerrequisitos	Alineado con Tzeentch, inteligencia +40, Voluntad +40
Acción	Media Acción
Umbral	23
Rango	25 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El Hechicero llama al Tejedor de los Destinos para bendecirlo con el poder de la confusión. Una ilusión está tejida sobre el Hechicero y un objetivo de su elección, e incluso el más cercano los aliados de la víctima rara vez pueden ver la verdad del asunto. El brujo nombra a un solo enemigo dentro del alcance y línea de visión. Mientras este poder permanece en efecto, el Hechicero parece ser el objetivo, y el objetivo parece ser el Hechicero. La ilusión es casi imperceptible, y es difícil incluso los observadores más cuidadosos para ver a través. Una criatura puede intentar una prueba de perspicacia, con una pena igual a cinco veces la FP del Hechicero, para poder ver a través de la ilusión

Nombre	Mentes atormentadas
Experiencia	300
Prerrequisitos	Alineado con Tzeentch, Odio (alguno), FP 5
Acción	Media Acción
Umbral	28
Rango	25 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	Al principio, todo el la víctima siente es un apuñalamiento agudo dolor en su cabeza. Sin embargo, el hechicero ha puesto una astilla de energía síquica en la víctima mente, que creara dolor debilitante mientras se mueve a través de la psique de la víctima dejándolo en estado de coma. Este poder es un rayo psíquico que trata 1d10 + FP, energía con la deformación Arma y cualidades. Después de sufrir Daños de este poder, el objetivo sufre 1d5 Daño a la inteligencia, Fuerza de voluntad y compañerismo cada asalto por un número de vueltas igual a los grados de éxito en la Tirada del foco. Este poder solo puede afectar criaturas con una mente, entonces no-Herejes con el rasgo máquina, y otras criaturas en el DJ a discreción pueden no verse afectada.

Nombre	Psyphon
Experiencia	200
Prerrequisitos	Alineado con Tzeentch, voluntad +40, FP 4
Acción	Media Acción
Umbral	22
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El hechicero encierra su mirada con una víctima, alejando su voluntad y usando esa fuerza mental robada para reforzar el suyo. El uso frecuente de este poder se sabe que puede producir coma o muerte cerebral para la víctima, y deja flotar ecos de memoria en el Hechicero. El brujo nombra a un solo enemigo dentro del rango y la línea de la vista, que pueden resistir este poder con una prueba de Fuerza de Voluntad. Si el objetivo no puede resistir, sufre 2d10 de Daño de Voluntad, y el Hechicero obtiene Fuerza de Voluntad no natural (1), +1 por cada 5 puntos. Esta voluntad antinatural permanece mientras los efectos de la potencia persistan.

Nombre	Forma de Protean
Experiencia	500
Prerrequisitos	Marca de Tzeentch, corrupción +50, resistencia +50, voluntad +50, FP 6 Moldear carne
Acción	Acción Completa
Umbral	35
Rango	El mismo
Mantenimiento	
Descripción	El Hechicero se distiende y deforma su forma en una nueva y horrible forma, canalizando el poder del Caos en su propia carne corrompida para bendecir a sus enemigos con una imagen gloriosa de cambio. Los hechiceros de Tzeentch consideran este poder estar entre las mayores bendiciones que Tzeentch puede otorgar a un mortal: el poder para cambiarse a sí mismos en cualquier forma que elijan. Al usar con éxito este poder, el Hechicero gana Características antinaturales igual al doble de su FP, dividido como él quiera entre sus características. Alternativamente, el Hechicero puede optar por ganar una cantidad de Rasgos de la siguiente lista, cada uno Rasgo tomando el lugar de dos puntos de características antinaturales él ganaría normalmente. Anfibio, Amorfo, excavador (2), Volador (3), Armas naturales mortales, Brazos múltiples (1), Natural Armadura (2), sentido sonar, robusto, sentido antinatural (5). Rasgos con un valor entre paréntesis se puede tomar varias veces, cada vez después el primero agrega +1 al valor indicado. Sin embargo, tan inestable es la forma del hechicero que no puede mantener fácilmente su forma, ganando el rasgo inestabilidad de la disformidad. Si se reduce a 0 heridas, los efectos del poder terminan inmediatamente, dejando al brujo aturdido hasta el final de su el próximo turno mientras su cuerpo rápidamente regresa a su forma natural. Fenómenos psíquicos: el flujo constante de energía disforme verter a través del cuerpo del Hechicero provoca ondas en la realidad eso no puede ser contenido fácilmente Al comienzo del hechizo a su vez, cada turno esta potencia permanece en efecto, en la tabla 6-2: Fenómenos psíquicos y aplicar el resultado de inmediato, volver a enrollar los resultados de 75 o más. Los segundos resultados están en pie.

Nombre	Revelación VII
Experiencia	300
Prerrequisitos	Marca de Tzeentch, Percepcion +50, FP 5
Acción	Media acción
Umbral	28
Rango	El mismo
Mantenimiento	
Descripción	El Hechicero siente los cambios y las fallas de la disformidad profundamente, y puede discernir breves fragmentos de eventos que aún están por venir este pantano de potencial arremolinado. Muchos hechiceros se vuelven locos por las visiones que obtienen del Immaterium. Mientras este poder permanezca en efecto, el Hechicero puede ver suficiente del futuro para darle una ventaja en sus esfuerzos. El Hechicero gana una bonificación en todas las pruebas mientras este poder permanezca en efecto igual al doble de su FP. Sin embargo, sufre 1d5 Puntos de Inteligencia Daña cada turno este poder está en efecto.

Poderes Exaltados.

Nombre	Blasfemia hecha carne
Experiencia	500
Prerrequisitos	Corrupción +60, FP 6.
Acción	Media acción
Umbral	35
Rango	El mismo
Mantenimiento	
Descripción	El alma del Hechicero es la más sucia de las blasfemias, absolutamente horrible de contemplar y casi imposible para los seres mortales mirarlo sin sentir náuseas o repulsiones. Tan vil es la naturaleza del Hechicero que los demonios pululan a su alrededor, desesperados para rasgar el velo y deleitarse con el horror del hechicero presencia. Este poder, y su versión menor, fue ideado por el hechicero Esh'raiik para convertir su maldad en una ventaja. Mientras este poder permanezca vigente, cualquier criatura que intente apuntar al Hechicero, con un ataque cuerpo a cuerpo, un ataque a distancia, un poder psíquico, o cualquier otra forma de ataque - debe intentar una prueba de Fuerza de Voluntad, con un valor de psíquica -5 veces superior al de FP del psíquico. Si el atacante supera la prueba, puede atacar de la forma habitual. Sin embargo, el fracaso significa que su repulsión le impide atacar, desperdiciando la acción y cualquier acción restante que cambie. Fenómenos psíquicos: La presión del desgarrar de la horda demoníaca en el tejido de la existencia adelgaza el velo, lo que lo hace riesgoso para los psíquicos para dibujar demasiado profundamente desde la disformidad. Mientras este poder permanece en efecto, cualquier psíquico dentro de 30 m que causa Fenómenos Psíquicos tira automáticamente un 100, lo que causa Peligros de la Disformidad.

Nombre	Maelstrom de rabia
Experiencia	400
Prerrequisitos	Odio (alguno), FP 6.
Acción	Media acción
Umbral	35
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	Media Acción
Descripción	El hechicero llega a lo profundo de la disformidad, produciendo la ira y el odio más profundos y oscuros que pueda encontrar, desatando a todos los que están cerca. Si bien no hay hechiceros dedicados a Khorne, muchos ofrecen oraciones al Dios de sangre, buscando suplicar la fuente de toda ira. Mientras este poder permanece en efecto, el Hechicero y todas las criaturas dentro del radio de la potencia entran inmediatamente a un estado de furia asesina, como si tuvieran el talento. Además, ganan el Talento de Odio contra todos los enemigos. Ellos permanecerán en este estado mientras permanezcan dentro del radio de la potencia.

Nombre	Aniquilación Primordial
Experiencia	1000
Prerrequisitos	Corrupción +70, FP 7
Acción	Acción Completa
Umbral	45
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El hechicero desata el poder puro de la disformidad en la realidad, quemando la realidad del material en el universo. Pocas cosas pueden resistir ante la marea implacable del Immaterium, y menos salen ilesos. Muchos hechiceros piensan en este poder es una reflexión de la verdadera naturaleza de los Dioses del Caos, la manifestación más pura de sus deseos. Aniquilación primordial se debe utilizar en la potencia de empuje nivel. Este poder es una Explosión Psíquica, centrada en el Hechicero él mismo, con un radio igual al rango de la potencia. Todas criaturas dentro del radio, a excepción del hechicero mismo, tomar un solo golpe que inflige 1d10 + FP de Daño de energía, con las cualidades de lanzallamas y arma de disformidad. Fenómenos psíquicos: la disformidad hierve en una imparable marea, haciendo mucho más que simplemente quemar todo lo que encuentra a su paso. Tira dos veces en la Tabla 6-3: Peligros de la Disformidad y aplica ambos efectos de inmediato, en lugar de cualquier fenómeno psíquico normal.

Nombre	Ruptura del tiempo
Experiencia	400
Prerrequisitos	FP 6, Precognición mejorada
Acción	Media acción
Umbral	34
Rango	El mismo
Mantenimiento	
Descripción	El Hechicero recurre a la naturaleza intemporal de la urdimbre y la usa para desentrañar los obstáculos del tiempo lineal, caminando de momento a momento sin ningún orden en particular. El Hechicero gana la HA antinatural, HP Antinatural y agilidad antinatural, todos los valores iguales a su FP. Además, el Hechicero puede elegir desaparecer de la realidad durante cualquier asalto, para un número total de rondas (que no tienen que ser consecutivos) igual a los Grados de Éxito en la tirada de Foco. Él reaparecerá exactamente en el mismo lugar del que desapareció cuando decide reaparecer.

Nombre	Romper el velo
Experiencia	500
Prerrequisitos	FP 5, Saber Prohibido (Disformidad)+20
Acción	Accion Completa
Umbral	30
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El velo entre la realidad y la disformidad es violado, lo que permite a los daemons fluir y causar estragos en el universo material por un breve tiempo. Ser capaz para abrir el velo con un pensamiento es considerado por muchos hechiceros para ser el pináculo del poder arcano. El brujo crea un área del radio, dentro de la cual la barrera entre el espacio y la disformidad y la realidad está rota. Dentro de este área, todos los poderes psíquicos podrán crear fenómenos psiquicas con 6, 7, 8 y 9. Y +20 se agrega a todas las tiradas en la tabla de Fenómenos psíquicos. En caso de que aparezca un demonio, será aquel del Dios que haya salido en el dado.

Telepatía

Nombre	Obligar
Experiencia	200
Prerrequisitos	Engañar, envío de pensamiento
Acción	Media Acción
Umbral	20
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El psíquico alcanza la mente del objetivo y lo obliga a realizar una acción en contra de su voluntad. El más poderoso de los psíquicos puede obligar a un hombre a quitarse la vida, nublando incluso el instinto básico de supervivencia. Pocos psíquicos son tan poderosos, pero el caos que un psíquico despiadado puede causarse al doblar las mentes es aún considerable. El psíquico debe nominar a un solo objetivo dentro del alcance y línea de visión, que puede resistir con una prueba de Fuerza de Voluntad. Si el psíquico tiene éxito, el objetivo debe seguir sus órdenes. Los mandos deben ser simples y alcanzables. Algunos ejemplos incluyen "Huir", "Caer", "Atacar al más cercano", "y así sucesivamente. Si el mando es potencialmente suicida, el objetivo obtiene un +20 a su Prueba de Fuerza de voluntad.

Nombre	Engañar
Experiencia	100
Prerrequisitos	envío de pensamiento
Acción	Media Acción
Umbral	15
Rango	1 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El psíquico nubla las percepciones del objetivo, engañándolo con la sensación de que el psíquico es alguien para ser persona de confianza, reaccionando positivamente a las interacciones con él. El engaño de los psíquicos es un temor constante para las autoridades del Imperio y por una buena razón. Como renegado, las brujas a lo largo de la historia de la humanidad han utilizado sus poderes para subvertir y desafiar las figuras de autoridad. El psíquico debe nombrar a un solo objetivo dentro del alcance y línea de visión, que puede resistir con una prueba de Fuerza de Voluntad. Mientras este poder permanece en efecto, el psíquico gana un +5 x FP para todas las Pruebas de Habilidad de Interacción contra ese objetivo. Tenga en cuenta que este poder no es "control mental" como tal y el psíquico no puede obligar a otros a actuar en contra de su voluntad o dañarse a sí mismo.

Nombre	Inspirar
Experiencia	100
Prerrequisitos	envío de pensamiento, resistencia (miedo)
Acción	Media Acción
Umbral	15
Rango	3 metros x FP
Mantenimiento	Acción Libre
Descripción	El psíquico puede reforzar la moral de sus compañeros con olas de emoción que alejan los miedos y aumentar el rencor. Los eldar y Imperiales Salvajes igualmente emplean poderes de este tipo para fortalecer la voluntad de sus aliados contra probabilidades imposibles y adversarios terroríficos. Una cantidad de aliados dentro del rango igual al FP del psíquico, más el propio psíquico, puede superar inmediatamente los efectos de acobardamiento y obtener un bonificador de +10 a toda la Fuerza de Voluntad para resistir los efectos del miedo mientras este poder permanece en efecto. Los aliados afectados por este poder pierden sus beneficios tan pronto como se mueven fuera del alcance

Nombre	Enlace Mental
Experiencia	200
Prerrequisitos	Envío de pensamiento.
Acción	Media Acción
Umbral	15
Rango	1 kilómetro x FP
Mantenimiento	Acción Libre
Descripción	El desarrollo natural del más simple telepátata llega a formar un vínculo mental persistente entre él mismo y sus compañeros, lo que les permite compartir pensamientos sobre distancias considerables. Los cultistas del Caos consideran tal comunicación, una manera más verdadera y pura de transmitir información y las organizaciones secretas de todo tipo valoran la rapidez y la comunicación silenciosa que la telepatía permite. Mientras este poder permanezca vigente, un número de dispuestos las criaturas iguales a la bonificación de Fuerza de voluntad del psíquico son mentalmente vinculados, lo que les permite comunicarse al instante y en silencio. Este poder requiere línea de visión entre el psíquico y todos los otros participantes en el momento en que se usa la energía, pero una vez que la energía está en efecto, la línea de visión ya no es necesaria.

Nombre	Miedo Psíquico
Experiencia	300
Prerrequisitos	Envío de pensamiento.
Acción	Media Acción
Umbral	18
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	La mente del psíquico desata una ola de psíquicos fuerza que resuena en la mente del objetivo infringiendo un gran dolor que puede herir o incapacitar a un enemigo. Los Eldar hablan del Lamento del alma en pena que llama a las almas de su cuerpo, un grito que se siente en lugar de escucharse, mientras que muchos psíquicos son sancionados y renegado saben de ataques telepáticos que pueden arruinar un mente con agonía y herida el alma. Este poder es un Rayo Psíquico que reparte 1d10 explosivo, +2 por cada punto de FP, con aturdidora y arma de disformidad. El objetivo sufre una penalización a su Prueba de resistencia para resistir los efectos aturdidora igual a -5 x el FP. Además, si se usa con éxito, este poder siempre golpeará la cabeza del objetivo, ya que el poder afecta la mente del objetivo directamente, en lugar de una ubicación aleatoria.

Nombre	Exploración mental
Experiencia	200
Prerrequisitos	Envío de pensamiento.
Acción	Media Acción
Umbral	15
Rango	1 metro x FP
Mantenimiento	Acción Libre
Descripción	El psíquico llega a la mente de una criatura, desenredando las capas y defensas dentro de ella para descubrir pensamientos tanto obvios como ocultos. Los sirvientes de la Inquisición emplean frecuentemente tales métodos para interrogar particularmente sospechosos resistentes, y es por esta razón que son tan temidos por los enemigos del Imperio, pero están lejos del único grupo que emplean psíquicos para robar secretos de las mentes de sus enemigos. Se requieren cinco rondas de esfuerzo sostenido para sondear completamente la mente de un individuo. Requiere una tirada de foco, contra la Prueba de Voluntad del objetivo, cada ronda el poder se mantiene, con los mismos modificadores que la prueba inicial para usar poder (aunque no hay posibilidad de Fenómenos Psíquicos para cualquier ronda después de la primera). Si el psíquico gana la Prueba, él recoge información de la mente del objetivo, dependiendo cuánto tiempo ha mantenido con éxito el poder. Si el psíquico falla la prueba de poder de enfoque, es expulsado de la mente, incapaz de cavar más profundo, y los efectos del poder terminan. Sin embargo, el psíquico conserva todo el conocimiento que ya tiene obtenido hasta ese punto. Un psíquico puede intentar realizar este poder sutilmente, evitando que el objetivo sepa que su mente ha sido infiltrado. Esto cambia la Prueba de Enfoque de Potencia a Difícil (-20) Prueba de Fuerza de Voluntad opuesta.

Nombre	Envío de pensamiento
Experiencia	100
Prerrequisitos	
Acción	Acción Libre
Umbral	13
Rango	1 Kilometro x FP
Mantenimiento	
Descripción	El psíquico puede enviar sus pensamientos a las mentes de quienes lo rodean. Este es el más crudo y básico de técnicas telepáticas, conocidas por un gran número de psíquicos de muchas especies y lealtades. El psíquico puede transmitir un mensaje corto: no más de una frase por FP a un número de individuos (no más de dos por cada Grado de éxito anotado en el FP), o indiscriminadamente a cada criatura dentro del rango. Las mentes que no desean ser contactadas de esta manera pueden resistir con una prueba de Fuerza de Voluntad, ganando un +20 a su prueba si no comparten un idioma con el psíquico, ya que muchos de los procesos de la mente todavía están vinculados a la estructura del lenguaje.

Telequinesis

Nombre	Rayo de fuerza
Experiencia	200
Prerrequisitos	Mente sobre materia
Acción	Media acción
Umbral	17
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	El psíquico reúne su voluntad, uniéndola en un rayo del tamaño de un puño. Este poder es un rayo Psíquico que produce 1d10 + 2 Impacto, +2 por punto de FP, con un Pen de 0. Si Al herir ha obtenido al menos cuatro grados de éxito del el objetivo también se arroja a 1d5 metros de distancia y es golpeado (ciertos objetivos especialmente grandes como tanques de batalla, mayores Los Demonios y los Titanes son inmunes a esto a discreción del DJ).

Nombre	Fuerza de la tormenta
Experiencia	350
Prerrequisitos	Rayo de fuerza
Acción	Media acción
Umbral	19
Rango	10 metros x FP
Mantenimiento	
Descripción	La voluntad del psíquico se extiende a un gran ráfaga de rayos de fuerza invisible, similar a una tormenta de fuego de un arma automática. Los eruditos del Imperio mantienen grimorios encadenados de brujería que hablan de presas de la fuerza fantasmal, o ataques de brutalidad telequinética. Este poder es una Tormenta psíquica que produce 1d10 Impacto Daño +3 por punto de FP, con un Pen de 0.

Nombre	Mente sobre materia
Experiencia	100
Prerrequisitos	
Acción	Media acción
Umbral	16
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	Media acción
Descripción	El talento básico de la telequinesis es versátil y una herramienta inmensamente útil en el arsenal de cualquier psíquico, un valioso medio de ejercer su voluntad sobre su entorno inmediato. Psíquicos humanos, ya sean sancionados por el Imperio o acechando en las sombras debajo de la llamada de la civilización, habla de alcanzar con las manos de la presencia espectral, o imbuir objetos con movimiento o inercia que de otro modo no existirían. Un psíquico con este poder puede usarlo de una de estas tres formas: Movimiento constante, empuje rápido o lanzamiento forzado. Cuando usas movimiento constante, la tirada de foco es Rutina (+20), y el psíquico puede mover cualquier objeto dentro del alcance y línea de visión que no pesa más de 10 kg x FP. Los objetos movidos de esta manera se mueven lentamente y no puede ser utilizado para atacar, y cuando se libera el objeto se desplaza lentamente al suelo. Al usar un empuje rápido, la Prueba de Enfoque de Poder es Ordinaria (+10) y Opuesto por una prueba de fuerza de un solo objetivo dentro del alcance y la línea de visión. Si el objetivo falla la prueba, él se arroja hacia atrás FP metros, más un adicional metro por cada grado de éxito en la prueba de encendido de foco.

Cuando se utiliza un lanzamiento forzado, la prueba de tirada de foco es Desafiante (+0), y le permite al psíquico levantar un objeto que pesa no más de 5 kg x FP y arrojado a un enemigo dentro del alcance, golpeándolos para hacer frente a 1d10 Impacto +1 por cada 5 kg del peso del objeto.

Nombre	Telequinesis precisa
Experiencia	100
Prerrequisitos	Mente sobre materia
Acción	Media acción
Umbral	16
Rango	5 metros x FP
Mantenimiento	Media acción
Descripción	La verdadera Telekinesis no solo manipula grandes objetos con fuerza torpe. La precisión y la atención son esenciales para las aplicaciones más complejas de la fuerza telequinética. Los Adeptus Astra son sabios telepáticos que hablan de la voluntad sutil como un estado de calma y determinación. Este poder le permite al psíquico realizar cualquier tarea que pueda lograr con sus propias manos, como el funcionamiento de controles complejos, hurgando en un bolsillo, empuñando un arma o agarrando a un adversario. En cualquier situación en la que la tarea en cuestión requeriría una prueba de Característica, el psíquico usa su Fuerza de voluntad en su lugar. La calificación sustituye a su bonificación de fuerza al usar este poder.

Nombre	Escudo telequinético
Experiencia	200
Prerrequisitos	Mente sobre materia voluntad +45
Acción	Media acción
Umbral	17
Rango	El mismo
Mantenimiento	Acción Libre
Descripción	El psíquico construye una barrera de negación y refleja los ataques de sus enemigos como si fuera un sólido objeto. Mientras este poder permanece en efecto, se considera al psíquico tener todas las ubicaciones protegidas por cobertura con un valor HP igual a su FP. Esta cubierta no es ignorada por las armas con la calidad del arma disformidad.

Nombre	Escudo telequinético
Experiencia	200
Prerrequisitos	Mente sobre materia voluntad +45
Acción	Media acción
Umbral	17
Rango	El mismo
Mantenimiento	Acción Libre
Descripción	El psíquico construye una barrera de negación y refleja los ataques de sus enemigos como si fuera un sólido objeto. Mientras este poder permanece en efecto, se considera al psíquico tener todas las ubicaciones protegidas por cobertura con un valor HP igual a su FP. Esta cubierta no es ignorada por las armas con la calidad del arma disformidad.

Nombre	Arma telequinética
Experiencia	200
Prerrequisitos	Mente sobre materia.
Acción	Media acción
Umbral	17
Rango	El mismo
Mantenimiento	Acción Libre
Descripción	La mente del psíquico corta más profundo que cualquier cuchilla mortal, que se manifiesta como una cuchilla imposiblemente aguda de fuerza psíquica que esquila a través de la carne y la armadura con desdeñosa facilidad. Abundan los rumores de cultos de asesinato psíquico en las profundidades de los mundos colmena que emplean estos poderes como herramientas de asesinato, asesinato sin ningún arma tangible. Mientras este poder permanece en efecto, el psíquico lleva una espada de la fuerza telequinética, que no impone ninguna penalización por carecer de requiere talento de entrenamiento con armas. El psíquico puede usar el Arma telequinética como lo haría con cualquier otra arma cuerpo a cuerpo, y la cuchilla puede ser detenida, aunque no puede ser destruida por armas con la calidad de Arma de Energía. El arma trata 1d10 + FP con un Pen igual al FP psíquico. Esto es modificado aún más por el Bono de fuerza del portador como normal para un arma cuerpo a cuerpo

Adivinación

Nombre	Favor de fortuna
Experiencia	100
Prerrequisitos	Psiniscencia 1
Acción	Media acción
Umbral	7
Rango	El mismo
Mantenimiento	Acción Libre
Descripción	La mente del psíquico roza la disformidad para vislumbrar el futuro inmediato, buscando discernir amenazas para sí mismo para poder evitarlos. Muchos psíquicos latentes desconocen el regalo que poseen, considerando que su supervivencia es una cuestión de Suerte. La Diosa Bruja que tejó el destino, Morai-Heg. Mientras este poder permanece en efecto, el psíquico gana un bonificación a todas las pruebas de evasión igual al doble de su FP.

Nombre	Perspicacia antinatural
Experiencia	200
Prerrequisitos	Favor de fortuna
Acción	Reacción
Umbral	9
Rango	El mismo
Mantenimiento	
Descripción	La conciencia del psíquico de la disformidad le otorga la significa eludir los ataques de sus oponentes sin tener que depender de los reflejos mortales. Se necesita un psíquico habilidoso para observar de manera exagerada el deformar de esta manera. En cualquier situación donde el psíquico haga una prueba de evasión, puede intentar usar este poder. Si el poder es exitoso, el psíquico evita el ataque exactamente como si hubiera pasado una prueba de evasión.

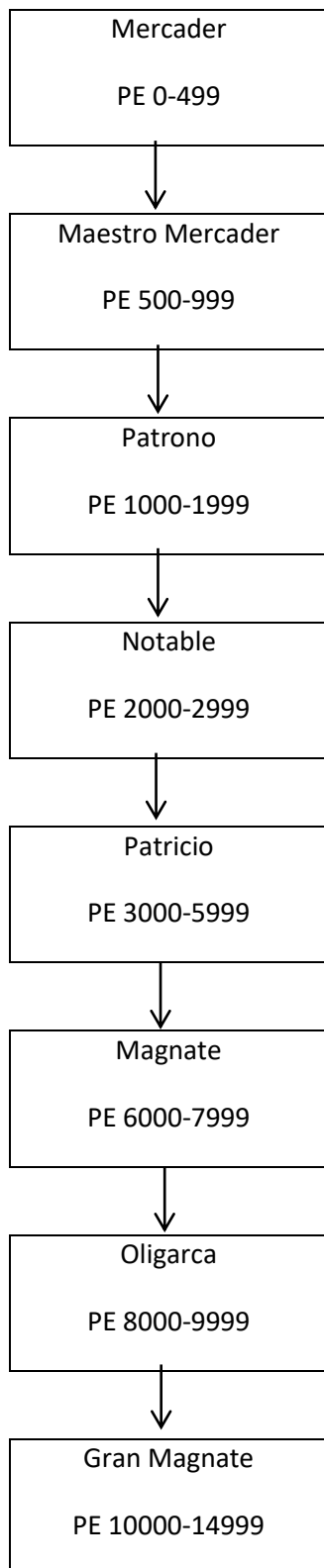
Nombre	Augurio Personal
Experiencia	200
Prerrequisitos	Favor de fortuna
Acción	Especial
Umbral	10
Rango	1 metro
Mantenimiento	
Descripción	La mirada del psíquico se basa en las mareas infinitas de la disformidad, para buscar el futuro de un individuo específico. Se necesita habilidad real para obtener más que las impresiones más vagas. Para empezar, el objetivo del poder debe especificar una circunstancia que él desea haber adivinado. Esto puede ser tan detallado como "¿Qué fuerzas defienden la basílica de...?" o vagas como "¿Cómo puedo alcanzar la gloria y el poder en el nombre de la Oscuridad Dioses?" Cuanto más precisa es la pregunta, más específica es la lectura puede ser. Una vez que se establece la pregunta, el psíquico y el objetivo pasa los siguientes treinta minutos usando una variedad de poderes psíquicos focos: cartas de Tarot que tamizan las entrañas de las exóticas bestias, lanzando runas, etc. o cualquiera de innumerables otros métodos. Al final de este tiempo, el psíquico hace su prueba de poder de enfoque para discernir el tejido del el futuro del objetivo Cada grado de éxito revela más información, como se explica en la Tabla 6-5: Resultados personales de augurio.

Resultado de augurios personales	
Grados de éxitos	Resultados
1	Condenar: el psíquico recibe una advertencia simbólica del mayor peligro u obstáculo que enfrenta el objetivo en cuestión. Esta es una sugerencia vaga sobre lo que está por venir
2	Influencias malignas: el psíquico gana la intuición de la condena del objetivo, y otros dos negativos influencias que el objetivo enfrentará.
3	Factores benignos: el psíquico gana una impresión adicional de la mayor ventaja o arma que el objetivo tiene en su poder.
4+	Destino: el psíquico está al tanto de todo lo anterior efectos, y también puede ofrecer una sola oración de consejo críptico al objetivo.

Nombre	Vislumbrar
Experiencia	100
Prerrequisitos	Favor de fortuna
Acción	Media Acción
Umbral	10
Rango	El mismo
Mantenimiento	
Descripción	El psíquico alcanza la disformidad para captar un solo momento de los posibles futuros dispuestos antes él -un momento en el que tiene éxito en una tarea particular- y las pruebas y tribulaciones que podrían evitar ese momento llegando a pasar. Los psíquicos no escrupulosos han usado frecuentemente esta técnica para realizar todo tipo de tareas ilícitas, su una habilidad extraordinaria en una amplia gama de tareas debido tanto a talento profético en cuanto a cualquier habilidad mundana. El psíquico gana un bono igual a cinco veces su FP en la primera prueba de habilidad sin evasión que realiza antes del final de su próximo turno.

Comerciante independiente

Rangos del Comerciante Independiente



Habilidades iniciales	Mando, Tasar, Carisma, Saber Común (Imperium), Saber académico (Astromancia), Leer/ escribir (gótico clásico y gótico vulgar)
Talento iniciales	Autoritario, Entre. Pistola (Las), entre armas basicas (primitiva)
Equipo inicial	Pistola laser o revolver de bajo calibre o pistola pesada. Espada o hacha

Mejoras de características del comerciante				
Característica	Simple	Intermedio	Entrenado	Experto
Habilidad de proyectiles	100	250	500	750
Habilidad de armas	250	500	750	1000
Fuerza	500	750	1000	2500
Resistencia	500	750	1000	2500
Agilidad	250	500	750	1000
Inteligencia	100	250	500	750
Percepción	250	500	750	1000
Voluntad	250	500	750	1000
Empatía	100	250	500	750

Rango del mercader			
Mejora	Coste	Tipo	Prerrequisitos
Perspicacia	100	Habilidad	
Mando	100	Habilidad	
Tasar	100	Habilidad	
Carisma	100	Habilidad	
Código (comerciante)	100	Habilidad	
Saber Común (Imperium)	100	Habilidad	
Saber común (comerciante)	100	Habilidad	
Esquivar	100	Habilidad	
Pilotar (Nave espacial)	100	Habilidad	
Saber académico (Astromancia)	100	Habilidad	
Lengua secreta (Comerciante)	100	Habilidad	
Autoritario	100	Talento	Emp.30
Ambidiestro	200	Talento	Ag 30
Certificado de renombre	200	Talento	
Entrenamientos C/c (Primitivo)	200	Talento	
Entrenamiento pistolas (PS)	200	Talento	
Entrenamiento pistolas (Laser)	200	Talento	

Certificado de renombre: La orden del comerciante es antigua y sagrada, firmado antes de que el Imperio supiera de la Extensión, y gana el respeto de los comerciantes y funcionarios por igual. El personaje gana un bonificador +10 a las pruebas de habilidad de interacción con aquellos que entienden la importancia de la orden, como otros comerciantes y funcionarios imperiales.

Rango del Maestro mercader			
Mejora	Coste	Tipo	Prerrequisitos
Carisma +10	200	Habilidad	Carisma
Mando +10	200	Habilidad	Mando
Aguante	200	Habilidad	
Saber Común (Sector Calixis)	200	Habilidad	
Engañar	200	Habilidad	
Saber Prohibido (Xenos)	200	Habilidad	
Jugar	200	Habilidad	
Intimidar	200	Habilidad	
Pilotar (naves civiles)	200	Habilidad	
Disciplina de hierro	200	Talento	Vol.30, mando
Impávido	200	Talento	Vol.30
Resorte	200	Talento	Ag 30
Recarga rápida	200	Talento	
Robusto (2)	200	Talento	
Combate con 2 Armas (melee)	300	Talento	HA 35, Ag 35
Entre. pistolas exóticas (elegir una)	500	Talento	
Combate con 2 armas (proyectiles)	500	Talento	HP 35, Ag 35

Rango del Patrono			
Mejora	Coste	Tipo	Prerrequisitos
Acrobacias	200	Habilidad	
Carisma +20	200	Habilidad	Carisma +10
Mando +20	200	Habilidad	Mando +10
Saber Común (Nave Imperial)	200	Habilidad	
Esquivar +10	200	Habilidad	Esquivar
Conducir (Vehículo terrestre)	200	Habilidad	
Saber académico (Heráldica)	200	Habilidad	
Saber académico (Leyendas)	200	Habilidad	
Saber académico (Astromancia) +10	200	Habilidad	Saber académico (astromancia)
Escrutinio	200	Habilidad	
Buscar	200	Habilidad	
Lengua secreta (Bajos fondos)	200	Habilidad	
Seguridad	200	Habilidad	
Truco de manos	200	Habilidad	
Decadencia	200	Talento	Res 30
Resistencia (miedo)	200	Talento	
Predicción	200	Talento	Int 30
Robusto	200	Talento	
Entre. pistolas (bolter)	500	Talento	
Pistolero Consumado	500	Talento	HP 40, entre. 2 armas (Balística)
Disparo Independientes	200	Talento	HP 40

Rango del notable			
Mejora	Coste	Tipo	Prerrequisitos
Perspicacia +10	200	Habilidad	Perspicacia
Trepar	200	Habilidad	
Saber Común (Imperium) +10	200	Habilidad	Saber Común (imperium)
Saber Común (Comerciante) +10	200	Habilidad	Saber Común (Comerciante)
Esquivar +20	200	Habilidad	Esquivar +10
Hablar lenguaje (Eldar)	200	Habilidad	
Comp. Tecnológica	200	Habilidad	
Tasar +10	200	Habilidad	
Entre. Armas c/c (Sierra)	200	Habilidad	
Entre. Armas c/c (Energía)	200	Habilidad	
Caer de pie	200	Talento	Ag 30
Ataque Combinado	200	Talento	
Reacción Rápida	200	Talento	Ag 40
Robusto (x2)	200	Talento	
Contraataque	500	Talento	HA 40
Golpe mortífero	500	Talento	Fue 40
En las puertas del infierno	500	Talento	Disciplina de hierro
Veloz	500	Talento	
Ataque veloz	500	Talento	HA 35
Tiro certero	500	Talento	HP 30

Rango del Patricio			
Mejora	Coste	Tipo	Prerrequisitos
Perspicacia +20	200	Habilidad	Perspicacia +10
Aguante +10	200	Habilidad	Aguante
Código (Bajos Fondos)	200	Habilidad	
Tasar +20	200	Habilidad	Tasar +10
Saber Común (Imperium) +20	200	Habilidad	Saber Común (Imperium) +10
Saber Común (Sector Calixis) +10	200	Habilidad	Saber Común (Saber Calixis)
Saber Común (Comerciante) +20	200	Habilidad	Saber Común (Comerciante) +10
Engañar +10	200	Habilidad	Engañar
Navegación (Estelar)	200	Habilidad	
Desarmar	200	Talento	Ag 30
Sueño ligero	200	Talento	Per 30
Robusto	200	Talento	
Maestría de esgrima	500	Talento	HA 30; entre. Armas C/C (elegir una)
Maestro de combate	500	Talento	HA 30
Ataque relámpago	500	Talento	Ataque veloz
Maestro y Comandante	500	Talento	Int 35, Emp. 35

Maestro y Comandante: Solo puede haber un comandante de un buque que haya pasado por numerosos conflictos. Durante un asalto, la sola presencia del personaje inspira al resto de sus compañeros. El personaje añade +10 las tiradas del miedo o acobardamiento contra criaturas que el personaje conozca y les otorga un Bono de +10 en combate

Rango del magnate			
Mejora	Coste	Tipo	Prerrequisitos
Carisma +20	200	Habilidad	Carisma +10
Saber Común (Sector Calixis) +20	200	Habilidad	Saber Común (Sector Calixis) +10
Engañar +20	200	Habilidad	Engañar +10
Saber Prohibido (Xenos)+10	200	Habilidad	Saber Prohibido (Xenos)
Intimidar +10	200	Habilidad	Intimidar
Navegación (Estelar) +10	200	Habilidad	Navegación (estelar)
Seguridad +10	200	Habilidad	Seguridad
Lucha a ciegas	200	Habilidad	Per 30
Paranoia	200	Habilidad	
Robusto (2)	200	Habilidad	
Desarmar	200	Talento	Ag 30
Disparo en movimiento	200	Talento	HP 40, Ag 40
Maestro orador	500	Talento	Emp. 30
Tirador de primera	500	Talento	HA 40. Tiro certero
Duro de pelar	500	Talento	Res. 40
Muro de acero	500	Talento	Ag. 35

Rango del Oligarca			
Mejora	Coste	Tipo	Prerrequisitos
Acrobacias +10	200	Habilidad	Acrobacias
Trepar +10	200	Habilidad	Escalar
Saber Prohibido (Xenos) +20	200	Habilidad	Saber Prohibido (Xenos) +10
Saber académico (Leyendas) +10	200	Habilidad	Saber académico (Leyendas)
Saber académico (astromancia) +20	200	Habilidad	Saber académico (astromancia) +10
Escrutinio +10	200	Habilidad	Escrutinio
Buscar +10	200	Habilidad	Buscar
Seguridad +20	200	Habilidad	Seguridad +10
Truco de manos +10	200	Habilidad	Truco de manos
Nadar	200	Habilidad	
Armadura del desprecio	200	Talento	V 40
Robusto (2)	200	Talento	
Coraje	200	Talento	
Trato complicado	500	Talento	
Golpe doble	500	Talento	Ag 40, Entrena. dos armas (melee)
Deber hasta la muerte	500	Talento	Vol. 45
Entrenamiento pistolas (Lanzallamas)	500	Talento	
Evasivo	500	Talento	Ag 40, esquivar

Trato complicado: Las astutas negociaciones y habilidades de trueque del jugador no tiene rival, y él tiene una habilidad especial para ver oportunidades para beneficiar donde los demás no ven nada. El comerciante reduce en uno la dificultad de la disponibilidad por cada éxito que saque en una tirada de tasar.

Deber hasta la muerte: La voluntad o la fe del explorador pueden sostenerlo cuando su carne está muy dañada. Ignora los efectos de las lesiones, la fatiga y el aturdimiento durante el combate. Este Talento no previene el Daño, pero permite al personaje ignorar temporalmente sus efectos durante el combate. La muerte todavía lo afecta normalmente.

Rango del Gran Magnate			
Mejora	Coste	Tipo	Prerrequisitos
Acrobacias +20	200	Habilidad	Acrobacias +10
Trepar +20	200	Habilidad	Escalar +10
Saber Prohibido (Xenos) +20	200	Habilidad	Saber Prohibido (Xenos) +10
Saber académico (Leyendas) +20	200	Habilidad	Saber académico (Leyendas) +10
Escrutinio +20	200	Habilidad	Escrutinio +10
Truco de manos +20	200	Habilidad	Truco de manos +10
Nadar +10	200	Habilidad	Nadar
Resistencia (Poderes Psíquicos)	200	Talento	
Robusto (2)	200	Talento	
Talentoso (Elegir una)	200	Talento	
Danza asesina	500	Talento	Ag 40, Acrobacia
Tirador de elite	500	Talento	HP 35
Disparo doble	500	Talento	Ag 40 Combate con dos armas (balística)
Entrenamiento armas (exótica)	500	Talento	
Disparos Independientes	500	Talento	HP 40
Tirador excepcional	500	Talento	HP 40
Reflejos Rápidos	500	Talento	
Espacio táctico	500	Talento	Int 35

Talentoso: El personaje tiene una afinidad natural con una habilidad en particular. Él elige un habilidad y gana un +10 a la tirada usando esa habilidad.

Espacio Táctico: La capacidad del explorador para conceptualizar tridimensionales el espacio le da una ventaja en el combate de naves estelares, otorgando un +10 de bonificación a las pruebas de habilidad balística realizadas para disparar las armas de la nave estelar de fuego en combate.

Nuevos talentos.

Formación de combate: Permite usar el bono de Inteligencia para la tirada de iniciativa.

Brillo Radiante: el aura del jugador brilla, permitiendo a todos ver el verdad de sus propias almas. Donde él pisa, aquellos que siguen no debes temer a la oscuridad, ni sufrir las depredaciones de los blasfemos. Cuando gastas un Punto de Destino para activar el Talento Fe verdadera. el explorador extiende la inmunidad a la presencia demoniaca a un número de objetivos igual al doble de su Bonificación de Fuerza de Voluntad. Como acción gratuita, puede otorgar un solo Punto de Destino a un aliado. Si el Punto de destino no se gasta, regresa al final del encuentro. Al gastar un punto de destino, el jugador y una serie de aliados que equivalen al doble de su Bonificación de Fuerza de Voluntad se vuelven inmunes a los efectos de la presencia demoniaca, las pruebas de miedo y puntos de corrupcion. Además, todos los objetivos afectados obtienen un bono +10 en Pruebas realizadas para resistir ataque psíquico o cualquier otra forma de manipulación psíquica. Además, los objetivos afectados solo toman medio Daño de fuentes psíquicas y disformidad. Estos beneficios dura por el encuentro. **Fe verdadera, ayuda divina, El emperador protege, o espíritu justo La santidad**

Limpiar y purificar: Penalizadores a la esquivo cuando el pj ataque con lanzallamas. Los enemigos sufren un -20 a su agilidad para escapar de los efectos y del daño. **Entrenamiento armas (lanzallamas)**

Golpe demoledor: +2 al daño con armas c/c **Fuerza 40**

Ayuda divina: Gasta un punto de destino para eliminar fatiga o críticos. Cuando se use una tirada de Medicae, si gasta un punto de destino recupera un número de heridas igual al bono de voluntad. Si se trata de primeros auxilios en heridas leves se restaura heridas igual al bono de inteligencia y de voluntad. Si se falla la tirada el punto no se pierde. **Fe verdadera**

Deber hasta la muerte: La voluntad o la fe del explorador pueden sostenerlo cuando su carne está muy dañada. Ignora los efectos de las lesiones, la fatiga y el aturdimiento durante el combate. Este Talento no previene el Daño, pero permite al personaje ignorar temporalmente sus efectos durante el combate. La muerte todavía lo afecta normalmente. **Voluntad 45**

Guardian: Cambias tu lugar por el de un aliado en un radio de 2 metros. **Agilidad 40**

Piloto veterano: El personaje puede pilotar o conducir vehículos como si fuera un a extensión de su propio cuerpo y tiene una comprensión natural de cualquier cosa que necesite dirección. El personaje cuenta como si tuviera Pilotar a rango 1 (conocido) (básicamente pueden conducir o pilotar cualquier cosa). Si desean mejorar más tarde sus Habilidades de operación, estos adelantos deben comprarse utilizando Puntos de Experiencia (desde Rango 1) como normal. Tal es su habilidad que también agrega un grado de éxito para cualquier prueba de pilotar exitosa.

Conocimiento Infundido: El jugador ha sido infundido con una gran riqueza de conocimiento y conocimiento, ya sea castigando las técnicas prohibidos o métodos arcanos mantenidos en secreto por los guardianes de la tecnología y conocimiento. El Explorer trata a todos los saberes comunes y académicos básicos no entrenados. Y añade +10 si el otro jugador ya la tiene. **Inteligencia 40**

Sentido de la disformidad mejorado: El psíquico ahora puede ver el lado de la disformidad y el universo físico al lado, ya no toma ninguna concentración de su parte. Después ganando este Talento, el personaje puede usar Psiniscencia como acción gratuita.

Ira inspiradora: La personalidad hostil y amarga de odio puede afectar al resto de escuadrón incitando a odiar tanto como el jugador. Con un acción completa el personaje puede hacer una tirada de carisma para conceder el talento odio a su escuadra o a otras personas cercanas. (El objeto a odiar es determinado por el DJ) durante el encuentro. Los oyentes pueden resistirse a las palabras del personaje haciendo una tirada de voluntad y superando los éxitos de la tirada de carisma. La ira inspiradora afecta a un número de personas 10 veces más que la voluntad del personaje y puede combinarse con el talento de Maestro Orador. Sin embargo, una vez que una multitud se ha inspirado para odiar sin sentido, los efectos pueden ser impredecibles y rara vez son exactamente como el personaje pretende. **Voluntad 30**

Ultimo hombre en pie: El jugador ha desarrollado un sexto sentido acerca de las voces de disparos, lo que le permite detectar lagunas y pausas en la letal lluvia. Agrega +1 PB al valor de cualquier cobertura que lo proteja de ataques a distancia. **Nervios de acero**

Atavíos del Mechanicus: El tecnosacerdote ha regresado a las guarderías del Mechanicus para Acercarse a la forma más santa, agregando una extensa matriz de máquinas para su cuerpo. Las características de resistencia y resistencia del jugador se incrementan por +10, y su agilidad y empatía se reducen en -5. Su la masa aumenta a tres veces la de una persona normal, y él puede ya no mantenerse a flote o nadar en agua o líquidos similares. El personaje puede montar un solo tipo de pistola o combate cuerpo a cuerpo arma en cualquier mecadendrita balística que posea. Él debe todavía tiene el Talento adecuado para usar el arma montada.

Maestro y Comandante: Solo puede haber un comandante de un buque que haya pasado por numerosos conflictos. Durante un asalto, la sola presencia del personaje inspira al resto de sus compañeros. El personaje añade +10 las tiradas del miedo o acobardamiento contra criaturas que el personaje conozca y les otorga un Bono de +10 en combate

Fe verdadera: La fe del jugador en el Dios-Emperador es total y completa. El jugador es inmune a los e

Armas Xenos Tau

Nombre	Clase	Rango	CDD	Daño	Pen	Carga	Recarga	Especial
Lanzamisiles Pesado	Pesado	60 m	T/-/-	1d10+5 X	4	-	-	Montar, área 5
Acelerador lineal	Pesado	500 m	T/-/-	3d10+30 E	15	-	-	Montada
Cañón de Iones	Pesado	200 m	T/-/3	3d10+10 X	9	-	-	Montada
Cañon Groot	Pesado	150 m	T/-/-	2d10+10 X	2	20	Completa	Montada
Ballesta Kroot	Básica	40 m	T/4/8	1d10+3 A	3	20	2 Completa	Desgarradora, Toxica
Pistola Kroot	Pesada	150 m	T/2/-	3d10+8 I	6	10	Completa	-
Rifle Kroot	Básica	110 m	T/2/-	1d10+5 E	1	6	2 completa	-
Rifle Kroot (C/c)	C/c	-	-	1d10 A	0	-	-	Balanceada
Rifle de caza Kroot	Básica	150 m	T/-/-	1d10+5 E	3	8	Completa	Precisa
Luz Marcadora	Pesado	150 m	T/-/-	-	-	-	-	Montada
Rifle	Pesada	150 m	T/-/-	2d10+10 I	9	16	Completa	
Misil buscador	Pesada	500 m	T/-/-	3d10+10 X	8	-	-	Montada
Sistema pequeña de misil	Pesada	90 m	-/-/4	1d10+12 X	4	-	-	Montada
Blaster Neurologico Vespida	Básica	30 m	T/-/-	1D10+12 e	8	-	-	toxica