

DESCRIPCION DE LOS TALENTOS

"UNO SIEMPRE APRECIA MAS LOS TALENTOS QUE NO POSEE QUE LOS CIENTOS QUE YA TIENE"

-ESCOLA PROGENIUM ABAD MAREK TENZIN

AIRE DE AUTORIDAD

Nivel: 1

Prerequisitos: Empatía 30

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

Has nacido para el Mando, utilizando la motivación o el miedo. Con una tirada exitosa de Mando puedes afectar a un numero de objetivos igual a la Bonificación de Empatía multiplicada por 10. Este talento no tiene efecto en objetivos hostiles y solo afecta a Pnj's.

ALMA OSCURA

Nivel: 3

Prerequisitos: Alma Enducida, 20 puntos de Corrupcion

Aptitudes: Voluntad, Resistencia

Ya sea a traves de tu devocion al Emperador, tu Fuerza de Voluntad, tu dedicacion a tu deber o la bendicion de algun poder oscuro. Sin mutacion no hay pruenas visibles y puedes continuar tus actividades sin temor a ser eliminado por facciones...mas puritanas.

Cuando el personaje debe realizar una tirada para adquirir una mutacion debido a la corrupcion, puede elegir superarla automaticamente. Si es asi adquiere una Malignidad y aumenta su Corrupcion en 1d10.

ALMA ENDURECIDA

Nivel: 2

Prerequisitos: Voluntad 35, 10 puntos de Corrupcion

Aptitudes: Voluntad, Defensa

El Explorador sabe que debe hacer sacrificios para conseguir sus metas, pero debe resistirse a la corrupcion lo maximo posible. Ya sea a traves de meditacion, flagelacion, rezos y oraciones, fuerza de voluntad o incluso ritos paganos, el explorador reduce los efectos crecientes de la corrupcion en su cuerpo y espiritu.

Cada vez que el Explorador gane Puntos de Corrupcion, puede reducir la cantidad en la mitad (redondeando hacia arriba) y recibir tantos puntos de Locura como puntos reducidos.

AL LIMITE

Nivel: 3

Prerequisitos: Rango 2 en Pilotar/Conducir o Supervivencia,

Competencia Tecnológica

Aptitudes: Percepción, Tecnología

El personaje conoce los limites de los Vehículos que utiliza y puede llevarlos hasta sus limites, aunque un solo error puede ser fatal. Una vez por turno el personaje puede sumar un +20 a Pilotar/Conducir (o Supervivencia si es una montura), sin embargo si falla por 3 éxitos o mas deberá tirar 1d5 en la tabla de críticos del Sistema Motor, si es un animal en la pierna.

AMBIDIESTRO

Nivel: 1

Prerequisitos: Agilidad 30

Aptitudes: Habilidad de Armas, Habilidad de proyectiles

Puedes utilizar ambas manos con la misma habilidad. Por ello, no sufres la penalización habitual de -20 por efectuar ataques con tu mano torpe. Cuando se combina con el Talento Combate con 2 armas, la penalización por hacer ataques con 2 armas se reduce a -10.

ANODINO

Nivel: 1

Prerequisitos: ninguno

Aptitudes: General, Social

Tienes una cara fácil de olvidar y puedes confundirte en una multitud sin llamar la atención. Todos los intentos por advertir tu presencia mientras te encuentras entre otras personas, así como por intentar describirte o recordar detalles sobre tu aspecto, sufren una penalización de -20. Adicionalmente, el personaje recibe un +20 a la tirada de Engañar para convencer a alguien que no se han visto nunca o si intenta aparentar ser una persona inofensiva y corriente. Naturalmente, este talento no surte efecto si el personaje lleva ropa distintivas, armadura, armas....

ARMA TECNOLÓGICA

Nivel: 1

Prerequisitos: Competencia Tecnológica +10, Inteligencia 40

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

El Personaje ha desarrollado un amplio entendimiento de las armas de tecnología avanzada y de su funcionamiento. Una vez por combate, el personaje puede mejorar su arma, aumentando su potencia y letalidad. Durante un asalto por encuentro de combate un arma utilizada por el personaje de tipo Fusión, Plasma, Energía o Exótica aumenta su daño y penetración en una cantidad igual a la Bonificación de Inteligencia.

ARMADURA DE DESPRECIO

Nivel: 2

Prerequisitos: Voluntad 45

Aptitudes: Voluntad, Defensa

El odio del personaje hacia todo lo impuro protege su alma contra la influencia maligna. Cada vez que ganes puntos de Corrupción, la cantidad recibida se reduce en 1. Además, puedes repetir una tirada fallida de Malignidad.

ASALTO RABIOSO

Nivel: 2

Prerequisitos: Habilidad de Armas 35

Aptitudes: Habilidad de Armas, Ofensivo

Puedes encadenar golpe tras golpe en una rápida sucesión, descargándolos sobre tus adversarios en una lluvia de furia y dolor. Siempre que el adversario reciba daño con una maniobra de ataque total, podrás usar tu reacción para efectuar un ataque adicional. Este ataque conserva todas las bonificaciones o penalizadores que afectasen al ataque original.

ASESINO PRECISO

Nivel: 2

Prerequisitos: HP 40 o HA 40

Especialización: Proyectiles, Melé

Aptitudes: HA o HP, Preciso

El ojo, mano y arma del personaje trabajan al unisono colocando sus ataques donde el quiere. Al adquirir este talento se elige una especialización melé o proyectiles, al realizar un ataque localizado no sufre el -20.

ASESINO EN LAS SOMBRAS

Nivel: 3

Prerequisitos: Emboscada, Sigilo +10, Agilidad 50

Aptitudes: Agilidad, Entorno

Tus ataques a enemigos desprevenidos buscan los puntos vitales para acabar con ellos rápida y silenciosamente. Cuando el personaje realice un ataque de melé sobre un objetivo desprevenido, el ataque inflige 1d10 puntos de daño adicionales y gana la Propiedad Conmociónadora (2). Este ataque no puede realizarse con armas sierra, de energía o Aparatosas.

ATAQUE COMBINADO

Nivel: 1

Prerequisitos: ninguno

Aptitudes: General, Ofensivo

Peleas mejor codo con codo junto a un aliado fiel. Si atacas en grupo con un aliado a un mismo adversario, recibes una bonificación adicional de +10 a tus tiradas de Habilidad de armas. Si ambos tenéis este talento, los dos recibís otra bonificación adicional de +10 (para un total de + 20).

Estas bonificaciones se añaden a las habituales por superar en número a un adversario.

ATAQUE INELUDIBLE

Nivel: 2

Especializaion: Mele, Proyectiles

Prerequisitos: HP 40 o HA 40, Percepción 35

Aptitudes: HP o HA, Precisión

El personaje es capaz de anticiparse a los movimientos de sus adversarios y asegurar golpes. Este Talento se aplica a los ataques de melé o a distancia. El personaje impone una penalización de -10 por cada éxito en la tirada de ataque siempre que realice una de estas acciones, Ataque Total, Ataque Estándar, Carga, Aturdir o Disparo/Golpe Localizado.

ATAQUE RELÁMPAGO

Nivel: 3

Prerequisitos: Ataque Veloz

Aptitudes: Habilidad de Armas, Precisión

La habilidad del personaje con el arma es legendaria, permitiendole lanzar oleadas de ataques. Con furia y precisión, el atacante golpea a su objetivo muchas veces. El atacante debe estar armado con un arma cuerpo a cuerpo o ser capaz de ejecutar ataques sin armas para realizar esta acción. Si está armado con dos armas cuerpo a cuerpo, puede atacar con ambas según las reglas de Combate con dos armas (página 228). No se pueden usar armas cuerpo a cuerpo desequilibradas o aparatosas para realizar un ataque relámpago.

El atacante realiza una tirada Complicada (-10) de Habilidad de armas. Si tiene éxito en la tirada, inflige un golpe en su objetivo con su arma cuerpo a cuerpo por cada éxito que obtuvo en la tirada. El número de éxitos conseguidos no puede superar la bonificación de Habilidad de armas del atacante. Los impactos adicionales se pueden asignar al objetivo original o a cualquier otro objetivo con quien el personaje esté trabado en cuerpo a cuerpo, siempre que ese objetivo no sea más difícil de golpear que el objetivo original. Si los impactos adicionales se asignan al mismo objetivo, usa la Tabla 7-2: Impactos múltiples para determinar la localización de los impactos adicionales. Recuerda que el primer impacto siempre se determina invirtiendo los dígitos de los dados al realizar la tirada (consultar El ataque, página 226).

ATAQUE VELOZ

Nivel: 2

Prerequisitos: Habilidad de Armas 35

Aptitudes: Habilidad de Armas, Precisión

Con furia y precisión, el atacante golpea a su objetivo muchas veces. El atacante debe estar armado con un arma cuerpo a cuerpo o ser capaz de ejecutar ataques sin armas para realizar esta acción. Si está armado con dos armas cuerpo a cuerpo, puede atacar con ambas según las reglas de Combate con dos armas (página 228).

El atacante realiza una tirada de Habilidad de armas. Si tiene éxito en la tirada, inflige un golpe en su objetivo con su arma cuerpo a cuerpo y uno mas por cada 2 exitos adicionales. El número de éxitos conseguidos no puede superar la bonificación de Habilidad de armas del atacante. Los impactos adicionales se pueden asignar al objetivo original o a cualquier otro objetivo con quien el personaje esté trabado en cuerpo a cuerpo, siempre que ese objetivo no sea más difícil de golpear que el objetivo original. Si los impactos adicionales se asignan al mismo objetivo, usa la Tabla 7-2: Impactos múltiples para determinar la localización de los impactos adicionales. Recuerda que el primer impacto siempre se determina invirtiendo los dígitos de los dados al realizar la tirada

Si el personaje está armado con dos armas, y tiene los talentos adecuados, puede realizar un ataque con su arma secundaria como parte de esta acción.

AUXILIO ELÉCTRICO

Nivel: 2

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus

Aptitudes: Inteligencia, Tecnologia

Conjuras el sagrado flujo de la energía para fortalecer tu carne. Si estás en contacto con una máquina operativa y alimentada por un suministro de energía, puedes hacer una tirada Ordinaria (+10) de Resistencia. Si la consigues, puedes reducir tu Fatiga en 1 más 1 punto adicional por cada nivel de éxito obtenido en la tirada. El uso de este talento requiere que pases 1 minuto entero meditando y formulando encantamientos rituales y solo se puede realizar cada 24 horas.

BARRERA PSIQUICA

Nivel: 3

Prerequisitos: Factor Psiquico 5

Aptitudes: Psiquico

Puedes utilizar el poder de la Disformidad, alterando la propia realidad, para protegerte de los ataques mas potentes y no sufrir daño alguno. Como accion Completa puedes realizar una tirada de Foco de Poder Voluntad para utilizar hasta la Mitad de tu Factor Psiquico y crear un aura que te protege de los ataques como si de un escudo de energia se tratase. Por cada punto de Factor Psiquico invertido el Valor de Proteccion aumenta en 10, hasta un maximo de 50. Sin embargo mantener esta Barrera requiere de Media Accion y se trata como un poder mantenido.

BIBLIOTECARIO

Nivel: 2

Prerequisitos: Inteligencia 40

Aptitudes: Conocimiento, Percepción

Ya sea por años de practica o un entrenamiento especializado el personaje es un maestro encontrando información en los miles de registros del Imperio. Cuando realice tiradas de Saber Académico o Saber Prohibido utilizando algún recurso de información de cualquier tipo (Antiguos Volúmenes, Placas de Datos, InfoCriptas...) Puede repetir una tirada fallida con un -10, adicionalmente el tiempo de búsqueda se reduce a la mitad.

BLANCO DIFÍCIL

Nivel: 2

Prerequisitos: Agilidad 40

Aptitudes: Voluntad, Defensa

El mejor modo de seguir con vida es no dejar de moverse, sin importar lo que se te venga encima. Cada vez que corras o realices una carga, todos tus adversarios sufrirán una penalización de 20 a las tiradas de Habilidad de proyectiles que efectúen para alcanzarte con un arma a distancia. Esta penalización dura hasta el comienzo de tu siguiente turno.

BLANCO FIJADO

Nivel: 3

Prerequisitos: Percepcion 40, Vigilante

Aptitudes: Percepcion, Ofensivo

El personaje es conocido por su mirada inquebrantable mirada y su asombrosa habilidad para mantener en el punto de mira a su objetivo, mientras elude los ataques, moviendose lo minimamente necesario para evitar un golpe letal sin parpadear. El personaje puede hacer Reacciones sin perder el beneficio de la Accion Apuntar y Disparo de Oportunidad.

BLINDADO

Nivel: 2

Prerequisitos: Inteligencia 35, Competencia Tecnologica, Oficio (Armero)

Aptitudes: Inteligencia, Tecnologia

El personaje es un armero habil y constantemente mejora sus blindaje o lo mantiene en el mejor estado posible. Con años de entrenamiento, ha aprendido a mejorar la proteccion que proporcionan y como usarlas de forma optima. El personaje aumenta los puntos de armadura del blindaje que lleve en 1, mientras que pueda pasar 1 hora cada dia reparandola y preparandola.

ROGUE TRADER

BLOQUEO DE LA DISFORMIDAD

Nivel: 3

Prerequisitos: Imperturbable, Factor Psíquico, Voluntad 50

Aptitudes: Voluntad, Psíquico

El personaje ha aprendido a romper rápidamente su lazo con la Disformidad para protegerse del daño. Una vez por sesión de juego, el personaje puede ignorar un resultado de Fenómeno Psíquico negando completamente sus efectos (incluyendo un resultado de Peligros de la Disformidad en la tabla). Esta rápida dislocación de la Disformidad es estresante y traumática para la mente del psíquico y sufrirá 1d5 puntos de daño energético en la cabeza (ignorando armadura y Resistencia) y no puede realizar ningún poder o mantener un poder psíquico hasta el inicio de su próximo turno.

BRAZOS FUERTES

Nivel: 2

Prerequisitos: Fuerza 45

Aptitudes: Fuerza, Ofensivo

Tu fuerte complejión física te permite mantenerte en pie al utilizar armas de gran potencia cuyo retroceso derribaría a otros más débiles que tú. Puedes utilizar un arma pesada en modo semiautomático o automático sin necesidad de afianzarla primero.

Además cada vez que use la Habilidad Atlético, Levantamiento de Peso, gana un +20 al uso especial de Atlético, Levantamiento de Peso.

BUSCAR COBERTURA

Nivel: 1

Prerequisitos: Percepción 35, Inteligencia 35

Aptitudes: Percepción, Entorno

Buscar un lugar donde cubrirse del fuego enemigo es un instinto que bien puede hacer que vivas otro día y has aprendido donde protegerte para sobrevivir a un intenso combate. Mientras estes en una cobertura aumentas tu blindaje en +1, además ganas un +10 a las tiradas de Acobardamiento.

CAER DE PIE

Nivel: 1

Prerequisitos: Agilidad 30

Aptitudes: Agilidad, Entorno

Posees una elegancia y gracia felinas, y puedes caer desde distancias muy superiores a lo normal sin hacerte daño. Siempre que te caigas, podrás hacer una tirada de Agilidad como acción libre. Si la superas, y por cada nivel de éxito que obtengas, podrás reducir la distancia caída en tantos metros como tu Bonificación por Agilidad a efectos de determinar el daño sufrido por la caída. Además añade un +20 al uso especial de Acrobacias, Saltar.

CARGA ARROLLADORA

Nivel: 3

Prerequisitos: Fuerza 50

Aptitudes: Fuerza, Ofensivo

El personaje carga en combate utilizando su cuerpo como un arma, para empujar a sus enemigos o tirarlos al suelo. Llevado por una descarga de ira, el impacto de la carga puede lanzar a los enemigos volando o arrojarlos a sus pies. Cuando el personaje realice una acción de Carga, puede atravesar filas de enemigos hasta llegar a su objetivo. Realiza una tirada opuesta de Fuerza con cada enemigo en su camino. Aquellos que la fallen serán derribados. Después de que el personaje complete todas las tiradas de fuerza puede terminar tu Carga y atacar a su objetivo.

CARGA FRENÉTICA

Nivel: 1

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: Fuerza, Ofensivo

Te arrojas sobre tus enemigos con un entusiasmo temerario, empleando la inercia de tu carga para añadir potencia a tus golpes. Cuando realizas una carga, recibes una bonificación de +30 a tu Habilidad de armas (en lugar del +20 habitual).

CAZADOR DE BLINDADOS

Nivel: 2

Prerequisitos: HP 40

Aptitudes: HP, Precisión

El personaje se ha enfrentado a vehículos enemigos en numerosas ocasiones, ya sean de naturaleza xenó o rebeldes, vehículos terrestres o cazas enemigos. De estos encuentros ha aprendido que lugares son a los que hay que disparar, depósito de combustible, puntos débiles del blindaje, torretas, motores... Cuando el personaje realice un ataque contra un vehículo si consigue 3 o más éxitos, añade su Bonificación de Habilidad de Proyectiles, sin modificar, a la Penetración del ataque.

CENTINELA

Nivel: 3

Prerequisitos: HP 40, Percepción 40, Blanco Fijado

Aptitudes: HP, Ofensivo

El personaje después de números encuentros peligrosos, puede reaccionar a más objetivos en su zona protegida, siendo un apoyo esencial en los tiroteos para su equipo.

Mientras realice la Acción Disparo de Oportunidad el personaje puede utilizar una Reacción para volver a actuar cuando otro objetivo vuelva a activar su condición para atacar.

CIRUJANO CON ESCOPETA

Nivel: 3

Prerequisitos: Disparo Letal, Maestría con Proyectiles Sólidos

Aptitudes: HP, Ofensivo

Ya sea por tus años como Arbitrador, o por una fijación y entrenamiento especiales, has llevado la habilidad con escopeta a otro nivel, maximizando la letalidad de este arma en tus manos.

Cuando realizas ataques con una escopeta con la Propiedad Dispersión, A bocajarro gana un +10 al ataque, +4 al daño y la Propiedad Conmocionadora. A corta distancia proporciona un +10 al ataque y un +4 al daño, y de corta al alcance base del arma gana un +10 al ataque. Además solo recibe una penalización de -4 al daño a alcance extremo.

Si realizas ataques sin la Propiedad Dispersión, tus ataques adquieren la Propiedad Eficaz (X), donde X es igual a tu Bonificador de Habilidad de Proyectiles.

COMBATE CON DOS ARMAS

Nivel: 2

Prerequisitos: ninguno

Especialización: Proyectiles, Cuerpo a Cuerpo

Aptitudes: HA o HP, Precisión

Si empuñas dos armas de un tipo concreto, puedes emplear una acción completa para atacar con ambas en tu turno. Las tiradas que realices con cada una de estas armas sufren una penalización de -20, pero el ataque con el arma que empuñes en tu mano torpe no sufre la penalización habitual de 20. Sin embargo, si no posees este talento, sí se aplica y acumula esta penalización a la mano torpe (para un total de -40). Ambidiestro reduce la penalización en 10.

Debes adquirir los talentos Combate con dos armas (Cuerpo a cuerpo) y también Combate con dos armas (Proyectiles) si deseas utilizar un arma de fuego en una mano y un arma cuerpo a cuerpo en la otra al mismo tiempo.

COMBATIENTE CON ESTILO

Nivel: 2

Prerequisitos: Maestro de Combate, Carisma +10, Empatía 45

Aptitudes: HA, Social

La habilidad de combate del personaje no tiene igual, pero lo más importante es que lucha con un aura de confianza dirigida a sus oponentes. Rápidos movimientos de pies e ingeniosas réplicas, si tu arma no es capaz de impactar, tus comentarios sarcásticos sobre tu oponente serán capaces de atravesar su postura.

El personaje es capaz de realizar, como media acción, una tirada de Carisma contra el Escrutinio (utilizando Voluntad en vez de Percepción). Si gana impone un -10 a la Habilidad de Armas de sus oponentes, añadiendo un -5 por cada nivel de éxito. La penalización dura 1 asalto.

ROGUE TRADER



CONDUCTO DE LA DISFORMIDAD

Nivel: 2

Prerequisitos: Factor Psíquico, Imperturbable, Voluntad 50

Aptitudes: Voluntad, Psíquico

El poder puro de la mente del personaje le permite canalizar mucho más poder. Cuando realices un poder desatado puede gastar un punto de Destino para sumar 1d5 a su Factor Psíquico a la hora de determinar el efecto final de un poder. Sin embargo canalizar tanta cantidad de energía es extremadamente peligroso, suma +30 a cualquier tirada en la tabla de Fenómenos Psíquicos.

CONOCIMIENTO INFUNDIDO

Nivel: 3

Prerequisitos: Inteligencia 45

Aptitudes: Inteligencia, Voluntad

El personaje ha sido infundido con valioso y amplio conocimiento y saber, ya sea por memotecnicas o por arcanos métodos mantenidos en secreto por los guardianes de la tecnología y conocimiento. El personaje trata todas las habilidades de Saber Popular y Saber Académico como aprendidas. Además todas las habilidades en estos campos, con un nivel superior a aprendidas, reciben un nivel de éxito al superar la tirada. Para mejorar las habilidades hay que comprarlas de forma normal.

CONTRAATAQUE

Nivel: 2

Prerequisitos: Habilidad de Armas 40

Aptitudes: HA, Defensa

Eres muy hábil alternando defensas y ataques en un abrir y cerrar de ojos. Si paras con éxito el ataque de un adversario, puedes efectuar inmediatamente un ataque contra dicho adversario empleando para ello el arma con la que hayas parado su golpe. Esta tirada de ataque sufre una penalización de -20. Este habilidad solo se puede utilizar una vez por turno.

CORAJE

Nivel: 3

Prerequisitos: Voluntad 45, Impávido, Resistencia (Miedo)

Aptitudes: Voluntad, Defensa

Después de difíciles experiencias en situaciones horribles el miedo nunca más hará que duden tus acciones. Puedes restar tu Bonificación de Voluntad de tus niveles de fracaso al fallar una tirada de Miedo o Acobardamiento. Si es reducida a 0 o menos se considera que has superada la tirada con un éxito.

DANZA ASESINA

Nivel: 3

Prerequisitos: Agilidad 45, Acrobacias

Aptitudes: HA, Entorno

La agilidad natural del personaje y su maestría marcial le convierten en un bailarín de la muerte en el campo de batalla. Después de hacer un ataque cuerpo a cuerpo, puedes realizar una prueba de Acrobacias, si tiene éxito le permite moverse Media Acción como Acción Gratuita. El oponente no recibe un ataque gratuito como resultado del movimiento. Solo se puede realizar una vez por asalto.

DEBER HASTA LA MUERTE

Nivel: 3

Prerequisitos: Voluntad 50, Resistencia 50

Aptitudes: Voluntad, Defensa

La voluntad o la fe del personaje pueden impulsarle cuando su cuerpo falla. Gastando un punto de destino puede ignorar los efectos de heridas, Fatiga o aturdimiento en combate. No previene el daño simplemente ignora sus efectos durante el combate.

DEMONOLOGO

Nivel: 2

Prerequisitos: Factor Psíquico 3, Voluntad 45. Saber Prohibido (Demonología)

Aptitudes: Voluntad, Psíquico

El personaje es un practicante de las artes oscuras, y un experto en los puntos fuertes y vulnerabilidades de las criaturas de las Disformidad. Es especialmente hábil en Desterrar demonios, o utilizarlos, gracias a sus poderes psíquicos

Cuando el personaje realiza un tirada de Foco de Poder y el objetivo es un demonio, gana un +10 a su tirada. A discreción de Dj, este bonus se puede aplicar a rituales para convocar o atar demonios.

DENEGAR A LA BRUJA

Nivel: 2

Prerequisitos: Voluntad 35

Aptitudes: Voluntad, Defensa

El personaje extrae de su fe y de su fortaleza mental la fuerza para protegerse de los manchados por la Disformidad.

Puede usar su Voluntad al realizar acciones de Evasión contra ataques psíquicos de melé o proyectiles. Cuando evada un ataque de área de efecto no se mueve, simplemente no le afecta.

DESARMAR

Nivel: 1

Prerequisitos: Agilidad 30

Aptitudes: HA, Defensa

Puedes arrebatarle el arma a tu adversario de las manos. Si te enfrentas a un adversario que empuña un arma cuerpo a cuerpo, puedes emplear una acción completa para desarmarle realizando una tirada enfrentada de Habilidad de armas. Si la superas, tu adversario dejará caer su arma. Si además consigues tres niveles de éxito o más, no sólo le habrás desarmado, ¡sino que además le habrás quitado el arma!

DESCARGA DE LUMEN

Nivel: 1

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus

Aptitudes: HA, Tecnología

Puedes causar daño a tus adversarios canalizando tu energía bioeléctrica a través de tus inductores de electrotatuaje. Para que esta capacidad funcione debes tocar a tu enemigo. Para hacerlo en combate has de superar una tirada de Habilidad de Armas o haber apresado al objetivo para poder descargar la energía. El uso de Descarga de Lumen inflige 1d10 más la Bonificación de Voluntad puntos de daño Energético, con la propiedad Shock. Después de usarla el personaje debe superar una tirada de Resistencia o ganar un nivel de Fatiga. Cuenta como una ataque normal, media acción

ROGUE TRADER

DESCARGA LÁSER

Nivel: 1

Prerequisitos: HP 30

Aptitudes: HP, General

El personaje ha realizado intensivos entrenamientos con otros hombres de armas para sincronizar sus disparos y infligir un mayor daño a sus enemigos.

Por cada personaje (PJ o PNJ) que en ese asalto dispare contra tu objetivo antes que tu, recibes un +1 al daño, hasta un máximo de +3.

DESENFUNDADO RÁPIDO

Nivel: 1

Prerequisitos: ninguno

Aptitudes: Agilidad, Precisión

Eres muy veloz desenfundando un arma: en un abrir y cerrar de ojos pasa de tu cinto a tu mano, dispuesta para entrar en combate. Puedes prepararte con una acción libre si vas armado con una pistola o arma básica a distancia, o con un arma cuerpo a cuerpo que puedas empuñar en una sola mano.

DESVIAR PROYECTIL

Nivel: 2

Prerequisitos: Agilidad 50

Aptitudes: HA, Defensa

Eres capaz de apartar de un golpe armas arrojadas y proyectiles disparados desde armas primitivas. Cuando el personaje esta armado con un arma de melé puede sumar su Bonificación de Habilidad de Armas a sus puntos de armadura cuando se calcula el daño de impactos realizados por armas de proyectiles con la propiedad primitiva o de armas arrojadas.

DIFÍCIL DE MATAR

Nivel: 1

Prerequisitos: Voluntad 40

Aptitudes: Voluntad, Defensa

Hace falta mucho más para acabar contigo que con la mayoría. Si sufres una hemorragia, podrás realizar una tirada de Voluntad para evitar ganar un nivel de fatiga.

DISCIPLINA FÉRREA

Nivel: 2

Prerequisitos: Empatía 40, Mando

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

Inspiras lealtad a tus seguidores, pero no por tu misericordia y tu cordialidad, sino más bien por tu actitud severa y tu fuerte sentido de la justicia. Mientras seas visible para ellos, tus seguidores podrán repetir cualquier tirada de Voluntad fallida para resistir los efectos del miedo y el acobardamiento. Este talento afecta a tantos objetivos como tu Bonificación por Voluntad, siempre que estén bajo tus órdenes. Los PJ pueden beneficiarse de este talento si el personaje que lo posee es el líder oficial del grupo. Si el personaje esta liderando una acción de abordaje recibe un +10 a su tirada de Mando

DISPARO EN MOVIMIENTO

Nivel: 2

Prerequisitos: HP 40, Agilidad 40

Aptitudes: HP, Precisión

Puedes disparar mientras te mueves. Usando una acción completa, puedes recorrer una distancia máxima igual a tu índice de movimiento completo y efectuar al mismo tiempo un único ataque con una pistola (o un ataque con cada pistola, si tienes el talento Combate con dos armas y empuñas una pistola en cada mano). No se pueden realizar disparos automáticos ni semiautomáticos.

DISPARO LETAL

Nivel: 3

Prerequisitos: HP 40

Aptitudes: HP, Ofensivo

Sabes dónde apuntar con un arma para causar más daño a tu objetivo. Añade la mitad de tu Bonificación de Proyectiles (tirando hacia arriba) al daño que inflijas con cualquier arma a distancia.

DISPAROS INDEPENDIENTES

Nivel: 2

Prerequisitos: HP 40

Aptitudes: HP, Precisión

Eres tan diestro con las armas de fuego que puedes disparar en dos direcciones distintas a la vez. Cuando dispires con dos armas al mismo tiempo, podrás atacar a objetivos que se encuentren a más de 10 metros de distancia entre sí.

DUELISTA

Nivel: 2

Prerequisitos: HA 40

Aptitudes: HA, Precisión

Gracias a tu duro entrenamiento o a tus largos años combatiendo eres especialmente hábil cuando combates solo contra un objetivo.

Mientras combatas con un oponente que solo este en combate contigo, si tienes éxito en tu tirada de Habilidad de Armas añades 2 éxitos al total.

DURO DE PELAR

Nivel: 3

Prerequisitos: Resistencia 40

Aptitudes: Resistencia, Defensa

Puedes ignorar heridas que abatirían a hombres más débiles que tú. Siempre que sufras daños críticos, reduce el total sufrido en tu Bonificador de Resistencia (hasta un mínimo de 1)

ELOCUENTE

Nivel: 2

Prerequisitos: Empatía 40, Carisma +10 y/o Indagar +10

Aptitudes: Empatía, Social

El personaje es un mago de las palabras, capaz de encandilar y de conseguir información de la persona mas reticente. Si el personaje supera una tirada de Indagar o de Carisma añade 1 éxito adicional al resultado.

EMBOSCADA

Nivel: 1

Prerequisitos: Sigilo

Aptitudes: Agilidad, Entorno

Un combate se gana mucho mas fácilmente si el enemigo no sabe que esta en combate. El personaje siempre utiliza esta máxima, asegurándose de tener el factor sorpresa y terminar la lucha antes de que empiece.

Los ataques del personaje contra blancos desprevenidos infligen 1 punto de daño adicional por cada 2 éxitos

ENTRENAMIENTO CON ARMAS

Nivel: 1

Prerequisitos: Ninguno

Especialización: Bolter, Sierra, Lanzallamas, Pesadas, Láser, Lanzadores, Melta, Plasma, Energía, Primitivas, Shock y Proyectiles Sólidos

Aptitudes: General, Precisión

ENTRENAMIENTO CON ARMAS EXÓTICAS

Nivel: 2

Prerequisitos: Ninguno

especialización: Cada arma exótica

Aptitudes: Inteligencia, Precisión

ROGUE TRADER

ESCUDO MURALLA

Nivel: 3

Prerequisitos: Ambidiestro, HA 40

Aptitudes: Defensa, HA

El personaje es un Maestro en el arte de combatir con un arma y un escudo. Dejando a un lado la capacidad ofensiva de un arma secundaria o las ventajas del combate a distancia, demuestras la superioridad de este antiguo y honorable estilo de combate.

Cuando el personaje este armado con un escudo, el personaje puede repetir una tirada fallida de Parada por turno.

ESQUIVA ACROBÁTICA

Nivel: 1

Prerequisitos: Rango 2 en Esquivar, Agilidad 35

Aptitudes: Agilidad, Defensa

El personaje puede escapar de las armas que cubren zonas, desde lanzallamas u otros artefactos xenos.

Cuando le ataque con un arma con la propiedad Cono, puede utilizar su Esquiva en vez de solo su Agilidad

ESTRUCTURA BIONICA MEJORADA

Nivel: 2

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus, Mecanizado

Aptitudes: Resistencia, Tecnología

El personaje posee un impresionante cuerpo bionico compuesto por una serie de Giro-estabilizadores guiados por un sistema de puntería enlazado a un espíritu-maquina. El personaje adquiere el rasgo Auto-Estabilizador, el personaje puede disparar un Arma Pesada en modo Automático o Semiautomático sin necesidad de afianzarla primero y sin sufrir penalizaciones.

EVASIVO

Nivel: 3

Prerequisitos: Agilidad 40

Aptitudes: Agilidad, Defensa

Eludes ataques con bastante rapidez. Puedes efectuar esquivas o paradas adicionales a otro enemigo. En la práctica, este talento te proporciona otra reacción para esquivar o parar ataques.

EXPERTO EN ARMAS SIERRA

Nivel: 3

Prerequisitos: HA 50, Golpe Certero

Aptitudes: HA, Ofensivo

Las armas sierra son comunes en la mayoría de los arsenales imperiales. El personaje tiene una gran experiencia usando estas armas, y sabe como utilizarlas para provocar un máximo daño, destrozando a los enemigos de la Humanidad.

Cuando utilices un arma sierra con la propiedad Desgarradora, el personaje puede tirar 2 dados adicionales (en vez de 1, por la propiedad Desgarradora) y descartar los 2 resultados mas bajos.

FAVORECIDO POR LA DISFORMIDAD

Nivel: 3

Prerequisitos: Voluntad 40

Aptitudes: Voluntad, Psíquico

El personaje tiene una conexión especial con la Disformidad, permitiendole evitar los efectos mas perjudiciales. Cuando realice una tirada en la Tabla de Fenómenos Psíquicos y el resultado no sea Peligros de la Disformidad, puede volver a tirar y quedarse con el mejor resultado.

FORMACIÓN DE COMBATE

Nivel: 1

Prerequisitos: Inteligencia 40, Saber Popular (Guerra) +10

Aptitudes: Inteligencia, Liderazgo

El personaje ha entrenado a sus compañeros para estar preparados para el peligro, diseñando contingencias en caso de ser atacados. Antes de tirar iniciativa, todos los miembros del grupo (incluido el personaje) suman +1 a sus Iniciativas. Cualquier miembro del grupo puede elegir usar la Bonificación por Inteligencia del personaje con este talento en vez de su Bonificación por Agilidad.

FORTALEZA MENTAL

Nivel: 3

Prerequisitos: Factor Psíquico, Imperturbable, Voluntad 45

Aptitudes: Voluntad, Psíquico

La pura voluntad del personaje y los poderes psíquicos se han fusionado en uno a través de los años gracias al entrenamiento y practica. El personaje puede añadir su Factor Psíquico x5 a cualquier tirada opuesta para defenderse de Poderes Psíquicos

FUEGO PURIFICADOR

Nivel: 3

Prerequisitos: Entrenamiento con Lanzallamas, Voluntad 40

Aptitudes: Voluntad, Ofensivo

El personaje puede controlar el flujo del promethium liquido con una maestría total. Todo objetivo que quede expuesto a tus ataques con armas lanzallamas sufren una penalización de -20 a sus tiradas para evitar ser alcanzado por las llamas.

FURIA ASESINA

Nivel: 1

Prerequisitos: ninguno

Aptitudes: Fuerza, Ofensivo

Puedes inducirte un estado de furia salvaje y desmandada. Para ello debes pasar 1 asalto mentalizándose (aullando, dándote golpes o inyectándose drogas inductores de psicosis). En tu siguiente asalto pierdes el control y te dejas llevar por la rabia, lo que te concede una bonificación de +10 a la Habilidad de armas, Fuerza, Resistencia y Voluntad, pero también te impone una penalización de 20 a la Habilidad de proyectiles y la Inteligencia.

Deberás atacar al enemigo más cercano en combate cuerpo a cuerpo; si no estás ya trabado en combate con el enemigo más cercano, deberás avanzar hacia él y atacarle en la medida de lo posible. Aunque no llevarás a cabo acciones suicidas (como saltar de un edificio para atacar a alguien que esté en el suelo), harás cualquier cosa que te proporcione una oportunidad razonable de atacar al enemigo más cercano.

Mientras estás en estado de Furia asesina eres inmune al miedo, aturdimiento y los efectos de la Fatiga, y no podrás huir, retirarte ni parar golpes. También estás obligado a utilizar, en la medida de lo posible, maniobras de ataque total. Permanecerás sumido en este estado de Furia asesina hasta el final del combate. Algunas criaturas, especialmente ciertos tipos de demonios, no necesitan prepararse durante 1 asalto para entrar en Furia asesina: siempre se consideran en ese estado, o bien pueden entrar en él a voluntad. No se pueden utilizar poderes psíquicos en estado de Furia asesina (a no ser que se posea algún talento que lo permita expresamente).

FURIA DE COMBATE

Nivel: 2

Prerequisitos: Furia asesina

Aptitudes: Fuerza, Defensa

Larga experiencia y una indómita fuerza de voluntad te permiten controlar a la Bestia que llevas dentro. Puedes utilizar reacciones para parar golpes cuando entres en Furia asesina.

GRANADERO

Nivel: 1

Prerequisitos: HP 35

Aptitudes: HP, Precisión

El personaje sabe que las granadas y otros explosivos son las formas mas eficaces de acabar con hordas de criaturas xenos menores o de sorprender a criaturas acechando.

Cuando el personaje falle con una arma con la propiedad Explosiva puede reducir la distancia en la Mitad de su Habilidad de Proyectiles.

ROGUE TRADER

GUERRERO MONTADO

Nivel: 1

Prerequisitos: Rango 2 en Pilotar/Conducir o Rango 2 en Supervivencia. HA 30 o HP 30

Especialización: Cuerpo a Cuerpo, Proyectiles

Aptitudes: HA o HP, Ofensivo

Has ganado experiencia en combatir desde una silla de montura o desde el asiento de un vehículo, moviéndote con el vehículo en vez de luchar contra el.

Cuando un personaje adquiere este talento, escoge una especialización, cuerpo a cuerpo o proyectiles y reduce la penalización por hacer ese tipo de ataque desde una montura o vehículo en movimiento en 10 por cada vez que este talento se adquiera.

GOLPE MORTÍFERO

Nivel: 3

Prerequisitos: HA 40

Aptitudes: HA, Ofensivo

Tus ataques cuerpo a cuerpo golpean con fuerza suficiente para romper huesos. El personaje añade la mitad de su Bonificación de Habilidad de Armas (hacia arriba) al daño que haga en melé



GOLPE BRUTAL

Nivel: 3

Prerequisitos: Golpe Mortífero

Aptitudes: HA, Ofensivo

El personaje golpea con un único ataque concentrando toda su fuerza siendo capaz de destrozarmaduras y carne. Cuando el personaje utiliza la Acción Ataque Total, puede sumar la mitad de su Bonificación de Fuerza a la Penetración del arma. Además se considera que el ataque adquiere la propiedad Conmocionadora (2) para representar la fuerza del ataque.

GUARDIÁN

Nivel: 1

Prerequisitos: Agilidad 35

Aptitudes: Agilidad, Defensa

Después de que un enemigo realice con éxito un ataque contra un aliado, el personaje puede usar su Reacción para moverse una distancia máxima igual a su movimiento de media acción para interponerse entre el atacante y el objetivo. El ataque se resuelve contra el personaje en vez de contra el objetivo original. En caso de que sea un ataque de melé, el personaje puede intentar parar el ataque como parte de su Reacción

GUERRERO DESARMADO

Nivel: 2

Prerequisitos: Habilidad de Armas 35, Agilidad 35

Aptitudes: Fuerza, Ofensivo

Debido al largo entrenamiento los ataques desarmado del personaje producen 1d10-3 puntos de daño, en vez de 1d5-3, además no se le considera desarmado.

IMITADOR

Nivel: 1

Prerequisitos:

Aptitudes: Empatía, Social

Posees una capacidad extraordinaria para copiar la voz de otra persona. Esto puede deberse a vocosintetizadores implantados, a un entrenamiento exhaustivo o a un talento innato. Debes haber escuchado a tu objetivo durante al menos 1 hora para poder estudiar su voz apropiadamente. También debes ser capaz de entender su idioma y pertenecer a la misma raza (un humano, por ejemplo, jamás podría imitar convincentemente a un orko). Todo el que te oiga deberá superar una tirada Complicada (-10) de Escrutinio para darse cuenta de que no eres la persona a la que estás imitando. Si basas tu imitación en cualquier otra cosa que no sean conversaciones "en directo" en la misma habitación que tu objetivo (por ejemplo, grabaciones de voz o comunicaciones interceptadas), la dificultad de esta tirada de Escrutinio se reduce a Moderada (+0). Cabe destacar que este talento no te confiere un aspecto similar al de tu objetivo; únicamente hablarás como él. Si alguien que te esté escuchando ve claramente que no eres la persona a la que imitas, tu engaño fracasa automáticamente.

IMPACTO VIRTUOSO

Nivel: 3

Prerequisitos: Voluntad 50 o HA 50 o HP 50

Aptitudes: Voluntad, Ofensivo

El personaje es un instrumento de la ira divina, llevado el juicio del Dios Emperador a los enemigos de la Humanidad. Golpea sin dudar, aplastando a sus enemigos en el nombre del Dios Emperador. En batalla, la duda no tiene cabida en su mente y la piedad no influye sobre su corazón, ya que aquellos que se han apartado de la luz del Dios Emperador solo encuentran la redención en la aniquilación

Cuando un personaje inflija Furia Virtuosa con un ataque o poder psíquico que logre 3 o más éxitos, puede utilizar 2 dados para determinar el crítico y aplicar el más alto.

IMPÁVIDO

Nivel: 1

Prerequisitos: Voluntad 40

Aptitudes: Voluntad, Defensa

Has visto lo peor de la galaxia, hasta el punto de acostumbrarte a los horrores más atroces. Nunca ganas puntos de Locura por ver sangre, violencia, muerte o cualquier otro horror mundanal. Sin embargo, los terrores sobrenaturales siguen afectándote de la forma habitual.

ROGUE TRADER

IMPETURABLE

Nivel: 2

Prerequisitos: Voluntad 35, Resistencia a poderes psíquicos

Aptitudes: Voluntad, Defensa

Tu mente es como una fortaleza bien protegida contra ataques psíquicos. Puedes repetir cualquier tirada de Voluntad fallida que hayas intentado para resistir poderes psíquicos que afecten a tu mente. Los poderes psíquicos con efectos físicos (como la Telequinesia) no se ven afectados por este talento.

INSPIRACIÓN HEROICA

Nivel: 1

Prerequisitos: Empatía 35, Mando

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

El personaje sabe que decir para sacar lo mejor de las personas bajo su mando y mantenerlos a su lado en las peores situaciones, ya sea gracias a sabias palabras, una retórica feroz, o con provocaciones depende de la persona y la situación. Una vez por turno, el personaje puede utilizar la habilidad de Mando para Inspirar como media acción en vez de acción completa.

INVOCACIÓN FÉRRICA

Nivel: 1

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus Atracción férrea

Aptitudes: Voluntad, Tecnología

Puedes atraer hasta tu mano un objeto metálico que no esté sujeto y que puedas ver. El peso máximo de este objeto es de tantos kilos como el doble de tu Bonificación por Voluntad. Debe encontrarse en un radio de 40 metros a tu alrededor. Para poder usar este talento debes emplear una acción completa y superar una tirada de Voluntad.

LA CARNE ES DÉBIL

Nivel: 3

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus

Aptitudes: Resistencia, Tecnología

El cuerpo del personaje ha sido sometido a importantes sustituciones bionicas y ahora es mas maquina que hombre. Este talento concede al personaje el rasgo Maquina. El personaje no necesita respirar y ademas en inmune a los efectos del vacío, el frío extremo y cualquier efecto psíquico que afecte a la mente. El rasgo Maquina proporciona tantos puntos de armadura como el valor que tiene entre paréntesis. Esta armadura se suma a cualquier otra que lleve el personaje, ademas también protege contra el fuego.

LETANÍA DE ODIOS

Nivel: 2

Prerequisitos: Odio (cualquiera), Aire de Autoridad

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

Tu odio es tan apasionado que incluso puede incitar una emoción similar en los demás. Puedes emplear una acción completa para hacer una tirada de Carisma que te permitirá extender el efecto de tu talento Odio a quienes te rodean. Si la consigues, otorgas una bonificación de +10 a las tiradas de Habilidad de Armas de tantos objetivos como tu Bonificación por Empatía (siempre que se enfrenten a tus odiados enemigos). Los efectos de este talento duran hasta el final del combate.



LEVITACIÓN MAGNÉTICA

Nivel: 2

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus, Bobinas Magnéticas

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Tu devoción por el Dios Máquina te ha granjeado un conocimiento superior de los milagros. Puedes emplear media acción para levitar a 20-30 centímetros del suelo durante tantos minutos como 1d10 más el doble de tu Bonificación por Resistencia. Puedes desplazarte a tu velocidad de carrera habitual, y deberás emplear media acción cada asalto para concentrarte en mantener activo el ritual. También puedes utilizarlo si te caes para iniciar un descenso controlado. Si este rito está activo para cuando llegues al suelo, no sufrirás ningún daño a consecuencia de la caída. Puedes llevar a cabo este rito dos veces por cada periodo de 12 horas.

LEXOGRAFO

Nivel: 2

Prerequisitos: Lingüística +20 (Cualquiera)

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Después de años estudiando volúmenes antiguos, examinando ruinas en mundos perdidos y quizá comunicándose cara a cara seres inhumanos, el personaje se ha convertido en un experto a la hora de descifrar lenguajes humanos perdidos y también xenos.

El personaje puede tratar cualquier tirada de Lingüística en la que no este entrenado como si seria básica.

LLAMARADA DE LUMEN

Nivel: 3

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus, Rayo de Lumen

Aptitudes: HP, Tecnología

El Personaje ha dominado la habilidad de canalizar su voluntad a traves de la Bobina de Potencia, llevando la furia de Ommissiah a todos los que se encuentran a su paso. Realizando una tirada de Habilidad de proyectiles, puede dirigir esta energía a un único objetivo a 20 metros. El ataque inflige 1d10 mas su Bonificador de Voluntad puntos de daño de energía con la Propiedad Explosiva (X), donde X es igual a su Bonificación de Voluntad. Este ataque es una Media Acción, y cada vez que se realiza el personaje debe superar una tirada de Resistencia o ganar un nivel de Fatiga.

LUCHAR A CIEGAS

Nivel: 1

Prerequisitos: Percepción 30

Aptitudes: Percepción, Entorno

Los años de practica y desarrollo utilizando otros sentidos le permiten combatir cuerpo a cuerpo sin el sentido de la vista.

El personaje reduce todas las penalización en combate cuerpo a cuerpo por visión oscurecida a la mitad.

MAESTRÍA

Nivel: 3

Prerequisitos: +30 en la Habilidad elegida

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

El personaje se ha convertido en un consumado maestro de una habilidad y puede realizar hazanas que sorprenderá a la gente corriente. El personaje puede gastar un punto de destino para superar automáticamente una habilidad, siempre que después de los modificadores a su habilidad sea +0 o mejor. Adicionalmente en vez de solo superarla conseguirá un numero de éxitos igual a la Bonificación de la característica asociada a esa habilidad. Este talento puede adquirir mas de una vez, una vez por cada habilidad.

MAESTRÍA CON ARMAS A DISTANCIA

Nivel: 3

Especialización: Bolter, Pesadas, Láser, Lanzadores, Melta, Plasma, Primitivas, Proyectiles Sólidos

Prerequisitos: Habilidad de Proyectiles 50, Habilidad del grupo escogido

Aptitudes: HP, Precisión

El personaje se ha entrenado para ser particularmente letal con cierto grupo de armas. Su extensa experiencia con esas armas las convierte en una parte de si mas que en simples objetos. Por eso, es extremadamente preciso incluso en las situaciones mas tensas de un combate.

Una vez, por encuentro de combate, el personaje puede realizar una acción de Apuntar gratuita, antes de hacer un ataque con el grupo de armas escogida.

ROGUE TRADER

MAESTRÍA CON ARMAS BOLTER

Nivel: 3

Prerequisitos: HP 45, Entrenamiento con Armas Bolters,
Aptitudes: HP, Precisión

El personaje es un especialista con todas las armas bolters, por sus años de entrenamiento y practica. El personaje puede usar toda clase de bolters para dirigir una lluvia devastadora de fuego disciplinado sobre sus enemigos que los corta como una guadaña. Cuando el personaje dispara en modo semiautomático o automático cualquier arma bolter si tiene éxito recibe un éxito adicional, siempre y cuando no realice ninguna acción de movimiento.

MAESTRÍA CON ARMAS INTEGRADAS

Nivel: 3

Prerequisitos: Resistencia 45, Voluntad 45, Implantes del Mechanicus,
Perecía con Armas Integradas
Aptitudes: HP, Tecnología

El personaje ha aprendido a regular los flujos de energía de su generador de potencia, y puedes aumentar el poder de su armamento gracias a su energía natural bioeléctrica.

Como acción libre el personaje puede ganar un numero de Fatiga hasta un máximo de su Bonificador de Resistencia -1, para aumentar el daño y la penetración en ese valor durante tantos asaltos como su Bonificación de Voluntad.

MAESTRÍA CON ARMAS LÁSER

Nivel: 3

Prerequisitos: Habilidad de Projectiles 45, Pericia con Armas Láser
Aptitudes: HP, General

El tiempo gastado por el personaje en entrenar con armas armas láser es solo superado por el tiempo gastado en utilizarlas para matar a los enemigos del Dios Emperador en el campo de batalla, El personaje es un experto en el uso de estas armas y ha unido su espíritu al espíritu maquina de estas armas. Cada vez que realice un ataque con un arma láser, inflige un +1 al daño por cada 2 éxitos

MAESTRÍA CON ARMAS LANZALLAMAS

Nivel: 3

Prerequisitos: Voluntad 45, Agilidad 45, Fuego Purificador
Aptitudes: Precisión

El personaje puede controlar el flujo del promethium liquido con una maestría total, no solo para calcinar a sus impuros enemigos sino para evitar a sus aliados. Cuando el personaje ataca un arma con la Propiedad Rociadora, solo afectara a sus enemigos. Si un enemigo esta en combate cuerpo a cuerpo con un aliado y decide atacarle, los 2 seran objetivo de las llamas.

MAESTRÍA CON ARMAS MELTA

Nivel: 3

Prerequisitos: Habilidad de Projectiles 50, Pericia con Armas Láser
Aptitudes: HP, General

Cuando te enfrentas a vehículos o maquinas de guerra hay que utilizar las armas de fusión , o melta, para derribar a estos behemoths. Así que hay situaciones en las que utilizar armamento melta es esencial para la supervivencia, no solo del personaje sino del grupo entero.

Cada vez que el personaje realice un ataque con un arma melta, aumenta la penetración en +2 por cada 2 nivel de éxito. Este bonus se aplica después de doblar la penetración por la propiedad Melta.

MAESTRÍA CON ARMAS DE PLASMA

Nivel: 3

Prerequisitos: Habilidad de Projectiles 50, Pericia con Armas de Plasma
Aptitudes: HP, Tecnología

El personaje no solo ha aprendido a minimizar el riesgo de estas armas, sino que ademas se a convertido en un experto dirigiendo su letal furia mientras las dispara en su modo máximo

Cuando el personaje dispara un arma de plasma en Modo Máximo, aumenta un +2 el daño la penetración y la Propiedad Explosiva.

MAESTRÍA CON ARMAS DE PROYECTILES SÓLIDOS

Nivel: 3

Prerequisitos: Habilidad de Projectiles 45, Pericia con Armas de
Projectiles Sólidos

Aptitudes: HP, Precisión

El personaje ha dominado el uso de estas armas, haciendo que incluso un roce pueda provocar daño.

Cuando el personaje dispare un arma de proyectiles sólidos, esta ganara la propiedad Eficaz (X), donde es X es la mitad de la Bonificación de Habilidad de Projectiles (hacia arriba).

MAESTRÍA EN COMBATE

Nivel: 2

Prerequisitos: Habilidad de armas 35

Aptitudes: HA, Defensa

Mediante una combinación de reflejos y percepción eres capaz de mantener a raya a muchos más adversarios en combate cuerpo a cuerpo que cualquier otro menos experimentado. Los adversarios que se enfrenten a ti en combate cuerpo a cuerpo no reciben ninguna bonificación por superarte en número.

MAESTRÍA EN COMBATE CON 2 ARMAS

Nivel: 3

Prerequisitos: Agilidad 45, HP 40 y/o HA 40, Combate con 2 Armas
(Melé, Projectiles), Ambidiestro

Aptitudes: Precisión, Ofensivo

El personaje ha dominado la habilidad de combatir con un arma en cada mano. Cuando se encuentre armado con 2 armas anula el penalizador por combatir con 2 armas.

MAESTRO DE COMBATE

Nivel: 3

Prerequisitos: Habilidad de armas 35, Entrenamiento con armas cuerpo
a cuerpo.

Aptitudes: HA, Precisión

La maestría del personaje con armas de combate cuerpo a cuerpo no tiene rival, y su arma siempre golpea con precisión. Cuando ataques con un arma podrás repetir un ataque fallido por asalto. Este talento no se puede utilizar con armas con la Propiedad Aparatosa o con armas a 2 manos con la Propiedad Desequilibrada.

MAESTRO INGENIERO

Nivel: 3

Prerequisitos: Competencia Tecnológica +20, Implantes del Mechanicus
Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

El Conocimiento del personaje de Naves de Vacío y de sus espíritus maquinas sobrepasa al de tus compañeros de tu planeta natal. El personaje puede sentir el pulso del plasma a través de los conductos de la nave como si serian sus venas. El personaje gana un +10 a todas las tiradas de Competencia Tecnológica Puede gastar un Punto de Destino para tener un éxito automáticamente en una tirada de Competencia Tecnológica para mejorar, reparar o aumentar los sistemas de la Nave, consumiendo el mínimo tiempo en el proceso.

MAESTRO DESARMADO

Prerequisitos: Habilidad de Armas 45, Agilidad 40, Guerrero
Desarmado

Aptitudes: Fuerza, Ofensivo

El personaje a desarrollado inigualables técnicas de combate desarmado. Sus ataques desarmado producen 1d10 puntos de daño, no se considera desarmado, a efectos de juego se considera que posee el Rasgo Armas Naturales Letales.

ROGUE TRADER

MAESTRO ORADOR / AURA DE MANDO

Nivel: 3

Prerequisitos: Empatía 45, Voluntad 45, Aura de Autoridad

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

El personaje ha aprendido las técnicas necesarias para influenciar a grandes audiencias. Cuando el personaje utilice la habilidad de influencia, como Carisma, Intimidar o Mando, para afectar a más de una persona, puede afectar a un número de personas igual a su Bonificación de Empatía multiplicada por 100, en vez de solamente 10.

MANDÍBULA DE HIERRO

Nivel: 1

Prerequisitos: Resistencia 40

Aptitudes: Resistencia, Defensa

Estás hecho de una pasta más dura y puedes encajar golpes menores sin apenas acusarlos. Cuando resultes aturdido, podrás hacer una tirada de Resistencia para ignorar sus efectos.

MANTENIMIENTO DE INICIADO

Nivel: 1

Prerequisitos: Saber Popular (Adeptus Mechanicus) +10

Aptitudes: HP, Tecnología

Aunque los secretos más profundos de la tecnología están reservados a los sacerdotes rojos de Marte, es posible para personas con conocimientos del Culto a la Maquina aprender algunos secretos. El personaje ha aprendido rituales de mantenimiento avanzados para su arsenal.

Las armas que el personaje utilice, y haya tenido tiempo para realizar los rituales del Mechanicus, verán su encasillamiento reducido en 2, incluso las armas con la propiedad Sobrecalentamiento. Este talento no es compatible con otros que reduzcan el encasillamiento del arma.

MECANIZADO

Nivel: 3

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus, La Carne es Débil (2), Resistencia 45

Aptitudes: Resistencia, Tecnología

Se han aplicado mejoras al cibermanto y la bobina de potencia del tecnosacerdote para dotarlo de mayor potencia y permitirle usar equipo más pesado; también se han blindado sus órganos vitales y se han reforzado las extremidades para soportar el peso adicional.

Tu Fuerza y Resistencia aumentan en +10, y su Agilidad y Empatía se reducen en -5. Su masa aumenta 3 veces la de una persona normal, y a partir de ahora no podrá flotar o nadar en agua o líquidos similares.

El personaje puede montar una pistola o un arma de melé en cualquiera de sus Mecadendritas con arma.

MEDITACIÓN

Nivel: 1

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: Voluntad, Conocimiento

Puedes aliviar el dolor que sufre tu cuerpo relajando la mente y sumiéndote en un trance. Para ello debes realizar una tirada de Voluntad y pasar 10 minutos en trance; si la consigues, reducirás tu nivel de Fatiga en 1.

MEMORIA FOTOGRÁFICA

Nivel: 1

Prerequisitos: Inteligencia 30

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Tras largos años de práctica y condicionamiento mental, has convertido tu mente en una especie de archivo; eres capaz de memorizar y recordar una enorme cantidad de información. Puedes recordar inmediatamente cualquier dato o información trivial que hayas podido captar razonablemente en el pasado. Si intentas recordar hechos más detallados o complejos, como el estado exacto de la escena de un crimen o una página de un antiguo grimorio que leíste cinco años atrás, el DJ puede exigirte una tirada de Inteligencia.

MUERTE DESDE EL CIELO

Nivel: 1

Prerequisitos: Pilotar (Aeronáutica-Personal)

Aptitudes: Agilidad, Ofensivo

Muchos Guerreros sobre todo dentro de los Marines Espaciales utilizan Jump-Packs para acercarse lo más rápidamente posible al enemigo y entrar en combate.

Cuando el personaje realice una Acción de Carga mientras utiliza un Jump-Pack puede realizar una tirada de Pilotar (Personal) (+0), por cada 2 éxitos en la tirada añade 1d10 al daño, hasta un máximo de 2d10.

NO HAY LUGAR DONDE OCULTARSE

Nivel: 1

Prerequisitos: Percepción 30

Aptitudes: Percepción, Ofensivo

El personaje siempre busca el punto más débil de una cobertura para dañarla y obligar a su enemigo a ponerse a tiro. Cuando daña una cobertura el personaje reduce la armadura de esa cobertura en tantos puntos como su nivel de éxitos. Si utiliza un arma que no requiere de tirada de habilidad, la reduce en 1.

OCULTAR EL CHASIS/ HULL DOWN

Nivel: 2

Prerequisitos: Rango 2 en Pilotar/Conducir

Aptitudes: Agilidad, Entorno

El personaje se mantiene en todo momento al tanto de sus enemigos, colocando su vehículo para que parezca solo una silueta en el horizonte o aprovechando las coberturas que ofrece el terreno.

Cuando el personaje realiza una acción con el Subtipo Movimiento, cuenta el tamaño de su vehículo como un nivel menos para modificadores de ataque o coberturas.

ODIO

Nivel: 2

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: HA, Social

Grupo de talentos: Alienígenas (raza específica), Criminales, Demonios, Herejes, Mutantes, Psíquicos, Rogue Traders, Piratas.

Tienes motivos para odiar a una raza u organización concreta, y tu rencor se deja sentir en tus ataques cuerpo a cuerpo. Elige una raza o grupo de los indicados más arriba. Siempre que te enfrentes con adversarios que pertenezcan a dicho grupo, recibes una bonificación de +10 a todas las tiradas de Habilidad de armas que realices contra ellos. Sin embargo si quieres retirarte cuando combates con un enemigo odiado debes superar una tirada de Voluntad, a menos que seas superado en número abrumador.

OJO DE LA VENGANZA

Nivel: 3

Prerequisitos: HP 50

Aptitudes: HP, Precisión

El personaje es capaz de localizar el sitio donde puede causar más daño a su enemigo con único disparo. Antes de realizar un ataque estándar a distancia, el personaje puede gastar un Punto de Destino. Si lo hace, su ataque infligirá +X de daño y ganará +X a penetración, donde X es igual a 1 más el número de éxitos obtenidos en la tirada.



ORTOPRAXIS

Nivel: 1

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: Voluntad, Tecnología

Has aprendido a fortalecer tu mente empleando un circuito litúrgico injertado en lo más profundo de tu cráneo. Puedes bloquear cualquier intento de control mental concentrándote en las oraciones que recita tu unidad proxy. Esto te concede una bonificación de +20 a las tiradas de Voluntad que debas realizar para resistirte a controles mentales o interrogatorios.

PARANOIA

Nivel: 2

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: Percepción, Entorno

Sabes los peligros que se ocultan en cada esquina y que una vez que dejes de estar en guardia el universo te golpeará. Recibes una bonificación de +2 a tus tiradas de Iniciativa.

Además, el DJ puede hacer tirada secretas de Percepción por ti para ver si percibes cualquier amenaza oculta. Sin embargo, tus compañeros encuentran irritante tus continuos murmullos y tu actitud inquieta.

PARLOTEO BINARIO

Nivel: 2

Prerequisitos: Inteligencia 40

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Eres un experto en lo relativo al control de servidores. Recibes una bonificación de +10 a cualquier intento de comunicarte con un servidor, además cualquier Nave de Vacío en la que sirvas recibirá un +1 a Moral al aumentar la eficiencia de los servidores.

PERCEPCIÓN DE COMBATE

Nivel: 1

Prerequisitos: Percepción 35

Aptitudes: Percepción, Entorno

El personaje tiene la habilidad reconocer los avisos de su subconsciente para reaccionar de manera veloz a estímulos externos que la simple agilidad no puede igualar. El personaje puede utilizar su Bonificación de Percepción en vez de su Bonificación de Agilidad cuando tire iniciativa.

PERICIA CON ARMAS INTEGRADAS

Nivel: 2

Prerequisitos: HP 40, Implantes del Mechanicus

Aptitudes: HP, Tecnología

El personaje corrige los defectos de su carne decadente gracias a la unión con el metal inquebrantable y los circuitos de su arma, llevando estos sistemas más allá del límite humano para ser más certero.

Cada vez que el personaje tiene éxito en una tirada de Habilidad de proyectiles con su arma integrada puede aumentar su Fatiga en 1 para añadir 2 niveles de éxito al total.

PERICIA CON ARMAS LÁSER

Nivel: 2

Prerequisitos: HP 35, Descarga Láser

Aptitudes: HP, General

El personaje ha adquirido una gran habilidad con las armas láser, convirtiéndose en un gran tirador e instrumento de muerte del Dios Emperador.

Cada vez que el personaje realice un ataque con un arma láser, impone un penalizador de -5 a la hora de esquivar por cada nivel de éxito logrado. En dispara automático y semiautomático el máximo de penalización es -30.

PERICIA CON ARMAS MELTA

Nivel: 2

Prerequisitos: HP 40

Aptitudes: HP, Ofensivo

Las armas melta o de fusión son extremadamente poderosas y destructivas, pero lo normal es que tengan que ser utilizadas a corta distancia para utilizar su máximo potencial. El personaje a compensado esta desventaja a través de numerosas y variadas situaciones, manteniendo el foco de energía centrado en su objetivo a mayores distancias.

Cuando se utilice un arma de fusión (melta) el personaje aumenta su alcance en un número de metros igual al doble de su Bonificación de Habilidad de proyectiles.

PERICIA CON ARMAS DE PROYECTILES SÓLIDOS

Nivel: 2

Prerequisitos: HP 35

Aptitudes: HP, General

El personaje a aprendido a superar la limitación de munición con respecto a las armas láser, y es capaz de desencasquillar un arma sin apenas sacrificar munición

Cuando el personaje desencasquille un arma de proyectiles sólidos, puede recargarla como acción libre. Adicionalmente no se pierde la munición del cargador retirado.

PERICIA EN ARMAS DE PLASMA

Nivel: 2

Prerequisitos: HP 40

Aptitudes: HP, Tecnología

Las armas de plasma son letales, aunque también se las conoce por acabar con sus propietarios. Cada disparo puede sobrecalentar el arma, y aunque su poseedor la puede dejar caer al suelo, esto le deja desarmado, que puede ser más peligroso que una quemadura de plasma.

El personaje ha aprendido diferentes técnicas para evitar el inevitable sobrecalentamiento, cada vez que dispare un arma de plasmas con la propiedad Sobrecalentamiento, el arma solo se sobrecalentara con un 96 o más o al encasquillarse.

PILOTO DE PRIMERA

Nivel: 2

Prerequisitos: Pilotar/Conducir/Supervivencia +10, Agilidad 40

Aptitudes: Agilidad, Tecnología

El personaje puede pilotar vehículos como si fuesen extensiones de sí mismo, realizando increíbles maniobras y haciendo que sea capaz de recuperarse de fallos que serían fatales para pilotos más inexpertos.

Cuando el personaje tenga éxito en una maniobra puede aumentar su fatiga en 1 para añadir un número de éxitos igual a la mitad de su Bonificación de Agilidad, cuando falle una maniobra puede aumentar su fatiga en 1 para reducir el grado de fallo en la mitad de su Bonificación de Agilidad hasta un mínimo de 1.

PILOTO INNATO

Nivel: 1

Prerequisitos: Pilotar +10

Aptitudes: Agilidad, Tecnología

Una vez que puedes manejar un vehículo pilotar los demás no es tan difícil. Se considera que tienes adquirida la habilidad para pilotar los vehículos del mismo grupo (Superficie y Aeronáutica)

PORTADOR DE LA MUERTE

Nivel: 3

Prerequisitos: HP 45 o HA 45

Especialización: Melé, proyectiles

Aptitudes: Percepción, Precisión

El personaje puede colocar sus impactos donde infligan máximo daño, como en una junta o brecha de una armadura. Al adquirir este talento se escoge una especialización. Cuando el personaje ataque de esa forma y logre infligir daño crítico aumenta este daño en su Bonificador de Percepción

ROGUE TRADER

POTENCIADORES SANGUÍNEOS

Nivel: 2

Prerequisitos: Estabilizadores sanguíneos

Aptitudes: Resistencia, Tecnología

Tu fuerza de voluntad puede acelerar los mecanismos de tus estabilizadores sanguíneos. Una vez cada 12 horas puedes hacer una tirada de Competencia tecnológica. Si la consigues, recuperas 1d5 Heridas. Pero si obtienes un resultado comprendido entre 96 y 100, además de fallar habrás forzado tus implantes más de la cuenta y dejarán de funcionar durante 1 semana. En todo este tiempo no podrás utilizar este talento y tampoco te beneficiarás de los efectos del talento Estabilizadores sanguíneos. Una vez transcurrida la semana, recuperarás el uso de ambos talentos. Para poder activar los potencia-dores sanguíneos debes pasar 10 minutos meditando y formulando encantamientos rituales.

PROEZAS DE FUERZA

Nivel: 3

Requisitos previos: Fuerza 50, Brazos Fuertes

Aptitudes: Fuerza, Ofensivo

La increíble fuerza del personaje ha sorprendido a sus aliados en numerosas ocasiones. Donde algunos utilizan soluciones indirectas o planes elaborados, a ti no te desagradan los planes mas directos, utilizar tu esfuerzo bruto para aplastar el problema y esperar que con solo la fuerza se solucione. Puedes gastar un punto de destino para adquirir el Rasgo Fuerza Antinatural (X), donde X es como máximo tu Bonificador de Fuerza, hasta el final del turno. Al final del turno ganas tantos niveles de Fatiga como el valor X elegido.

PROTOCOLO

Nivel: 1

Requisitos previos: Empatía 30

Aptitudes: Empatía, Social

Grupo de talentos: Académicos, Adeptus Arbitres, Adeptus Mechanicus, Administratum, Armada Imperial, Astrópatas, Bajos fondos, Clase media, Clase obrera, Dementes, Eclesiarquía, Ejército, Gobierno, Habitantes de colmenas, Habitantes de mundos salvajes, Nacidos en el vacío, Nobleza.

Sabes cómo tratar con una organización o colectivo social concreto. Recibes una bonificación de +10 a todas las tiradas de Empatía que debas realizar para interactuar con miembros del grupo elegido.

PSÍQUICO CORROMPIDO

Nivel: 2

Prerequisitos: Factor Psíquico, Psiniscencia +10, Corrupción 10

Aptitudes: Psíquico, Conocimiento

Aunque la Scola Psikana enseña que la Disformidad es peligrosa algunos psíquicos ignoran estas advertencias y abrazan la Disformidad con sus promesas de gran poder.

Cuando el personaje realice una tirada de Foco de Poder puede ganar tantos puntos de corrupción como su Factor Psíquico. Por cada punto ganado de esta forma añade +10 a su tirada pero añade un +5 a las tiradas de Fenómenos Psíquicos

PSÍQUICO PENITENTE

Nivel: 2

Prerequisitos: Factor Psíquico, Imperturbable, Voluntad 40

Aptitudes: Psíquico, Defensa

Los psíquicos son odiados y temidos por todo el Imperio, incluso aquellos que sirven al Emperador sufren esta maldición

Aun así tu deber con tus aliados te permite actuar como un foco psíquico, sacrificando tus propias energías para proteger a tus aliados de los poderes de la Disformidad.

Cuando el Psíquico o un aliado a 10 metros sea objetivo de un poder psíquico, el psíquico puede sufrir cualquier numero de niveles de Fatiga.

Por cada nivel sufrido añade un +10 a a la tirada opuesta o a la tirada de Evasión Si la tirada del objetivo para resistir o evadir el efecto psíquico son dobles (11,22,33...) se genera un Fenómeno Psíquico

PÚGIL

Nivel: 1

Prerequisitos: Fuerza 35, Agilidad 35

Aptitudes: Fuerza, Ofensivo

Cuando se enfrentan a los enemigos del Imperio, la mayoría de los soldados prefieren ponerse detrás del arma mas grande disponible. Aunque es posiblemente lo mas sabio, no siempre es posible. Por ello muchos soldados se entrenan con otras armas incluidas sus propias manos.

El personaje puede realizar la acción de Finta como acción libre cuando este desarmado y realice las acciones Ataque Total o Ataque Estándar.

Adicionalmente, puede realizar golpes de precisión como media acción

PUNTO DÉBIL

Nivel: 3

Especialización: Melé, proyectiles

Prerequisitos: Asesino Preciso, Escrutinio +10

Aptitudes: HP o HA, Preciso

Puedes identificar casi instantáneamente las debilidades del blindaje de tu objetivo y colocar un disparo o golpe para perforarlo.

Al realizar la Acción Disparo/Golpe Localizado aumentas la penetración de tu arma en X, donde X es el numero de éxitos de tu ataque.

PUREZA DEL OUDIO

Nivel: 2

Prerequisitos: Odio (Cualquiera)

Especialización: Cualquier grupo con el que el personaje tenga el Talento Odio.

Aptitudes: Voluntad, Ofensivo

El personaje ha convertido su Odio en un arma afilada, libre de la duda y de la piedad. Cuando se enfrenta al objeto de su odio, ya sean traidores, mutantes, brujos o herejes el personaje es un instrumento de la Voluntad del Emperador, repartiendo Su Voluntad entre los enemigos de la humanidad como si guiara su mano.

Cuando se adquiere este talento se selecciona un grupo en el cual posea el talento Odio. Contra ese grupo los ataque de melé ganan la Propiedad Venganza (9), si los ataques ya poseían esta propiedad, se reduce en 1.

QUIRÚRGICO EXPERTO

Nivel: 3

Prerequisitos: Medicae +10

Aptitudes: Inteligencia, Entorno

Estás capacitado para practicar las técnicas médicas más avanzadas conocidas por la humanidad. Recibes una bonificación de +20 a todas las tiradas de Medicae. Además no recibes penalizador por tratar Heridas Graves, y solo un -10 por Heridas Críticas

RAYO DE LUMEN

Nivel: 3

Requisitos previos: Implantes Mechanicus, Descarga de Lumen

Aptitudes: HP, Tecnología

Proyectando tu voluntad y murmurando la plegaria adecuada puedes castigar a los enemigos del Omnisiah. Valiéndole de tus inductores de electroatuaje puedes crear una chisporroteante bola de energía bioeléctrica y arrojarla a tus enemigos. Si consigues una tirada de Habilidad de proyectiles, puedes dirigir esta energía contra un único objetivo situado a no más de 10 metros. El objetivo sufre un daño energético de 1d10 más el doble de tu Bonificación por Voluntad, con la propiedad Shock. El uso de este talento se considera media acción de ataque normal.

Cada vez que usas este talento ganas 1 nivel de Fatiga si no consigues superar una tirada de Resistencia.

REACCIÓN RÁPIDA

Nivel: 2

Prerequisitos: Agilidad 40

Aptitudes: Agilidad, Entorno

Tienes unos reflejos hipersensibles y puedes reaccionar en un instante a cualquier cambio en tu situación. Si eres sorprendido o caes en una emboscada, puedes intentar una tirada de Agilidad para poder actuar con normalidad.

ROGUE TRADER

REALIMENTACION ESTRIDENTE

Nivel: 1

Requisitos previos: Implantes del Mechanicus

Aptitudes: Resistencia, Tecnología

Musitando fórmulas ilógicas consigues inducir una respuesta contradictoria en tus voco-sintetizadores. Tus circuitos de audio protestan con un ruidoso chirrido, aturdiendo y distrayendo a los demás en igual medida. Todas las criaturas que no sean demoníacas ni mecánicas y que se encuentren en un radio de 30 metros a tu alrededor deberán superar una tirada de Voluntad para no perder media acción en su próximo turno estremeciéndose, profiriendo juramentos e insultos, tapándose los oídos y reaccionando de otras varias maneras al espantoso ruido. El uso de este talento es una acción completa, y no puede volver a utilizarse en los 1d5 asaltos que tardan los circuitos de audio en restablecer su configuración original.

RECARGA DE LUMEN

Nivel: 2

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus

Aptitudes: Resistencia, Tecnología

Has aprendido a insuflar tu fuerza vital a los dispositivos tecnológicos. Si superas una tirada de Resistencia, puedes emplear tu campo bioeléctrico para recargar o suministrar energía a máquinas. Para ello debes pasar 1 minuto meditando y formulando encantamientos rituales. La dificultad de la tirada de Resistencia varía dependiendo de la naturaleza de la tecnología a recargar, tal y como se indica a continuación: Es preciso señalar que, a discreción del DJ, algunas tecnologías son sencillamente demasiado arcanas, están demasiado averiadas o requieren demasiada energía para poder ser activadas. Cada vez que usas este talento ganas 1 nivel de Fatiga si no consigues superar una tirada de Resistencia.

Dificultad	Ejemplo
Ordinaria (+10)	Batería simple, iluminador
Moderada (+0)	Batería Láser, Placa de Datos, Terminal del Puente
Complicada (-10)	Batería de Alta Potencia, ServoCraneo,
Difícil (-20)	Batería de Cañón Láser, Servidor, Generador Holográfico
Muy Difícil (-30)	Núcleo del Cogitador de la Nave, Espíritu Máquina de los Reactores, Tecnología Xeno

RECARGA RÁPIDA

Nivel: 1

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: Agilidad, Entorno

Has pasado tanto tiempo practicando ejercicios con tus armas que puedes recargarlas en un instante. Todos los tiempos de recarga se reducen a la mitad (redondeando hacia abajo); de este modo, media acción pasa a ser una acción libre, una acción completa se reduce a media acción, y así con todas.

RECIO

Nivel: 2

Prerequisitos: Resistencia 40

Aptitudes: Resistencia, Defensa

A efectos de recuperación de daño, siempre se considera que tus heridas son heridas leves.

REFLEJOS RÁPIDOS

Nivel: 1

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: Agilidad, Entorno

Reaccionas con una velocidad fulgurante. Cuando tengas que hacer una tirada de Iniciativa, Tiras 2d10 y te quedas con el mejor resultado.

RESERVA DE ENERGÍA

Nivel: 3

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus

Aptitudes: Resistencia, Tecnología

Has aprendido a concentrar parte del poder que hay almacenado en tu bobina de potencia. Ya no ganas niveles de Fatiga por utilizar Recargas, Descargas ni Rayos de lumen.

RESISTENCIA A X

Nivel: 1

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: Resistencia, Defensa

Grupo de talentos: Calor, Frío, Miedo. Poderes psíquicos, Venenos, Otros. Ya sea por una exposición prolongada en el pasado, por un entrenamiento físico exhaustivo o por una afortunada disposición genética, eres sumamente resistente a algo en particular. Cuando adquieres este talento debes elegir ; qué eres resistente. Recibes una bonificación de +10 a todas las tiradas que debas realizar para resistir o evitar los efectos del objeto de tu resistencia.

RESISTENCIA MEJORADA

Nivel: 3

Prerequisitos: Resistencia 40

Aptitudes: Resistencia, Defensa

Por acabar con sus enemigos, por lealtad a sus aliados, o por puro orgullo, el personaje se niega a morir hasta terminar su misión. Cuando el personaje gasta un punto de destino para recuperar heridas, recupera 1d5+ su Bonificación de Resistencia, en vez de solo 1d5, y anula un nivel de Fatiga.

RESOLUCIÓN DE HIERRO

Nivel: 2

Prerequisitos: Resistencia (Miedo), Impávido

Aptitudes: Defensa, Voluntad

Después de Fallar una tirada de Acobardamiento o Miedo, el personaje puede volver a repetirla con un -10.

RESORTE

Nivel: 1

Prerequisitos: Agilidad 30

Aptitudes: Agilidad, General

Es difícil mantenerte en el suelo. Puedes ponerte en pie con una acción libre.

ROBUSTO

Nivel: 1

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: Resistencia, General

Puedes encajar más daño de lo normal antes de morir. Ganas 1 Herida adicional. Si el esquema de mejoras de tu carrera profesional lo permite, puedes adquirir este talento tantas veces como el triple de tu Bonificación de Resistencia.

ERUDITO DEL VACÍO

Nivel: 2

Prerequisitos: Saber Prohibido Xeno +20

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

En tu búsqueda del conocimiento sobre especies Xeno, te has percatado de la infinidad de especies que ponen en peligro al Imperio. El personaje puede realizar cualquier tirada de Saber Prohibido Xeno que no tenga adquirida como si sería básica

SELECCIÓN DE OBJETIVO

Nivel: 3

Prerequisitos: Habilidad de proyectiles 50

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Preciso

Cuando el personaje escoge a su objetivo ni la confusión desenfrenada del combate cerrado interfiere. Puedes disparar en combate cuerpo a cuerpo sin ningún penalizador. Si además hace una acción de Apuntar, previene la posibilidad de golpear objetivos amistosos.

ROGUE TRADER

SENTIDO DE LA DISFORMIDAD

Nivel: 1

Prerequisitos: Navegante o Factor Psíquico, Psiniscencia, Percepción 30

Aptitudes: Percepción, Psíquico

Los sentidos del personaje han evolucionado para percibir la disformidad con el mundo real, aunque requiere de cierta concentración para hacerlo.

Después de ganar este Talento, la habilidad Psiniscencia requiere una acción libre en vez de media acción

SOLUCIONES DE DISPARO

Nivel: 3

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus, Uso de Mecadendrita (Arma), Entrenamiento Armas Exóticas (Armas Integradas), Implante Logico

Aptitudes: Tecnología

Gracias a tus circuitos craneales y los implantes que controlan tus Mecadendritas, has conseguido sincronizar todos tus ataques sobre tus enemigos.

Como Acción completa puedes realizar una tirada de Inteligencia (+0), si tienes éxito consigues un impacto con una de tus armas al alcance del objetivo con una de tus armas, por cada éxito adicional consigues otro impacto con otra de tus armas al alcance del objetivo, hasta un máximo de tus mecadendritas arma y armas integradas que puedan atacar. (a efectos de esquiva es un ataque automatico).

SOMETIMIENTO

Nivel: 1

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: HA, Ofensivo

Eres hábil capturando a tus adversarios con vida. Puedes emplear media acción o una acción de carga para declarar que vas a intentar someter a un adversario antes de hacer una tirada de Habilidad de armas. Si la consigues y le infliges al menos 1 punto de daño, este daño se ignora y en su lugar tu adversario deberá superar una tirada de Resistencia para no quedar aturrido durante 1 asalto y derribado. Adicionalmente cuando realices una acción de Aturdir no sufres un -20 a la Habilidad de Armas.

SUEÑO LIGERO

Nivel: 1

Prerequisitos: Percepción 35

Aptitudes: Percepción, Entorno

Tienes el sueño muy ligero y permaneces alerta cuando la mayoría estaría durmiendo a pierna suelta. Se considera que siempre estás despierto (aun cuando estés dormido) a efectos de tiradas de Perspicacia, sorpresa o levantarte apresuradamente. El inconveniente de este talento es que a menudo te sientes cansado durante el día, y a consecuencia de ello sueles estar malhumorado y distraído.

TÁCTICO DEL VACÍO

Nivel: 3

Prerequisitos: HP 45, Percepción 45

Aptitudes: Percepción, Entorno

La habilidad del personaje para conceptualizar las 3 dimensiones espaciales le proporciona ventaja en el combate naval, proporcionándole un +10 a la Habilidad de Projectiles para disparar las armas de una Nave del Vacío

TIRADOR DE ÉLITE

Nivel: 2

Prerequisitos: Habilidad de proyectiles 40

Aptitudes: HP, Precisión

La distancia no es problema cuando empuñas un arma de fuego, y eres capaz de abatir blancos lejanos con la misma facilidad que los que estén cerca de ti. No sufres ninguna penalización por disparar un arma a distancias largas o extremas.

TIRADOR VERSÁTIL

Nivel: 3

Prerequisitos: Asesino Preciso, Selección de Objetivos

Aptitudes: HP, Precisión

El personaje ha perfeccionado su habilidad con armas de un solo tiro hasta el punto que puede disparar con la precisión de un rifle.

Cuando realice un único disparo con una única pistola o arma pesada o un arma de un vehículo con la propiedad Precisa y mientras realice el disparo a una zona específica, el personaje trata el arma como una Básica a efectos de daño adicional por éxitos adicionales.

TOQUE MECÁNICO

Nivel: 1

Requisitos previos: Inteligencia 30

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Con un dulce susurro y un gesto ritual puedes despertar a los espíritus máquina que dormitan en las armas de fuego y obligarlos a entrar en acción de nuevo. Puedes desencasquillar cualquier arma de fuego con sólo media acción. Para ello debes tocar el arma en cuestión mientras recitas este ritual. Sólo puedes practicar este rito sobre un arma por asalto (hacerlo con más sería irrespetuoso).

TORBELLINO DE MUERTE

Nivel: 2

Prerequisitos: Habilidad de Armas 40

Aptitudes: HA, Precisión

Cuando el personaje se enfrenta a muchos enemigos a la vez, se transforma en un torbellino de muerte, moviéndose, tajando a diestro y siniestro y decapitando en una furia sin fin. Cuando ataque a más de un oponente en combate cuerpo a cuerpo, el personaje puede realizar un ataque adicional a cada enemigo al que se enfrente, hasta un máximo de su Bonificación de Habilidad de Armas. Cada ataque después del primero se considera acción libre, y no se puede combinar con otro Talento o Habilidad que proporcione más ataques. Las armas con la Propiedad Aparatosa solo pueden realizar ataques adicionales hasta un máximo de la mitad de su Bonificación de Armas tirando hacia abajo.

TORMENTA DE ACERO

Nivel: 2

Prerequisitos: HP 40

Aptitudes: HP, Ofensivo

Cuando se enfrenta a sus enemigos en la batalla el personaje es capaz de lanzar una tormenta de poder de fuego que incluso los más temerarios no podrán atravesar.

Cuando el personaje inflige daño a un objetivo ,con disparo automático o semiautomático, puede utilizar los impactos adicionales para alcanzar a otros objetivos que se encuentren a 5 metros, en vez de 2, de su objetivo primario.

USO DE MECADENDRITA

Nivel: 2

Requisitos previos: Implantes del Mechanicus

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Grupo de talentos: Arma, Herramientas, Manipulador, Medicae, Óptica.

Has recibido la formación, iniciación e hipno doctrina adecuadas para utilizar un tipo concreto de mecadendrita.

VELOCIDAD ANTINATURAL

Nivel: 3

Prerequisitos: HA 40, Agilidad 50

Aptitudes: Agilidad, Ofensivo

El personaje es el veloz portador de la muerte, sus enemigos caen como el pasto ante el segador. Cuando el personaje realice una acción de Carga, doblará su movimiento normal de carga (un personaje con Bonificación de Agilidad 3 puede cargar a 9 metros, con Velocidad antinatural a 18 metros)

ROGUE TRADER

VELOZ

Nivel: 3

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: Agilidad, Entorno

Puedes correr a toda velocidad para salir de una situación problemática (o para entrar en ella). Cuando lleves a cabo una acción de movimiento completo, podrás recorrer una cantidad adicional de metros igual a tu Bonificación por Agilidad. Cuando corras, podrás duplicar tu índice de movimiento durante 1 asalto. Si utilizas este talento en 2 turnos seguidos, tu nivel de Fatiga aumenta en 1.

VIGILANTE

Nivel: 3

Prerequisitos: Percepción 35

Aptitudes: Percepción, Ofensivo

El personaje posee una mirada perspicaz, y es capaz de darse cuenta de detalles sin perder la escena completa, incluso en situaciones tensas. Gracias a esto esta preparado para disparar al menor signo de peligro cogiendo a sus adversarios con la guardia baja.

Cuando utilices la Acción Disparo de Oportunidad puedes utilizar Percepción en vez de Agilidad a la hora de ver quien actúa primero, tu objetivo a tu.

VOZ INQUIETANTE

Nivel: 1

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: Empatía, Social

Tienes una voz siniestra y estremecedora. Puede ser debido a una cadencia infrasónica generada por un vocosintetizador, a tu adiestramiento como interrogador o simplemente a un aura innata de malicia. Recibes una bonificación de + 10 a todas las tiradas de Intimidar o Interrogar que realices empleando la voz. Sin embargo, sufres una penalización de -10 cuando trates con personas a quienes desagrada esta actitud (psíquicos, niños pequeños, grox nerviosos y similares). Además cuando utilices la habilidad de Mando para contrarrestar el miedo recibes un +10 a la tirada.