



SIMBOLO DEL EMPERADOR

Los fieles seguidores de la Fe Imperial reverencian y adoran los símbolos del emperador y las marcas y runas sagradas relacionadas con El. Por todo el Imperio los fieles se saludan con gestos sagrados como el símbolo del Águila, o marcan sus casas con signos y protecciones, como la imagen del Trono Dorado, para repeler al mal. Para aquellos bendecidos por la Fe Pura, estos gestos, símbolos y signos son mas que meros rituales y cada uno se puede convertir en un poderosos foco por la pura devoción y enlace con el Dios Emperador.

Los Poderes de la Fe de los Símbolos del Emperador se centra en la protección y las custodias, permitiendo a un personaje con el Talento de Fe Pura activar poderosos rituales de protección para mantener a alejadas a los poderes de la disformidad. Con estos símbolos un creyente puede repeler criaturas disformes, protegerse a si mismo y a otros del daño o incluso develar las verdaderas intenciones de una persona.

El Peso de la Culpa

El Dios Emperador no admite la mentira de sus enemigos y en Su presencia incluso los corazones mas oscuros sienten la pesada carga de sus blasfemias sobre sus hombros. Con este poder el personaje proyecta el odio del Emperador por la mentira, así que todos los que puedan verle o escuchar su voz sentirán como sus propios secretos les carcomen como si fueran ratas furiosas ansiosas por huir.

Valor: 200 PX

Perrequisitos: Fe Pura

Acción: Media Acción

Efecto: Cualquier personaje que pueda oír la voz del devoto ya sea cara a cara o por medios remotos, como un comunicador, encontrara difícil mentirle. Si la voluntad del personaje es igual o menor que la del devoto entonces debe superar una tirada opuesta de Voluntad para evitar que cuando diga una mentira tosa o le cueste respirar al hablar. El DJ puede proporcionar una bonificación entre +10 a +30 dependiendo si simplemente altera la realidad o como resultado de la severidad de la mentira. Los Personajes con una Voluntad mayor que la del devoto no se ven afectados. Los personajes inteligentes rara vez mentirán directamente y pueden elegir no contestar las preguntas o cambiar la conversación si sospechan algo raro.

Sacrificar: El devoto automáticamente gana la tirada de Voluntad Opuesta, adicionalmente puede intentar utilizar este poder contra personajes con una Voluntad superior a la suya.

Resplandor Sagrado

Permanecer en presencia de un verdadero devoto del Dios Emperador es imbuirse con su confianza y convicción. Con este poder el creyente emana un aura de pura fe y devoción al emperador que los cercanos a el pueden experimentar. Esta aura expulsara el miedo y la duda y blindara los corazones y mentes contra los males de la disformidad, permitiendo a los seguidores de la fe fortalecerse contra el mas odiado de los enemigos.

Valor: 200 PX

Perrequisitos: Fe Pura

Acción: Media Acción

Efecto: Todos los aliados del creyente que puedan verle y oírle adquieren inmunidad contra la Presencia Demoníaca, ademas su presencia calmada tranquilizara a sus aliados al saber que el Emperador esta con ellos ganado un +10 a las tiradas contra Miedo.

Sacrificar: Los aliados del creyente que puedan verle y oírle son inmediatamente liberados de los efectos del Miedo o de cualquier poder mantenido por demonios. Adicionalmente son inmunes al Miedo durante el resto del encuentro.

Bendita Ignorancia

No debes mirar a los demonios, herejes o enemigos impuros del Emperador, es a través de tus ojos por los cuales los enemigos de la pureza ponen asedio a tu alma. Este Poder permite al devoto cegarse a si mismo y a otros de criaturas u objetos que puedan dañar su mente o mancillar su espíritu. Desafortunadamente para el devoto, aunque no puede verlo puede escuchar lo que sale de sus bocas...

Valor: 300 PX

Perrequisitos: Resplandor Sagrado

Acción: Media Acción

Efecto: El Devoto y un numero de aliados igual a su Bonificación de Empatía no pueden percibir cosas que pueden hacer que realicen tiradas de Miedo, les infligan puntos de Locura o puntos de corrupción. Estas criaturas u objetos se convierten en invisibles para ellos (simplemente no son capaces de mirarles directamente). Sin embargo esto no previene que estas criaturas ataquen o actúen de otras formas, y si el devoto y sus seguidores deben luchar contra ellas se considera que se encuentran Ciegos. Este poder puede ser combinado con talentos para afectar a mas aliados.

Sacrificio: EL poder puede ser usado después de un encuentro, causando que el creyente y sus aliados olviden los recientes eventos y negando cualquier ganancia de corrupción, Locura o efectos de Miedo como resultado del encuentro.

Luz del Emperador

Abre tu mente, cuerpo y espíritu a la Luz del emperador y deja que se lleve tus miedos, en su resplandor te encuentras protegido y nada puede detener tu espada. Este Poder llena la mente del devoto y de sus aliados con una poderosa calma, previniendo que incluso las cosas mas terroríficas puedan apartarles de la lucha contra los enemigos de la Humanidad.

Valor: 300 PX

Perrequisitos: Resplandor Sagrado

Acción: Media Acción

Efecto: El personaje y un numero de aliados igual al doble de su bonificación de Empatía ganan un +20 contra las tiradas de Miedo, ademas son inmunes a las tiradas de Miedo contra criaturas con el Rasgo Miedo (1). Sin embargo bajos los efectos de esta calma todas las tiradas de interacción sufren un penalizador de -20, ya que no pueden leer ni producir emociones. Este poder puede ser potenciado con otros talentos para afectar a mas aliados.

Sacrificio: Los Efectos duran durante toda la sesión de juego.

Espíritu del Mártir

Es a través del sacrificio y la sangre que podemos probar nuestra devoción al Emperador, ofrecemos nuestras vidas de buena gana a Su servicio para que El pueda juzgar si somos dignos de su Luz. Con este poder el devoto infunde en si mismo y sus aliados el espíritu del sagrado mártir, endureciendo su cuerpo contra el daño para que puedan continuar y servir a su Maestro donde otros fallan.

Valor: 400 PX

Perrequisitos: Bendita Ignorancia

Acción: Media Acción

Efecto: El devoto y un numero de aliados igual a la Bonificación de Empatía se endurecen contra los daños graves y heridas mortales. Mientras dure este poder, añaden la Bonificación de Voluntad del devoto a su Bonificación de Resistencia contra daño de Impacto o Corte. Ademas reducen todo el daño crítico en 1.

Sacrificio: El Devoto puede ignorar los efectos críticos mortales (puede seguir perdiendo miembros etc...) hasta el final del encuentro (llegado ha este punto morirá a no ser que sacrifique un punto de Destino)



Alma Decadente

Los malvados y corruptos se descompondrán ante los signos de los devotos del Emperador, Su luz divina transformara el corazón oscuro de su pecho en ácido y quemara su piel. Este poder utiliza la corrupción interior para provocar un intenso dolor y quemar la carne de los malvados ante bendecida presencia de los elegidos del Emperador.

Valor: 200 PX

Perrequisitos: El Peso de la Culpa

Acción: Media Acción

Efecto: El devoto puede elegir un único objetivo capaces de verse y oírse, pero que no puede tener una Voluntad superior o el doble de heridas. La criatura elegida debe realizar una tirada de Voluntad Opuesta, en caso de fallarla es afectada por el Alma Decadente durante el resto del encuentro/combate. Si la criatura posee cualquier cantidad de corrupción sufre una penalización de -10 a todas las tiradas mientras se retuerce de dolor. Adicionalmente los Demonios y Psíquicos recibirán 1 punto de daño por asalto que no puede ser reducido por blindaje o Resistencia, hasta que huya de la vista del devoto.

Sacrificar: Alma Decadente afectara a todas las criaturas a la vista del devoto.

Espejo Espiritual

El miedo es la moneda de los Aliens, Herejes y mutantes, aunque la fuerza del Dios Emperador y la voluntad de los justos pueden devolverles esa misma moneda. Este poder permite al devoto devolver el miedo a sus enemigos y quebrar su voluntad con los pensamientos mas oscuros que pueden poseer sus retorcidos corazones.

Valor: 200 PX

Perrequisitos: Luz del Emperador

Acción: Media Acción

Efecto: Este poder afecta al devoto y a tantos aliados como su Bonificación de Empatía. Mientras dure este poder si deben de tirar en la Tabla de Shock (por fallar una tirada de Miedo), la fuente de este Miedo debe realizar una tirada de Voluntad o sufrir idénticos resultados (Como si ellos mismo hubiesen fallado la tirada de Miedo). Las criaturas inmunes al Miedo no son afectadas por este poder.

Sacrificar: El devoto y sus aliados deben seguir realizando las tiradas de Miedo y debe tirar en la tabla de Shock, pero no son afectados por el resultado.

Repeler Demonios

Expulsar demonios, impuros o engendros de la Disformidad por la luz sagrada que se te ha entregado, devolverlos a los fosos de oscuridad de los que salieron. Este poder permite al devoto forzar a una criatura de la disformidad, como un demonio, a retirarse y puede con una gran fuerza de voluntad mantenerlos a distancia, incapaces de aproximarse al sirviente del Dios Emperador.

Valor: 400 PX

Perrequisitos: Alma Decadente, Saber Académico (Fe Imperial) +10

Acción: Media Acción

Efecto: El devoto utiliza oraciones de protección y realiza gestos de poder contra todas las criaturas de la Disformidad en su presencia. Mientras este en efecto, cualquier criatura de la Disformidad, debe superar una tirada opuesta de Voluntad para acercarse mas de 3x Bonificación de Voluntad en metros. Si la criatura supera esta primera tirada debe superar otra para poder tocar al devoto. Las criaturas que están en el radio de efecto del poder al activarse y fallen la tirada de Voluntad, son lanzadas hasta el límite del área.

Sacrificar: El efecto dura toda la sesión de juego.

Trampa para Demonios

Así como los símbolos del Emperador repelen a los demonios, lo hacen también las marcas de su fe, estas runas sagradas son las argollas de la justicia y las cadenas de la verdad, atando y limitando a las criaturas de la disformidad a una prision en el mundo real. Este poder permite al devoto atrapar demonios bendiciendo un circulo protector especialmente construido con potentes símbolos y el poder divino del Dios Emperador.

Valor: 500 PX

Prerequisitos: Repeler Demonios, Saber Académico (Fe Imperial) +20

Acción: Especial

Efecto: El devoto debe dibujar un circulo de protección en el suelo, llevándole por lo menos 5 minutos terminarlo. El circulo no puede tener un diámetro superior a la Bonificación de Voluntad del devoto, y puede ser construido con cualquier material disponible (Tiza, sal, sangre....) El devoto bendice el circulo y desde ese momento cualquier demonio que entre en el o intente atravesarlo deberá realizar una tirada de Voluntad -20 o quedara atrapado y no podrá abandonar el circulo. Si un demonio atrapado intenta realizar poderes psíquicos recibe una penalización de -20 a la tirada de Foco de Poder. Un demonio permanecerá encerrado de forma permanente en el circulo hasta que el o el circulo sean destruidos.

Sacrificio: El devoto puede construir trampas de un diámetro de hasta 10 veces su bonificación de Voluntad.

Luz Sagrada

De Sus ojos el signo de la claridad, de Su boca las palabras de la verdad de Su Corazón la luz que ilumina los rincones mas oscuros de Su dominio. Este poder invoca una poderosa luz divina que hace brillar al devoto con un radiante luz blanca, dispersando la oscuridad y haciendo que sea difícil mirarle directamente, especialmente para los corruptos o sirvientes de la Disformidad.

Valor: 400 PX

Prerequisitos: Bendita Ignorancia

Acción: Media Acción

Efecto: El devoto arde con un brillo puro interior iluminando el área a su alrededor, a 10 metros de el se considera de día, y el crepúsculo a 10 metros mas. Mirar al devoto es difícil y todos los ataques de melé sufren un -20, y los ataques de proyectiles en cuerpo a cuerpo o bocajarro reciben también un -20. Sin embargo a distancia larga o extrema los ataques reciben un +10. No simplemente ilumina, también quema a los marcados por la Disformidad, las criaturas con mas de 20 puntos de corrupción, demonios o psíquicos que se encuentren a 5 metros del devoto sufren 1d10 puntos de daño de energía en la localización con menor Blindaje ignorando Resistencia. Además deben hacer una tirada de Voluntad +20 o empezar a arder.

Sacrificio: El efecto de este poder dura toda la sesión de juego.

El Emperador Protege

El poder del Emperador fluye a través del explorador, protegiendo a los fieles y animándolos al heroísmo frente a experiencias terribles.

Valor: 500 PX

Prerequisitos: Luz de Emperador, Voluntad 45

Acción: Media Acción

Efecto: el personaje concede a sí mismo y a tantos aliados como su bonificación de Voluntad inmunidad contra los efectos del miedo y el acobardamiento. Además todos los actos de combate a distancia o cuerpo a cuerpo realizados contra los afectados sufren una penalización de -10. Estos beneficios duran el resto del encuentro

Sacrificio: El Devoto, como Reacción, puede permitir que un único aliado resista los efectos de un ataque, permitiendo que salga ileso como por obra de un milagro. El punto de destino debe ser sacrificado antes de calcular el daño.



Símbolo Divino

Con Su marca estas protegido, con Su Signo estas escudado contra la oscuridad y con Su símbolo cierras tu alma contra el mal de la Disformidad. Este poder permite al devoto colocar una marca o símbolo sagrado en si mismo o en uno de sus aliados, protegiendo de ataques psíquicos, posesiones u otro trucos demoníacos

Valor:500 PX

Perrequisitos: Trampa para Demonios

Acción: Especial

Efecto: El devoto inscribe símbolos divinos en el o en un aliado. El portador de esos símbolos es inmune a la posesión mientras dure este poder. Además gana un bonificador a las tiradas contra poderes Psíquicos igual a su Bonificación de Voluntad x5 (Máximo +30). Finalmente los demonios y otras criaturas de la Disformidad sufren un -10 al atacar con sus armas naturales. Este poder no funciona con personajes con una Corrupción mayor que 20.

Sacrificar: El devoto puede afectar a si mismo y a un número de aliados igual a su Bonificación de Voluntad.

Sello de Pureza

Y los enemigos del Dios Emperador ven su sello y desesperan, porque sin las sombras se encuentran sin poder y sin lugar donde esconderse ante Su fuerza. Con este poder el devoto puede inscribir una poderosa y sagrada versión del águila imperial y bendecirla con el divino poder del propio Dios Emperador para que sus enemigos se retiren de su presencia y no puedan atravesar sus alas extendidas.

Valor:600 PX

Perrequisitos: Símbolo Divino, Voluntad 50

Acción: Especial

Efecto: Crear este sello de pureza no lleva menos de 1 hora en completarse y requiere de bastante superficie y materiales (tiza, huesos, sangre....). El devoto bendice el sello, una vez hecho esto ningún demonio ni criatura de la disformidad podrá cruzarlo ni acercarse a más de 10 metros de el (por esa razón se suele colocar en puertas, puentes....) Ningún demonio podrá afectar al sello directamente (pero si sus esbirros humanos). Finalmente los poderes de los demonios no pueden atravesar el sello, sus efectos son negados si el objetivo o el área se encuentra tras el sello. El sello permanecerá activo hasta que sea destruido. Los Grandes demonios no son afectados por el.

Sacrificar: El sello repelerá a cualquier criatura con una conexión fuerte con la disformidad, criaturas con +20 puntos de corrupción o Factor psíquico 3 o más.

LOS PODERES DE LA FE SE ACTIVAN UTILIZANDO PUNTOS DE DESTINO, SI SE SACRIFICA EL PUNTO DE DESTINO SE UTILIZA LA OPCION SACRIFICIO.



PIEDAD DEL EMPERADOR

Es conocido que el Emperador puede mostrar piedad tanto como puede mostrar furia. Para sus seguidores la fe puede curar heridas, mentes y fortalecer las almas contra la degradación y la corrupción de la Disformidad. Sin embargo la Piedad no siempre es dulce. La Piedad del emperador se centra en reparar el cuerpo, la mente y alma de los fieles, aunque normalmente a un coste (solamente en el sacrificio se puede servir al Emperador). Los poderes de la Piedad pueden también endurecer el cuerpo y la mente contra terribles retos e impartir terrible fuerza y resistencia cuando los devotos deben completar una tarea vital en nombre del emperador.

Gracia

Los hijos del hombre contienen en su interior la semilla de la divinidad del Dios Emperador, que solo puede ser cultivada a través de la verdadera fe. Con este poder el devoto comparte un fragmento de su conexión divina con el Dios Emperador con sus aliados, bendiciéndoles con Su gracia para alterar su destino y protegerles del daño.

Valor: 200 PX

Perrequisitos: Fe Pura

Acción: Media Acción

Efecto: El devoto puede elegir compartir sus puntos de destino con sus aliados, permitiéndoles gastar uno de sus puntos de destino para repetir una tirada fallida. Adicionalmente a este efecto el devoto también mejora su propio destino y recupera puntos de destino en este encuentro (incluido este) tirando 2d10 en vez de solo 1. Este talento solo funciona en humanos y solo con aquellos con 20 o menos puntos de corrupción

Sacrificar: Adicionalmente a los efectos normales, al final del encuentro todos los aliados que estén a la vista del devoto recuperan 1 punto de destino y si en 1d10 sacan la mitad de su Bonificación de Voluntad recuperan otro.

El Regalo del Mártir

Sólo a través del dolor y la sangre se purifica el cuerpo, su carne frágil sanada a través del sacrificio de los fieles y las lágrimas del voluntario mártir. Con este poder el devoto puede curar a los heridos, juntando carne y sangre y reparando huesos astillados. Ese gran regalo viene con un precio muy alto, y por cada corte o ruptura que cure el sufrirá la misma herida.

Valor: 200 PX

Perrequisitos: Fe Pura

Acción: Acción Completa

Efecto: El devoto puede curar heridas imponiendo las manos y sufriendo el las heridas que cura. Es una Acción Completa y requiere que el paciente este completamente quieto. El devoto puede transferir el daño a un ratio de 1:1. También puede transferir daño crítico de la misma manera, pero sufrirá 5 puntos de daño por cada punto de daño crítico que sane.

Sacrificar: El devoto puede usar este poder para devolver a la vida a alguien muerto muy recientemente (y que su cuerpo este intacto). Haciendo esto el devoto pierde todos sus puntos de vida y recibe 1d10 de daño crítico que no puede ser reducido de ninguna manera.

Resistencia Divina

En el servicio del Dios-Emperador un hombre soportará como el Imperio ha aguantado y permanecerá inquebrantable como el Imperio de la Humanidad. Con este poder comparte la eterna resistencia del Imperio, reino del Dios Emperador, en sus aliados, permitiéndoles continuar incluso cuando sus cuerpos griten de cansancio y sus extremidades empiecen a fallarles.

Valor: 200 PX

Perrequisitos: Fe Pura

Acción: Media Acción

Efecto: El devoto puede conferir esta habilidad a si mismo y a un numero de aliados igual a su Bonificación de Empatía. Mientras dure, ignoraran los niveles de Fatiga. Adicionalmente si ya sufrían de niveles de Fatiga estos son ignorados. A discreción de DJ la duración de este poder se puede extender durante un viaje completo (si es por una causa sagrada), atravesar unas montañas, internarse en las profundidades de la tierra en busca de artefactos del Imperio...etc. Este poder puede combinarse con talentos que aumenten el numero de aliados que pueden ser afectados

Sacrificio: Aquellos afectados por Resistencia Divina adquieren el Rasgo Resistencia Antinatural (+2)

Alivio

Los fuertes son reforzados por la palabra del Dios Emperador y las oraciones de los fieles. Con un corazón abierto y una mente vengativa, las canciones de los justos lo animaran y elevaran como un guerrero santo llevando el miedo a las almas de los impuros. Con este poder los fieles pueden orar por uno de sus aliados, concediéndole la fuerza y el espíritu para superar sus heridas, desechando sus cadenas mortales y empujándole hasta el borde mismo de la muerte.

Valor: 300 PX

Prerequisitos: Resistencia Divina

Acción: Acción Completa

Efecto: El fiel puede elegir un único aliado, además los 2 deben poder verse y escucharse. Mientras el fiel consuma un Acción Completa rezando el aliado consigue alivio de sus heridas y puede ignorar los efectos de la Fatiga y de las heridas críticas (No le cura de ningún modo, y los miembros perdidos y las hemorragias continúan su efecto). Tampoco previene la muerte debida a un crítico mortal.

Sacrificio: El fiel puede afectar a un numero de aliados igual al doble de su Bonificación de Empatía.

Ayuda Divina

Bendecidas las manos del sanador ya que pueden restaurar los miembros destrozados de los fieles y enviarlos de nuevo a la batalla. Este poder permite a los fieles mejorar sus habilidades de curación y disipar los efectos de la fatiga sobre sus aliados, recuperando su vigor y permitiéndoles seguir llevando la muerte y la ruina a los enemigos del Dios Emperador.

Valor: 300 PX

Prerequisitos: El Regalo del Mártir

Acción: Especial

Efecto: El fiel puede usar este poder para añadir su Bonificación de Voluntad a la cantidad de daño sanado con la habilidad Medicae. Este poder puede ser activado después de realizar una tirada de Medicae y puede afectar a continuas tiradas de Medicae. Alternativamente puede disipar todos los niveles de Fatiga de los aliados que puedan verle y oírle. Finalmente debida a la intuitiva habilidad de curación recibe un +10 a todas las tiradas de Medicae que realice, incluso sin activar este poder. Este poder solo tiene efecto sobre sujetos con 20 o menos puntos de corrupción



Sacrificio: El fiel cura todas las heridas de un único aliado cuando utiliza Medicae sobre el.

Recuperación Milagrosa

Potente es el poder del Dios-Emperador que incluso las lesiones más graves y las heridas más profundas no son nada cuando son sumergidas en Su luz divina.

Este poder permite a los fieles realizar una curación milagrosa y reparar huesos rotos, carne desgarrada y orejas perdidas. Sin embargo todo tiene un precio.

Valor: 200 PX

Perrequisitos: Ayuda Divina

Acción: Especial

Efecto: El fiel puede sanar una herida incapacitante de una criatura pasando la noche rezando sobre su cuerpo y suplicando la ayuda del Dios Emperador. A la mañana siguiente una única herida incapacitante habrá sido sanada (Brazo roto, tendones cortados...).

Sin embargo miembros perdidos y ojos no pueden ser restaurados con este poder. Tal es la tensión del ritual que el fiel y el paciente ganan 1d5 puntos de Locura. Solo sujetos con 20 puntos de corrupción o menos pueden beneficiarse de este poder.

Sacrificar: Incluso extremidades y ojos pueden ser restaurados.

Calma Mental

Limpia tu mente del miedo, locura y corrupción, al servicio del Dios Emperador ninguna persona necesita cargar con el peso de la humanidad sola, somos miembros de la humanidad y los legítimos maestros de la galaxia. Este poder permite al fiel borrar horrores recientes y reforzar un sentimiento de propósito y fuerza en sus seguidores enfocando sus mentes a un único objetivo al servicio del Emperador

Valor: 300 PX

Perrequisitos: Gracia

Acción: Acción Completa

Efecto: En el turno siguiente después de que un aliado o el mismo gane Locura este poder niega 1d5 puntos de Locura.

Adicionalmente la calma proporcionada por esta habilidad se mantendrá durante el resto del encuentro reduciendo cualquier otra ganancia de Locura en 1.

Sacrificar: El poder afecta al fiel y a un numero de aliados igual al doble de su Bonificación de Empatía.

Limpieza Espiritual

Tu cuerpo es un templo del Dios Emperador, tu sangre y huesos tus sacramentos, tu alma un símbolo de tu fe; no dejes que nada mancille tu templo y tu alma. Este poder permite al fiel purgar su alma de parte de la corrupción de la Disformidad, arrancando una porción de ese poder oscuro antes de que puede echar raíces y empezar a corromper lentamente tu espíritu

Valor: 300 PX

Perrequisitos: Resistencia Divina

Acción: Acción Completa

Efecto: En el turno siguiente después de que un aliado o el mismo gane Corrupción este poder purga el toque de la disformidad negando 1d5 puntos de Corrupción. Además la protección invocada con este poder se mantendrá hasta el final del encuentro y reducirá las ganancias de Corrupción en 1. Un personaje con 20 o mas puntos de Corrupción no puede beneficiarse de este poder

Sacrificar: El poder afecta al fiel y a un numero de aliados igual al doble de su Bonificación de Empatía.

Revelación

Libera la mente de la duda, el miedo y la oscuridad!. Mira la Luz del Dios-Emperador y deja que su divina presencia te recuerde tu propósito, eres un fiel del Imperio y no puede vacilar al enfrentarse a sus enemigos. Este poder permite al fiel liberar las mentes de sus aliados de las garras del miedo o de los insidiosos poderes de los psíquicos, restaurando su claridad y control.

Valor: 400 PX

Prerequisitos: Calma Mental, Voluntad 45

Acción: Acción Completa

Efecto: el fiel usa ese poder en si mismo y en numero de aliados igual a su Bonificación de Empatía, que deben poder verle y oírle. Aquellos afectados por este poder se recuperaran inmediatamente de los efectos del Miedo (los efectos al fallar una tirada de Miedo). Adicionalmente pueden realizar una tirada de Voluntad para liberarse de los efectos perjudiciales de poderes psíquicos. Este poder puede combinarse con Talentos para aumentar el numero de aliados que pueden ser afectados.

Sacrificio: Aquellos afectados superan automáticamente las tiradas de Miedo y añaden un +10 a las tiradas contra poderes psíquicos durante el resto del encuentro.

No Hay Descanso para los Fieles

Solo en la muerte termina el deber al Dios-Emperador, y solo cuando la fe se extinga, morirás verdaderamente. Con este poder Los fieles se empujan más allá de las debilidades de sus cuerpos mortales, sacudiéndose las heridas, dejando a un lado las lesiones y ignorando el dolor para que puedan servir a Su voluntad hasta el final. Tal impulso divino tiene su precio y una vez que la tarea de los fieles termina su cuerpo puede no volver a recuperarse

Valor: 500 PX

Prerequisitos: Alivio, Voluntad 50

Acción: Acción Completa

Efecto: Con este poder el fiel y un numero de aliados igual a su Bonificación de Empatía pueden ignorar los efectos de las heridas críticas durante la duración del encuentro, con la excepción de aquellas cuyo resultado sea la pérdida de una extremidad o la muerte. Sin embargo, si sufren una herida crítica cuyo resultado sea la muerte pueden perder 1d10 puntos de Resistencia permanente y sufrir otra herida crítica (a discreción del DJ) en la misma localización y del mismo tipo de daño. Este poder es muy extenuante y una vez terminado el encuentro todos los afectados ganan 1d5 puntos de Fatiga.

Sacrificio: Los afectados por este poder pueden ignorar los efectos de extremidades perdidas, pero solo durante la duración del encuentro (la extremidad esta tan dañada que es inservible).





Resurrección

Y se levantó de nuevo, como si hubiera sido levantado de la tumba por la mano del Dios-Emperador, restaurado por la divina providencia y listo una vez más para enfrentarse a los enemigos de la Humanidad. Con este Talento el fiel canaliza el poder de su fe en un compañero caído, llenando su cuerpo roto con vida y propósito, preparado una vez mas para continuar la santa cruzada del Emperador.

Valor: 600 PX

Prerequisitos: Ayuda Divina, No hay descanso para los Fieles, Voluntad 60

Acción: Acción Completa

Efecto: Cada vez que el fiel o uno de sus aliados (que le pueda escuchar) muera y sacrifique un punto de destino para evitarlo, el fiel puede revitalizarlo con este poder. El objetivo recupera inmediatamente sus puntos de vida, retira todos los nivel de fatiga y daño critico, las extremidades dañadas y la ceguera son curadas (los miembros perdidos no) y los efectos de toxinas también son anulados.

Sacrificio: Durante la duración del encuentro (mientras el fiel siga vivo) cada vez que el fiel o alguno de sus aliados (que puedan escucharle) sacrifiquen un punto de destino para evitar la muerte se benefician del efecto de Resurrección.

LOS PODERES DE LA FE SE ACTIVAN UTILIZANDO PUNTOS DE DESTINO, SI SE SACRIFICA EL PUNTO DE DESTINO SE UTILIZA LA OPCION SACRIFICIO.



IRA DEL EMPERADOR

Todos los que siguen la Fe Imperial saben que el Emperador es un Dios vengativo, mas propenso a castigar que a perdonar a aquellos que pecan contra la Fe. Aquellos que se oponen a las enseñanzas del Dios Emperador y que van en contra de su sagrada palabra encontraran el tormento y el castigo a manos de sus fieles.

De hecho es parte del Culto del Emperador que todos aquellos que juran lealtad a El Trono Dorado no permitan vivir a los no creyentes herejes, y pecadores, buscándolos bajo la piel del Imperio y purificarlos con el fuego ardiente. La ira del emperador es siempre abundante y sus fieles están dispuestos a descargarla sobre sus enemigos.

Los talentos de fe de la ira del Emperador se centran en infligir daño a los enemigos del Emperador: Al Xeno, el hereje, y los demonios. Con estos talentos los fieles pueden fortalecer los brazos que empuñan sus armas, guiar sus proyectiles bolter y bendecir promethium con el que quemar enemigos hasta convertirlos ceniza. Aquellos especialmente expertos en canalizar la Ira del Emperador incluso puede exorcizar demonios, expulsándolos de sus carcasas mortales y arrojándolos de nuevo a la Disformidad.

La Ira de los Justos

Que el Dios Emperador guie mi mano contra sus enemigos, les desgarrare con mi justa indignación, romperé sus huesos, derramare su sangre y perforare su carne con mi fe. Este poder centra la furia del Emperador en los ataques, canalizando Su divina rabia e ira en cada golpe de su arma, abatiendo a los herejes e impuros.

Valor: 200 PX

Perrequisitos: Fe Pura

Acción: Media Acción

Efecto: Con este poder el fiel y un numero de aliados igual a su Bonificación de Empatía, que puedan verle y escuchar su voz, se ven imbuidos con la Ira del Emperador. Eso aumenta todo el daño con armas de melé o desarmado en 1d5. Adicionalmente los ataques de los afectados por este poder adquieren la Propiedad Venganza (9), o uno inferior si ya poseían esta Propiedad. Se puede combinar con talentos para afectar a mas aliados.

Sacrificar: El daño de la Ira de los Justos aumenta a 1d10 y adquieren la Propiedad Venganza (8)

La Mano del Emperador

Y que la mano del Emperador descienda sobre los herejes, mutantes y xenos, aplastandolos bajo su furia y revelando su futilidad. Este poder imbuye al creyente con una gran fuerza, ofreciendo energías divinas para fortalecer el hueso y los músculos, para que pueda aplastar mejor a sus enemigos con poderosos y brutales golpes.

Valor: 200 PX

Perrequisitos: Fe Pura

Acción: Media Acción

Efecto: El creyente y un numero de aliados igual a su Bonificación de Empatía son bendecidos con la fuerza del Dios Emperador, aumentando su fuerza y poder físico Todos los afectados reciben el Rasgo Fuerza Antinatural (+3). Sin embargo, esta rigidez muscular reduce la Bonificación de Agilidad en 2.

Sacrificar: el creyente y sus aliados reciben el Rasgo Fuerza Antinatural (+6), en vez de +3.

Guiá Divina

Deja que el Emperador guie tu mano, que su ojo sea tu ojo cuando dispares tu arma contra los enemigos del Imperio, para que esos disparos acierten y los envíen al descanso eterno. Este poder guiá la puntería del fiel para que puedan sentir mas que ver cuando disparan al enemigo, sus disparos acertaran a extremas distancias o incluso en la mas absoluta oscuridad guiadas hacia su objetivo por la voluntad del Dios Emperador y el poder de la fe.

Valor: 300 PX

Perrequisitos: Ira de los Justos, Voluntad 45

Acción: Media Acción

Efecto: Con este poder el fiel y un numero de aliados igual a su Bonificación de Empatía son bendecidos con la Guiá Divina.

Aquellos afectados **pueden ignorar un único penalizador** cuando realizan ataques de proyectiles. Adicionalmente si el fiel o sus aliados infligen Ira Virtuosa pueden ignorar sus efectos y en vez de ello ignorar el blindaje del objetivo, solo la Voluntad del Emperador podría lograr esto.

Sacrificio: El fiel y sus aliados pueden ignorar acumulaciones de penalizadores por un total de -60. Pueden disparar a ciegas(a través de puertas o incluso en total oscuridad) sin penalizador, aunque debe haber un objetivo en su camino.

La Pasión

Tu devoción por el emperador no conoce limites, su gloria llena tu corazón acelerándolo, y tu correrás y gritaras de alegría Su Nombre, bendecido con la divina luz eres un soldado incansable del Imperio y un instrumento de la fe. Este poder infunde al fiel con una poderosa pasión y energía, permitiendole a el y a sus aliados moverse a gran velocidad para alcanzar a sus enemigos y acabar con su impura existencia.

Valor: 400 PX

Perrequisitos: Guiá Divina, Voluntad 50

Acción: Media Acción

Efecto: El fiel y un numero de aliados igual a su Bonificación de Empatía son bendecidos con una profunda pasión por servir al Dios Emperador, aumentando su agilidad y velocidad. Todos los afectados adquieren el rasgo Agilidad Antinatural (+2) al ser su movimientos mucho mas rápidos Ademas tal es su fervor que reaccionan a los ataques con un sexto sentido, añadiendo +10 a las tiradas de Evasión ademas de poder tirar 2 dados en las tiradas de iniciativa.

Sacrificio: El fiel y sus aliados reciben el rasgo Agilidad Antinatural (+4) en vez de +2.

Llamas de Fe

Sagrado es el fuego del Emperador, su intensidad consume el mal de sus enemigos y arroja a las aberraciones de la disformidad al lugar de donde provienen, a la helada oscuridad y a la interminable noche. Este poder bendice las llamas del fiel para que ardan con mas intensidad haciéndolas especialmente letales para los demonios y otras criaturas del Inmateriaum.

Valor: 300 PX

Perrequisitos: Ira de los Justos, Voluntad 45

Acción: Acción Completa

Efecto: El fiel puede bendecir un fuego, de hasta su Bonificación de Voluntad en diámetro, un cargador de munición incendiaria (puede ser una granada o cohete) o un arma que utilice llamas. Este fuego bendecido arde con mas intensidad infligiendo 1d10 puntos de daño adicionales a todos aquellos que entren en contacto. Ademas impone un -10 a las tiradas para evitar arder y si el que sufre sus efectos es un demonio recibe 1d10 puntos de daño adicionales con la Propiedad Sagrada.

Sacrificio: Las Llamas todavía son mas intensas, infligen 2d10 puntos de daño, en vez de 1d10.



Furia de los Justos

Nunca olvides la justicia de nuestra causa pues vacilar en nuestra convicción al Dios-Emperador es invitar a sus enemigos a nuestro corazón e infectarnos con su corrupción. Con este poder el fiel y sus aliados se imbuyen con una locura y rabia sagrada contra sus enemigos, entrando en un estado de frenesí y golpeando a los herejes y a los no creyentes con una furia interminable.

Valor: 500 PX

Perrequisitos: La Ira de los Justos, La Pasión, Voluntad 55

Acción: Acción Completa

Efecto: Cantando las oraciones al Dios Emperador, el fiel y un numero de aliados igual a su Bonificación de Empatía, que puedan verle y oírle, entran en un estado de Frenesí, Durante la duración del encuentro se considera que están bajo los efectos del Talento Furia Asesina. La única excepción es que bajo ningún motivo se atacaran entre sí. Si el fiel ya posee el Talento Furia Asesina, usar este poder es mas fácil, y se puede activar como Acción Libre. Se puede combinar con talentos para afectar a mas aliados.

Sacrificar: Tal es el poder de la Furia que el fiel y sus aliados re revitalizan cada vez que derraman la sangre de sus enemigos. Cada vez que acaben con un enemigo en este estado de Furia recuperan 1d5 puntos de vida. Solo el que inflija el golpe mortal se beneficia.



Fuerza del Emperador

Bendecidos son los fieles, porque con ellos esta el poder del Dios Emperador y son transformados en por el en Su Divino recipiente y herramienta de su venganza. Este poder permite al fiel convertirse en un recipiente del poder del Emperador, aumentando su fuerza y resistencia pero al mismo tiempo llenándolo con una manía religiosa que puede cegar su razón y hacer ininteligibles sus palabras a los oídos de los hombres y mujeres comunes.

Valor: 500 PX

Perrequisitos: La Mano del Emperador, La Pasión, Voluntad 55

Acción: Media Acción

Efecto: El fiel se imbuye con poder divino lo que aumenta su poder y fuerza. Aumenta las características físicas en +10 (Fuerza, Agilidad y Resistencia). Sin embargo este poder también sobrecarga la mente del fiel con locuras religiosas y visiones de la Gloria del Dios Emperador, disminuyendo su habilidad para pensar y relacionarse socialmente. Este efecto reduce la Inteligencia, Percepción y Empatía en 10. Además habla una mezcla de acertijos religiosos y versos sagrados que hace bastante difícil entenderle (requiere una tirada de Inteligencia -30, Lógica -30 o saber Popular (Fe Imperial)). Los jugadores deben representar este estado.

Sacrificar: El efecto dura toda la sesión de juego, no solo un encuentro.

Filo Implacable

Bendecidas son los filos que hieren al demonio, la bruja y al psíquico. Acero divino los hijos de la disformidad serán atravesados, y su sangre derramada como símbolo de su traición a la pureza de la Humanidad. Este poder permite al fiel bendecir un filo para infligir terribles heridas a aquellos que han sido tocados por la disformidad o utilizan sus poderes como parte de su maldita existencia.

Valor: 300 PX

Prerequisitos: La Ira de los Justos

Acción: Acción Completa

Efecto: El fiel puede realizar una potente bendición sobre una única arma de melé que inflija daño Acerado (A). El arma bendecida infligirá 1d10 puntos de daño adicionales y aumentará su penetración en 2 contra demonios, psíquicos o criaturas con 20 o mas puntos de corrupción. Adicionalmente, los ataques de esta arma contra demonios adquieren la Propiedad Sagrada. Es difícil para los impuros empuñar estas armas, y cuando las empuña un psíquico o un personaje con 20 puntos de corrupción o mas, recibe 1d5 puntos de daño (E) cada asalto que la mantenga en sus manos, este daño no es reducido por Blindaje o Resistencia.

Sacrificio: El fiel puede bendecir un numero de armas igual al doble de su Bonificación de Empatía, debe imponer las manos sobre ellas (media acción cada una).



Toque Divino

Incluso el roce mas ligero por aquellos bendecidos por la divinidad del Dios Emperador es como ácido para la piel del corrupto, la pura luz del alma del fiel arderá en la vil oscuridad de la mente del hereje, causando que grite de dolor y desesperacion. Este poder permite al fiel infligir un terrible dolor y agonía a aquellos tocados por la disformidad, incluso disminuir su poder (en el caso de demonios) o causarles un tormento debilitado (en el caso de psíquicos y otros corrompidos por la disformidad)

Valor:500 PX

Perrequisitos: Guiá Divina, La Pasión, Voluntad 55

Acción: Ataque

Efecto: El fiel impone sus manos sobre los corrompidos y manchados por la disformidad causándoles un tremendo dolor. Esto requiere que el fiel toque la piel expuesta de su objetivo (Ataque Localizado, a discreción del DJ). Si el objetivo es un psíquico o tiene 20 o mas puntos de corrupción debe superar una tirada de Voluntad. Si la falla el fiel tira 1d5+2 y aplica los efectos de Daño Crítico de energía en la localización tocada.

También se puede usar sobre demonios forzardoles a realizar una tirada de Inestabilidad Demoníaca con un -30.

Sacrificar: El fiel puede realizar ataques de Toque Divino hasta el final del encuentro. Adicionalmente tira 1d10+2 para determinar los efectos del critico. Si se usa contra demonios sufren un -60 a la tirada de Inestabilidad Demoníaca

Histeria Religiosa

Juntos los fieles son imparables. Somos billones, fieles al Dios-Emperador y sus devotos sirvientes. Nuestro poder reside en las bocas de los devotos que propagan como el fuego a través del aire la fuerza de nuestras palabras. Este poder empieza una cadena de histeria religiosa que se propaga por las mentes de los ciudadanos y pueden convertir una multitud de hosclos trabajadores en una rabiosa horda de fieles religiosos preparados para arrancar las garganta de los impuros.

Valor:600 PX

Perrequisitos: Furia de los Justos, Voluntad 60

Acción: Especial

Efecto: este poder permite al fiel iniciar un éxtasis religiosos entre los ciudadanos imperiales llenandoles con un justo fervor. Para que surta efecto el fiel debe ser capaz de predicar a un grupo de ciudadanos durante al menos 10 minutos (Tiradas de Saber Popular (Fe Imperial)...) y tener su atención durante ese tiempo. Después de esto, el fiel realiza una tirada Opuesta de Voluntad contra la multitud (el tamaño depende de la gente que sea capaz de verle y oírle, sin medios tecnológicos). Si el fiel tiene éxito la multitud se convierte en una horda y empieza a propagar la palabra del emperador. Durante las siguientes 24 horas cualquier persona con las que la Horda entre en contacto debe superar una tirada de Voluntad o unirse a la horda. Después de este periodo el fiel puede dirigirlos hacia sus enemigos (siempre que sean enemigos del Emperador). La Horda se beneficia del Talento Odio contra el objetivo del sermón del fiel. Esto no es un control mental y no causara que los miembros de la horda se pongan en peligro innecesariamente o que actúen salvajemente fuera de control, pero despertara su devoción natural al Imperio y el odio hacia sus enemigos.

Sacrificar: Aquellos afectados por la Histeria Religiosa ganan el efecto de Furia de los Justos. Esto seguramente reduzca un área entera al caos y a la locura, mientras la poblacion se vuelven unos contra otros en una orgía de violencia de limpieza religiosa.

Tormenta de Almas

Eres el centro de la fuerza del Dios-Emperador, tu eres Su foco en el mundo de los hombres y a través de tu voluntad y alma fluye Su ardiente luz. Este poder permite al fiel descargar una terrorífica tormenta de almas en un súbito flash de luz cegadora y ardiente fuego, limpiando la zona de la disformidad, sus semillas y de aquellos tocados por su influencia.

Valor: 600 PX

Prerequisitos: Toque Divino, Voluntad 60

Acción: Acción Completa

Efecto: Este poder permite al fiel conjurar una Tormenta de Almas, una explosión de pura energía sagrada que surge de sus ojos y boca para consumir todo lo cercano que este mancillado por la disformidad. La Tormenta de Almas afectara a todo en un radio 10 veces la Bonificación de Voluntad del fiel. Los psíquicos y cualquiera con puntos de corrupción en el área inmediatamente sufren 1d10 puntos de daño (E), que no se puede reducir por blindaje o Resistencia. Adicionalmente los psíquicos deben realizar una tirada de Voluntad o sufrir 1d10 adicionales y perder el acceso a sus poderes durante el resto del encuentro. Aquellos con puntos de corrupción sufren 1 punto de daño (que no se puede reducir de ningún modo) por cada punto de corrupción que posean, mientras la corrupción quema sus almas. Los demonios en el área sufren 1d10 puntos de daño (E) y deben superar una tirada de Voluntad o perder el acceso a sus poderes como les sucede a los psíquicos. Los demonios muy poderosos (aquellos con mas de Voluntad 50) no se ven afectados por este poder.

Conjurar una Tormenta de Almas es algo masivamente extenuante y el fiel ganara el su máximo de niveles de Fatiga (quedara inconsciente). Incluso después de esto solo puede conjurar una Tormenta de almas cada 24 horas.

Sacrificio: Todo el daño se dobla.

LOS PODERES DE LA FE SE ACTIVAN UTILIZANDO PUNTOS DE DESTINO, SI SE SACRIFICA EL PUNTO DE DESTINO SE UTILIZA LA OPCION SACRIFICIO.