



INQUISIDOR
SERGIO FALCES
SUPLEMENTO
WARHAMMER 40K



INDICE

GUÍA BÁSICA3
 CARRERAS ALTERNATIVAS4
 PUNTOS DE DESTINO INICIALES4
 RECLUTAS4
AVANCE DE PERSONAJES5
AVANCE DE PERSONAJES BLACK CRUSADE6
MUNDOS DE ORIGEN8
 MUNDOS COMUNES8
 MUNDOS INFRECUENTES8
 ORÍGENES FRECUENTES9
 ORÍGENES INFRECUENTES10
PERSONAJES DARK HERESY11
 ADEPTA SORORITA11
 ADEPTO11
 ARBITRATOR12
 ASESINO12
 CLÉRIGO13
 GRANUJA13
 INTERROGADOR14
 PSÍQUICO AUTORIZADO14
 SOLDADO15
 TECNO SACERDOTE15
CÉLULA DE ACÓLITOS16
PERSONAJES ROGUE TRADER17
 ASTROPATA TRASCENDENTE17
 ARCHIMILITANTE17
 EXPLORADOR17
 MAESTRO DEL VACÍO17
 MISIONERO18
 NAVEGANTE18
 ROGUE TRADER18
 SENESCAL18
PERSONAJES DEATHWATCH19
 MARINE ESPACIAL19
 ASALTO20
 APOTECARIO20
 BIBLIOTECARIO20
 DEVASTADOR20
 TÁCTICO21
 TECNOMARINE21
PERSONAJES BLACK CRUSADE22
 HUMANOS22
 APOSTATA22
 PSÍQUICO NO AUTORIZADO22
 RENEGADO22
 TECNO-HEREJE23
MARINE ESPACIAL DEL CAOS23
 ABANDONADO23
 CAMPEÓN24
 ELEGIDO24
 HECHICERO24
PERSONAJES ONLY WAR25
 GUARDIA IMPERIAL25
 ARTILLERO25
 ESPECIALISTA EN ARMAS25
 OPERADOR25
 MEDICO25
 SARGENTO25
ESPECIALISTAS26
 COMISARIO26

OGRETE26
 PSÍQUICO SANCIONADO26
 RATLING26
 SACERDOTE DEL MINISTORUM26
 TROPA DE ASALTO26
 VISIOINGENIERO27
OFICIO ASESINORUM28
 TEMPLO CALLIDUS28
 TEMPLO CALEXUS28
 TEMPLO EVERSOR28
 TEMPLO VINDICARE29
 TEMPLO VENENUM29
 TEMPLO VANUM29
 TECNO ASESINO29
 ARMERÍA OFICIO ASESINORUM30
XENOS32
 CREACIÓN DE XENOS32
 CLASES XENOS36
CLASES DE PARANGÓN37
 AS DE VUELO37
 ARQUEÓLOGO37
 CENTINELA37
 COMANDANTE37
 CRIMINAL REPUTADO37
 GUARDIÁN DE LA FE38
 HÉROE IMPERIAL38
 INQUISIDOR38
 JUEZ38
 LÍDER PROSCRITO38
 MAGOS38
 MAESTRO ASESINO39
 MAESTRO DE ARMAS39
 MAESTRO DEL SABER39
 PALADÍN DEL CAOS39
 PALATINA39
 PSÍQUICO PRIMARIS39
 SOLDADO DE ELITE40
 SOLDADO PESADO40
 SOMBRA40
 TIRADOR DE ELITE40
PARANGÓN41
 TALENTOS DE PARANGÓN41
 TALENTOS DE INFLUENCIA41
 TALENTOS NO PRESENTES EN ONLY WAR45
 TALENTOS EXCLUSIVOS INQUISICIÓN49
 TALENTOS EXCLUSIVOS ROGUE TRADER49
 TALENTOS EXCLUSIVOS50
 ADEPTUS ASTARTES50
SEGUIDORES52
 CREACIÓN DE SEGUIDORES52
 COMO USAR A LOS SEGUIDORES54
HORDAS55
PODERES MENORES60
RETOS DE HABILIDAD68
 Retos de Exploración68
 Retos de Investigación68
 Reto de Interacción69
 Reto de buscar información, equipamiento o servicios70
 Retos de Fabricación70
 Complicaciones71
 Reto Narrativo72

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



GUÍA BÁSICA

A fin de hacer compatibles todos los manuales básico anteriores al manual de ORLY WAR y poderlos combinar en un único sistema, debes seguir las siguientes instrucciones para cada juego donde se especifican los cambios más significativos a realizar.

DARK HERESY

- Los personajes de Dark Heresy empiezan con 500 Exp y pueden gastar 500 Exp durante su creación.
- A los 5000 Exp adquieren una clase avanzada.
- A los 13000 Exp pueden elegir una clase de Parangón.
- Sustituye los beneficios de los mundos de origen del manual por los aquí descritos, adicionalmente hay nuevas opciones disponibles.
- Determina los puntos de destino siguiendo la nueva tabla aquí descrita.
- Para la selección de poderes psíquicos usar los del manual de Only War o los poderes menores aquí descritos.
- El grupo comienza con 10 de Influencia, consultar el sistema de Influencia del suplemento de Ascensión o del manual de Rogue Trader para más detalles. Ésta mejorar con la adquisición de talentos específicos o con el cumplimiento de misiones y objetivos.
- Opcionalmente puedes usar las reglas de creación de Célula de Acólitos, e incrementar la Exp inicial del grupo en 500 Exp.

ROGUE TRADER

- Los personajes de Rogue Trader empiezan con 5000 Exp y pueden gastar 500 Exp durante su creación. A los 13000 Exp pueden elegir una clase de Parangón.
- Sustituye los beneficios de los mundos de origen del manual por los aquí descritos, adicionalmente hay nuevas opciones disponibles.
- Determina los puntos de destino siguiendo la nueva tabla aquí descrita.
- Para la selección de poderes psíquicos del Astropata también podéis usar los descritos en el libro de ONLY WAR para las disciplinas de Adivinación, Telepatía y Telequinesia.
- La calidad de la tripulación ahora esta definida por un Talento.

DEATHWATCH

- Los personajes de Deathwatch empiezan con 13000 Exp y pueden gastar 1000 Exp durante su creación.
- Las habilidades y talentos que figuren en la lista del Capitulo del personaje tendrán una reducción de -200 Exp a la hora de adquirirlos (con un mínimo de 100 Exp).
- Determina los puntos de destino siguiendo la nueva tabla aquí descrita.
- Mantén el control de los antiguos rangos determinados por la Exp total a la hora de determinar las capacidades de modo solitario, modo escuadra y efectos relacionados.
- Se considera que los personajes ya tienen adquirido el primer rango de todas sus características.
- No pueden adquirir el talento de Robusto, para mejorar el total de heridas deberán adquirir el talento de Robustez Heroica.

BLACK CRUSADE

- Los personajes Humanos de Black Crusade empiezan con 7000 Exp y pueden gastar 1000 Exp durante su creación.
- Los personajes Marines espaciales del Caos de Black Crusade empiezan con 8000 Exp y pueden gastar 500 Exp durante su creación.
- A los 13000 Exp, los personajes humanos pueden elegir una clase de Parangón, que no sea Guardián de la Fe, Héroe del Imperio o Inquisidor. Los Marines del Caos obtienen la clase de Parangón de Paladín del Caos.
- Los personajes humanos pueden elegir un mundo de origen de los aquí descritos.
- Utilizar el sistema de avances descrito en su manual pero consultando tablas de avance revisadas aquí descritas.
- Los talentos aquí descritos que no tengan su referencia en el manual de Black Crusade considéralos No alineados.
- No pueden adquirir el talento de Parangón **Favorecido por el destino** ya que usan el sistema de Infamia, pero recuerda que se pueden adquirir +5 de Infamia por 500 Exp hasta un máximo de 40.

ONLY WAR

- Los personajes Guardias Imperiales de Only War empiezan con 2000 Exp y pueden gastar 600 Exp durante su creación.
- Los personajes Especialistas de Only War empiezan con 2000 Exp y pueden gastar 300 Exp durante su creación.
- A los 13000 Exp pueden elegir una clase de Parangón.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



CARRERAS ALTERNATIVAS

Puedes seleccionar carreras alternativas de los correspondientes suplementos de cada manual cumpliendo con los requisitos de Exp de los antiguos rangos. Las habilidades y talentos que figuren en sus listas tendrán una reducción de -100 Exp a la hora de adquirirlos (con un mínimo de 100 Exp). Algunas carreras otorgan Rasgos o Talentos únicos, estos se podrán adquirir por un valor de 600 Exp, salvo que su valor impreso sea superior, en tal caso aplicar su coste de Exp descrito.

Ten en cuenta que muchas habilidades se han unificado y que algunos talentos han cambiado de nombre.

PUNTOS DE DESTINO INICIALES

Personajes DARK HERESY	2
Personajes ROGUE TRADER	3
Personajes DEATHWATCH	3
Personajes ONLY WAR	1
Tirada 1D10	
Resultado del dado	Puntos de Destino
1-6	+0
7-9	+1
10	+2

Los personajes de BLACK CRUSADE no tienen puntos de Destino.

ACLARACIONES SOBRE LA CREACIÓN DE PERSONAJE

- Todos los personajes saben hablar el Gótico Vulgar, y comunicarse no requiere prueba de habilidad, no tener la habilidad de Lingüística (Gótico Vulgar) implica que el personaje no sabe leer ni escribir en esta lengua. Adicionalmente los personajes pueden conocer dialectos o lenguas nativas de sus mundos de origen que no tienen forma escrita.

- Frecuentemente durante la creación se puede adquirir la misma habilidad o talento 2 veces, en el caso de las habilidades estas incrementan en un rango, en el caso de los talentos el personaje obtiene 200 Exp extra para gastar durante la creación.

- Los puntos de Exp no gastados durante la creación del personaje se pierden.

RECLUTAS

Los personajes de Rogue Trader, Only War y los humanos de Black Crusade pueden jugar a rango de recluta siguiendo las siguientes modificaciones. Esto permite jugar con sus clases en campañas de bajo nivel.

Los personajes empezaran con 1000 Exp y podrán gastar 600 Exp durante su creación.

Adquieren la clase avanzada de Veterano a 5000 Exp

CLASE AVANZADA VETERANO

Bonificación de característica: +5 a una característica a elegir

Recursos: +5 Influencia (Factor de provecho, Infamia, Logística)

Equipamiento: Arma de cualquier tipo de disponibilidad rara, armadura de disponibilidad rara, objeto de disponibilidad rara.

ROGUE TRADER

- Sus características iniciales serán 20 +2d10
- Sólo escogen de su camino de origen el mundo de origen y la clase.
- El equipo inicial será de una disponibilidad dos grados inferior.
- No disponen de nave espacial
- Comienzan con un factor de provecho de 20.

BLACK CRUSADE

- Sus características iniciales serán 20 +2d10
- Su característica de Infamia es 1+1d5
- El equipo inicial será de una disponibilidad dos grados inferior.
- No obtienen la bonificación a característica de su clase, ni las habilidades avanzadas, ni los talentos avanzados.

ONLY WAR

- No ganan de los beneficios otorgados por su regimiento, sólo los de su mundo de origen.
- No obtienen la bonificación a característica de su clase, los Ogrotos y Ratling en su lugar reducen una de sus bonificaciones en -5.
- Las clases especialistas sólo pueden gastar 300 Exp.
- No disponen de las armas de su equipamiento de especialista, en su lugar reciben un rifle láser o un rifle automático.
- No disponen de camarada
- Comienzan con una Logística de 5



AVANCE DE PERSONAJES

Avance de Características				
Aptitud	Simple	Intermedio	Entrenado	Experto
	+5	+10	+15	+20
Dos	100	250	500	750
Una	250	500	750	1000
Cero	500	750	1000	1500

Avance de Habilidades				
Aptitud	Conocida	Entrenada	Experto	Veterano
	+0	+10	+20	+30
Dos	100	200	300	400
Una	200	400	600	800
Cero	300	600	900	1200

Avance Talentos			
Aptitud	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Dos	200	300	400
Una	300	450	600
Cero	600	900	1200

Aptitudes de Característica	
Característica/Aptitud 1	Aptitud 2
Habilidad de armas	Ofensivo
Habilidad de proyectiles	Destreza
Fuerza	Ofensivo
Resistencia	Defensa
Agilidad	Destreza
Inteligencia	Conocimiento
Percepción	Pericias
Voluntad	Psíquico
Empatía	Social

Aptitudes de Habilidades		
Habilidad	Aptitud 1	Aptitud 2
Acrobacias	Agilidad	General
Atletismo	Fuerza	General
Carisma	Empatía	Social
Comercio	Inteligencia	Conocimiento
Engaño	Empatía	Social
Escrutinio	Percepción	General
Esquiva	Agilidad	Defensa
Indagar	Empatía	Social
Interrogar	Voluntad	Social
Intimidar	Fuerza	Social
Lingüística	Inteligencia	General
Lógica	Inteligencia	Conocimiento
Medicae	Inteligencia	Pericias
Mando	Empatía	Liderazgo
Navegación	Inteligencia	Pericias
Oficio	Inteligencia	General
Operador	Agilidad	Pericias
Parada	Habilidad de armas	Defensa
Perspicacia	Percepción	Pericias
Psiniscencia	Percepción	Psíquico
Saber académico	Inteligencia	Conocimiento
Saber popular	Inteligencia	Conocimiento
Saber prohibido	Inteligencia	Conocimiento
Seguridad	Inteligencia	Tecnología
Sigilo	Agilidad	Pericias
Supervivencia	Percepción	Pericias
Truco de manos	Agilidad	Conocimiento



Ref: Inq/10052013/SF
 Autor: Inquisidor Sergio Falces
 Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



AVANCE DE PERSONAJES BLACK CRUSADE

Alineaciones					
Panteón	Khorne	Nurgle	Slaanesh	Tzeentch	No alineado
Khorne	V	O	X	X	O
Nurgle	O	V	X	X	O
Slaanesh	X	X	V	O	O
Tzeentch	X	X	O	V	O
No alineado	O	O	O	O	O
Alineado V		Afín O		Opuesto X	

Avance de Características				
Panteón	Simple +5	Intermedio +10	Entrenado +15	Experto +20
Alineado	100	250	500	750
Afín	250	500	750	1000
Opuesto	500	750	1000	1500

Avance de Habilidades				
Panteón	Conocida +0	Entrenada +10	Experto +20	Veterano +30
Alineado	100	200	300	400
Afín	200	350	500	750
Opuesto	250	500	750	1000

Avance Talentos			
Panteón	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Alineado	200	300	400
Afín	250	400	550
Opuesto	500	750	1000

Habilidades	
Habilidad	Panteón
Acrobacias	Slaanesh
Atletismo	Khorne
Carisma	Slaanesh
Comercio	No alineado
Engaño	Slaanesh
Escrutinio	Tzeentch
Esquiva	Slaanesh
Indagar	No alineado
Interrogar	No alineado
Intimidar	Nurgle
Lingüística	No alineado
Lógica	Tzeentch
Medicae	Nurgle
Mando	Khorne
Navegación	No alineado
Oficio	No alineado
Operador	No alineado
Parada	Khorne
Perspicacia	No alineado
Psinisciencia	Tzeentch
Saber académico	No alineado
Saber popular	No alineado
Saber prohibido	Tzeentch
Seguridad	No alineado
Sigilo	No alineado
Supervivencia	Nurgle
Truco de manos	No alineado

Característica	
Característica	Panteón
Habilidad de armas	No alineado
Habilidad de proyectiles	No alineado
Fuerza	Khorne
Resistencia	Nurgle
Agilidad	No alineado
Inteligencia	No alineado
Percepción	No alineado
Voluntad	Tzeentch
Empatía	Slaanesh
Infamia	No alineado



Ref: Inq/10052013/SF
 Autor: Inquisidor Sergio Falces
 Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



ADQUISICIONES

Disponibilidad	Modificador	Ejemplo
Universal	+70	Ración
Abundante	+50	Cuchillo
Frecuente	+30	Traje vacío
Común	+20	Rifle láser
Normal	+10	Micro-trasmisor
Escaso	+0	Amasec
Raro	-10	Granada Krak
Muy Raro	-20	Bolter pesado
Extremadamente Raro	-30	Armas digitales
Casi único	-50	Munición Bolter Tempestad
Único	-70	Servoarmadura de Arcanotecnología
Escala	Modificador	Ejemplo
1	0	Un hombre
2-4	-10	Equipo
5-10	-20	Escuadra
11-50	-30	Pelotón
51-100	-40	Compañía
101-500	-50	Destacamento
501-1000	-60	Regimiento
1001-5000	-70	División
5000+	-80	Armada
Calidad	Modificador	Ejemplo
Pobre	+10	Comida cafetería
Común	+0	Típica ropa
Buena	-10	Bolter mundo forja
Superior	-20	Exquisita arma energía

DARK HERESY

Requisición Inquisición	
Para una sesión	+20
Para una aventura	+0
Permanente	-20

ROGUE TRADER

Factor de Provecho	
Adquisición hasta disponibilidad extremadamente raro	+30
Adquisición disponibilidad casi único o único	+0

BLACK CRUSADE

Infamia	
Adquisición en mundo no Imperial	+10
Adquisición en mundo Renegado	+20

ONLY WAR

Logística	
Tropas desplegadas	
Compañía o menos	-40
Regimiento	-20
Mas de un regimiento	+0
Tiempo que el frente lleva activo	
Menos de 3 meses	-10
3-6 meses	+0
6-12 meses	+10
1-5 años	+20
+5 años	+30
Tiempo de despliegue considerado	
Menos de 3 meses	-10
3-6 meses	+0
6-12 meses	+10
1-5 años	+20
+5 años	+30
Condiciones de la guerra	
Perdiendo	-30
Retrocediendo	-20
Estancado	-10
Ganando	+10
Dominando	+20
Cese de fuego	+30
Modificador adicional a calidad	
Pobre	+10
Común	+0
Buena	-20
Superior	-30
Regimiento	
Arma favorita	+10
Equipo estándar	+20



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



MUNDOS DE ORIGEN

Los mundos y orígenes aquí descritos representan una pequeña parte de la diversidad del Imperio.

Los descriptores entre paréntesis indican que son una subdivisión de los mundos comunes.

MUNDOS COMUNES

Mundo Imperial

Modificación de Características: +3 a la Voluntad, +3 a una característica a escoger

Habilidades: Lingüística (Gótico vulgar), Saber popular (Culto Imperial, Imperio)

Mata al mutante: Ganas el talento Odio (Mutantes).

Bendita ignorancia: Sufres una penalización de -5 a las pruebas relacionadas con Saberes Prohibidos.

Mundo Colmena

Modificación de Características: +3 a elegir entre dos características entre Agilidad, Percepción o Empatía

Habilidades: Engañar, Lingüística (Gótico vulgar), Saber popular (Imperio).

Violencia Urbana: Obtienes un talento a elegir entre Anodino, Sentidos agudizados (oídos) o Paranoia.

Acostumbrado a multitudes: Las muchedumbres no cuentan como terreno difícil y si corres o cargas a través de una densa multitud no sufres penalización a la tirada de Agilidad necesaria para conservar el equilibrio.

Urbanita: Mientras estés fuera de un ambiente cerrado o artificial (como una ciudad colmena, nave o similar) sufren una penalización de -10 a las pruebas de Supervivencia.

Heridas iniciales: -1

Nacido en el Vacío

Modificación de Características: +3 a la Voluntad, +3 a una característica a escoger entre Percepción o Inteligencia

Habilidades: Operador (Nave espacial), Navegación (Estelar)

Afortunado: Cuando gastes 1 punto de Destino (pero no si lo sacrificas), tira 1d10. Si sacas un 9 natural, no perderás el punto de Destino.

Agorero: Sufres una penalización de -5 a todas las tiradas de Empatía que tengas que hacer para interactuar con personajes que no hayan nacido en el vacío.

Acostumbrado al vacío: Eres inmune a las náuseas que suelen provocar los viajes espaciales. Además los entornos de gravedad cero o baja gravedad no se consideran terreno difícil para ti.

Mundo Letal

Modificación de Características: +3 a elegir entre dos características Fuerza, Resistencia o Percepción.

Habilidades: Supervivencia.

Endurecido: Obtienes un talento a elegir entre Reflejos relámpago, Resistencia (Venenos) o Sueño ligero.

Desconfiar de los extraños: Sufres una penalización de -10 a todas las pruebas de Interacción en situaciones formales, así como una penalización de -10 a todas las tiradas de Empatía con personajes que no hayan nacido en un mundo Letal.

Heridas iniciales: +2

MUNDOS INFRECIENTES

Mundo Forja (Imperial)

Modificación de Características: +3 a la Voluntad, +3 a dos Característica a escoger

Habilidades: Competencia tecnológica, Saber popular (Culto a la máquina, Tecnología)

Fe en Ommissiah: Ganas el talento Toque mecánico.

Extraño al culto: Sufres una penalización de -10 a las tiradas de conocimientos relacionados con el Credo Imperial y una penalización de -5 a las tiradas de Empatía para interactuar con miembros de la Eclesiarquía en situaciones formales.

Mundo Altar (Imperial)

Modificación de Características: +3 a la Voluntad, +3 a una característica a escoger

Habilidades: Lingüística (Gótico vulgar), Saber popular (Culto Imperial, Eclesiarquía, Imperio)

Bendecido: Ganas el talento de Protocolo (Eclesiarquía)

El poder del odio: Ganas el talento Odio (Herejes)

Teme al impío: Sufres una penalización de -10 a las pruebas relacionadas con Saberes prohibidos.

Suplicante: Cuando te enfrentas a ofensas a los principios fundamentales de la Fe Imperial (ya sea en forma de burlas, comentario o críticas), reaccionas violentamente. Debes superar una prueba de Voluntad (+0) para reprimir tu ira.



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Mundo Fortaleza (Imperial)

Modificación de Características: +3 a elegir entre dos características Habilidad de proyectiles, Resistencia o Voluntad.

Habilidades: Lingüística (Gótico vulgar), Saber popular (Guerra, Guardia Imperial, Imperio)

Doctrinas de combate: Ganas el talento Nervios de acero o Veloz

Enemigo odiado: Ganas el talento Odio (enemigo para que el mundo fortaleza se estableció como defensa)

Educado para la guerra: Debes superar una prueba de Voluntad (+0) para actuar en contra de lo establecido en el reglamento o normas de la Guardia Imperial.

Mundo Salvaje (Letal)

Modificación de Características: +3 a elegir entre dos características Habilidad de armas, Fuerza o Resistencia.

Habilidades: Supervivencia.

Entorno hostil: Ganas el talento de Resistencia (Venenos) o Difícil de matar.

Primitivo: Sufres una penalización de -10 a todas las tiradas de Competencia Tecnológica, así como una penalización de -10 a todas las tiradas de Empatía en entornos formales o civilizados.

Heridas iniciales: +2

Mundo Fronterizo (Letal)

Modificación de Características: +3 a elegir entre dos características Resistencia, Percepción o Voluntad.

Habilidades: Navegación (terrestre)

Tenacidad: Obtienes el talento de Paranoia y Resistencia (Miedo)

Trueque: Obtienes una bonificación de +10 a todas las pruebas de Comercio.

Desconfiar de los extraños: Sufres una penalización de -10 a todas las pruebas de Interacción en situaciones formales, así como una penalización de -10 a todas las tiradas de Empatía con personajes que no hayan nacido en un mundo letal.

Heridas iniciales: +1



ORÍGENES FRECUENTES

Noble Cuna (Imperial, Colmena, Vacío)

Modificación de Características: +3 a elegir entre dos características Habilidad de proyectiles, Percepción o Empatía

Habilidades: Lingüística (Alto Gótico)

Contactos adecuados: Ganas el talento de Protocolo (Nobleza) y el talento Protocolo (relacionado con el origen del poder de la familia noble)

Deber y honor: Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de Interacción con la nobleza y autoridades superiores en situaciones formales, así como una penalización de -10 Indagar, Carisma y Engaño con personajes que no sean de alta cuna.

Riqueza: Obtienes una bonificación de +10 a todas las pruebas de Influencia.

Heridas iniciales: -1

Schola Progenium (Imperial)

Modificación de Características: +3 a la Voluntad, +3 a una característica a escoger entre Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles.

Habilidades: Lingüística (Gótico varulgar, Alto gótico), Saber popular (Imperio, Guardia Imperial, Guerra)

Solo en la muerte: Ganas el talento de Fe inquebrantable o Aire de autoridad

Intolerancia: Sufres una penalización de -10 a todas las tiradas de Empatía cuando trates con "escoria" (herejes, traidores, criminales, mutantes y similares).

Heridas iniciales: +1

Penitente (Imperial, Colmena)

Modificación de Características: +3 a elegir entre dos características Resistencia, Voluntad o Empatía

Habilidades: Intimidar, Lingüística (Gótico vulgar), Saber popular (Culto Imperial, Eclesiarquía)

La sangre de los Mártirs: Obtienes un talento a elegir entre Fe inquebrantable, Ortopraxis o Nervios de acero.

Sólo una vida para entregar: Conducidos al martirio los penitentes tienden a tomar riesgos innecesarios, deben superar una prueba de Voluntad (+10) para retirarse del combate o actuar con intereses de autoconservación.

Celo justiciero: Pudes repetir cualquier tirada fallida de Carisma para para incitar el fervor religioso y el odio justo contra el enemigo

Heridas iniciales: +2

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Flota de Batalla (Vacío)

Modificación de Características: +3 a la Voluntad, +3 a una característica a escoger entre Habilidad de proyectiles o Empatía.

Habilidades: Operador (Nave espacial), Navegación (Estelar), Lingüística (Gótico vulgar), Saber popular (Armada Imperial)

Oficial en cubierta: Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de Mando mientras estés a bordo de cualquier nave espacial.

Combate cerrado: Mientras estés en tierra sufres una penalización de -2 a la tirada de Iniciativa y doblas la penalización a la Habilidad de Proyectiles por disparar armas a largo alcance o mayor. Estas penalizaciones no se aplican si estás en el interior de túneles o demás espacios confinados.

Acostumbrado al vacío: Eres inmune a las náuseas que suelen provocar los viajes espaciales. Además los entornos de gravedad cero o baja gravedad no se consideran terreno difícil para ti.

Colonia Penal (Imperial, Colmena)

Modificación de Características: +3 a elegir entre dos características Fuerza, Resistencia o Agilidad.

Habilidades: Intimidar, Lingüística (Gótico vulgar)

Honor entre los ladrones: Ganas el talento Pelea callejera o Protocolo (Bajos Fondos).

Recursos en los bajos fondos: Obtienes una bonificación de +10 a las pruebas de Adquisición para conseguir productos ilegales o de contrabando.

Criminal: Sufres una penalización de -10 a todas las pruebas de Interacción cuando trates con el Adeptus Arbitres, Magistratum, Ecclesiarquía y Guardia Imperial.

Heridas iniciales: +1



ORÍGENES INFRECIENTES

Mutante del Estercolero (Colmena)

Modificación de Características: +3 a elegir entre dos características entre Agilidad, Percepción o Empatía

Habilidades: Engañar, Supervivencia

Violencia Urbana: Obtienes un talento a elegir entre Anodino, Sentidos agudizados (oídos) o Paranoia.

Mutante: Tira 1d10 - 1-5: El personaje tiene 1 mutación, 6-8: 2 mutaciones, 9-10: 3 mutaciones. Escógelas con la ayuda del DJ o con las tablas para mutaciones de los manuales de Dark Herey o Rogue Trader. En una campaña de Black Crusade puedes usar la tabla de regalos del caos.

Heridas iniciales: +1

Piratas (Vacío)

Modificación de Características: +3 a la Voluntad, +3 a una característica a escoger entre Habilidad de proyectiles o Percepción.

Habilidades: Intimidación, Operador (Nave espacial), Navegación (Estelar),

Recursos en los bajos fondos: Obtienes una bonificación de +10 a las pruebas de Adquisición para conseguir productos ilegales o de contrabando.

Criminal: Sufres una penalización de -10 a todas las pruebas de Interacción cuando trates con el Adeptus Arbitres, Magistratum, Ecclesiarquía y Armada Imperial

Acostumbrado al vacío: Eres inmune a las náuseas que suelen provocar los viajes espaciales. Además los entornos de gravedad cero o baja gravedad no se consideran terreno difícil para ti.

Mundo Renegado (NO Imperial)

Modificación de Características: +3 a elegir entre dos características Fuerza, Resistencia o Agilidad.

Habilidades: Oficio (a elegir), Lingüística (Gótico vulgar, Marcas del caos), Saber prohibido (Disformidad)

Horror cotidiano: Ganas el talento de Resistencia (Miedo) y tienes una bonificación de +10 a las pruebas para resistir el miedo.

Si no eres rápido estas muerto: +2 a las tiradas de iniciativa.

Mente y cuerpo corruptos: Ganas 1d10 puntos de Corrupción y 1d10 puntos de Locura.

Renegado: Sufres una penalización de -20 a todas las pruebas de Interacción con personajes leales al Imperio

Heridas iniciales: +1

Nota: Necesitas el permiso del DJ para elegir este mundo de origen si no estas jugando una campaña de Black Crusade

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



PERSONAJES DARK HERESY

ADEPTA SORORITA

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Percepción, Voluntad, Empatía, Destreza, Defensa

Habilidades: Lingüística (Alto gótico), Saber académico (Credo Imperial), Saber popular (Eclesiarquía, Imperio)

Talentos: Fe inquebrantable, Protocolo (Eclesiarquia), Entrenamiento con armas (Baja tecnológica, Láser)

Equipamiento: Pistola láser, mazo o flagelo, chuchillo, chaleco antifragmentación, collar con el símbolo del águila.

Heridas: 8 + 1d5

ADEPTO

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Inteligencia, Voluntad, Empatía, Conocimiento, Pericias

Habilidades: Lingüística (Alto Gótico), Oficio (Copista o Ordenanza), Saber académico (Leyendas) o Saber popular (Tecnología), Saber popular (Imperio)

Talentos: Anodino o Mímica, Políglota o Sueño ligero, Entrenamiento con armas (Baja tecnología o Proyectoil sólido)

Equipamiento: Revólver de bajo calibre o bastón, túnicas del administratum (ropa de disponibilidad normal), autopluma o material de escritura, crono reloj de arena, placa de datos o libro con iluminaciones, mochila

Heridas: 6 + 1d5

CLASES AVANZADAS ADEPTAS SORORITAS

DIALOGANTE

Bonificación de característica: +5 Empatía

Bonificación de Aptitud: Social

Rasgos: Fe verdadera

Equipamiento: Pistola bolter, espada sierra, armadura de caparazón liguera, amplificador de voz

CLASES AVANZADAS ADEPTO

MÍSTICO

Bonificación de característica: +5 Voluntad

Bonificación de Aptitud: Psíquico

Rasgo: Psíquico

Talento: Rango Psíquico 1

Equipamiento: Pistola de disponibilidad escasa, arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad común, armadura de disponibilidad normal, objeto de disponibilidad rara

HOSPITALARIA

Bonificación de característica: +5 Inteligencia

Bonificación de Aptitud: Inteligencia

Rasgos: Fe verdadera

Equipamiento: Pistola Bolter, espada sierra, armadura de caparazón ligera, Narthecium

SABIO

Bonificación de característica: +5 Inteligencia

Bonificación de Aptitud: Social

Equipamiento: Pistola de disponibilidad escasa, armadura de disponibilidad normal, objeto de disponibilidad escasa, implante cibernético de calidad normal

MILITANTE

Bonificación de característica: +3 Habilidad de armas, +3 Habilidad de proyectiles

Bonificación de Aptitud: Ofensivo

Rasgos: Fe verdadera

Equipamiento: Pistola Bolter, Bolter, Servoarmadura ligera

TECNÓLOGO

Bonificación de característica: +3 Percepción, +3 Inteligencia

Bonificación de Aptitud: Tecnología.

Rasgo: Implantes del Mechanicus

Equipamiento: Pistola de disponibilidad normal, armadura de disponibilidad común, implante cibernético de la mejor calidad

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



ARBITRATOR

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Resistencia, Inteligencia, Percepción, Defensa, Social

Habilidades: Indagar, Escrutinio, Saber popular (Arbitres, Imperio)

Talentos: Mandíbulas de hierro o Desarmar, Entrenamiento con armas (Baja tecnología y Proyectil sólido)

Equipamiento: Escopeta corredera, pistola de bajo calibre, porra, nudilleras, abrigo blindado o chaleco antifragementación, uniforme, placa de identificación de arbitrador, crono, paquete de varillas de lho o petaca de amasec.

Heridas: 10 + 1d5

ASESINO

Aptitudes: Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles, Agilidad, Percepción, Destreza, Ofensivo

Habilidades: Esquivar, Perspicacia, Sigilo

Talentos: Ambidiestro o Caer de pie, Entrenamiento con armas (Baja tecnología, Proyectil sólido, Láser)

Equipamiento: Pistola automática o fusil de caza o rifle automático, pistola láser compacta o 10 cuchillos arrojadizos, espada, cuchillo, silenciador, malla negra de fibra elástica.

Heridas: 8 + 1d5

CLASES AVANZADAS ARBITRES

ALGUACIL

Bonificación de característica: +3 Habilidad de armas, +3 Resistencia

Bonificación de Aptitud: Habilidad de armas

Equipamiento: Arma básica de disponibilidad escasa, arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad escasa, armadura de arbitres

CLASES AVANZADAS ASESINO

ADEPTO CULTO DE LA MUERTE

Bonificación de característica: +5 Resistencia

Bonificación de Aptitud: Resistencia

Equipamiento: Arma de combate cuerpo a cuerpo disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad común.

EJECUTOR

Bonificación de característica: +5 Percepción

Bonificación de Aptitud: Pericias

Talento: Seguidor menor (Ciber perro o Ciber águila)

Equipamiento: Pistola de disponibilidad escasa, armadura de disponibilidad escasa, Implante modulo de control ciber mascota (+20 lealtad seguidor)

ANIQUILADOR

Bonificación de característica: +5 Agilidad

Bonificación de Aptitud: Defensa

Equipamiento: Pistola de disponibilidad rara, Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad rara, armadura de disponibilidad escasa

MAGISTRADO

Bonificación de característica: +3 Percepción, + 3 Inteligencia

Bonificación de Aptitud: Conocimiento

Equipamiento: Pistola de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad escasa, objeto de disponibilidad escasa.

INFILTRADO

Bonificación de característica: +3 Agilidad, +3 Percepción

Bonificación de Aptitud: Pericias

Equipamiento: Arma básica de disponibilidad rara, Sentipiel.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



CLÉRIGO

Aptitudes: Habilidad de armas, Percepción, Voluntad, Empatía, Ofensivo, Social

Habilidades: Carisma o Escrutinio, Lingüística (Alto gótico) o Saber académico (Credo Imperial), Saber popular (Culto imperial, Imperio)

Talentos: Resistencia (Miedo) o Furia asesina, Entrenamiento con armas (Baja tecnología), Entrenamiento con armas (Proyectil sólido o Lanzallamas)

Equipamiento: Martillo o espada, revolver de bajo calibre o ballesta o lanzallamas de mala calidad, abrigo blindado o chaleco antifragmentación, collar con el símbolo del águila, túnica de clérigo, 4 velas, mochila.

Heridas: 9 + 1d5

GRANUJA

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Inteligencia, Percepción, Empatía, Destreza, Social

Habilidades: Carisma o Indagar, Engañar, Perspicacia, Saber popular (Bajos fondos)

Talentos: Desenfundado Rápido o Reflejos Relámpago, Entrenamiento con armas (baja tecnología y Proyectil sólido)

Equipamiento: Rifle automático o escopeta, pistola automática, nudilleras, cuchillo, chaleco acolchado o cuero de pandillero, indumentaria callejera.

Heridas: 7 + 1d5

CLASES AVANZADAS CLÉRIGO

CELOTE

Bonificación de característica: +3 Fuerza, +3 Voluntad

Bonificación de Aptitud: Fuerza

Equipamiento: Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad extremadamente rara.

CLASES AVANZADAS GRANUJA

ASALTANTE

Bonificación de característica: +3 Habilidad de armas, +3 Agilidad

Bonificación de Aptitud: Habilidad de armas

Equipamiento: Pistola de disponibilidad rara, arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad escasa, armadura de disponibilidad escasa.

CRUZADO

Bonificación de característica: +3 Habilidad de Armas, +3 Fuerza

Bonificación de Aptitud: Defensa

Equipamiento: Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad rara

FRONTERIZO

Bonificación de característica: +3 Percepción, +3 Inteligencia

Bonificación de Aptitud: Pericias

Equipamiento: Arma básica de disponibilidad escasa, armadura de disponibilidad escasa, objeto de disponibilidad rara.

HIEROFANTE

Bonificación de característica: +5 Empatía

Bonificación de Aptitud: Liderazgo

Equipamiento: Pistola de disponibilidad escasa, arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad rara, armadura de disponibilidad escasa.

MENTE CRIMINAL

Bonificación de característica: +3 Inteligencia, +3 Empatía

Bonificación de Aptitud: Conocimiento

Equipamiento: 2 Pistola de disponibilidad rara, armadura de disponibilidad escasa.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



INTERROGADOR

Aptitudes: Habilidad de Armas, Percepción, Voluntad, Empatía, Conocimiento, Destreza, Social
Habilidades: Carisma o Intimidar, Escrutinio, Interrogar, Saber prohibido (Inquisición)
Talentos: Protocolo (Inquisición), Entrenamiento con armas (Baja tecnología, Láser)
Equipamiento: Pistola láser, rifle láser o espada monofil, chuchillo, credenciales de Interrogador, armadura antifragsión, crono, placa de datos, excrucidores, pictograbador.
Heridas: 8 + 1d5

PSÍQUICO AUTORIZADO

Aptitudes: Fuerza, Inteligencia, Percepción, Voluntad, Conocimiento, Psíquico
Habilidades: Psiniscencia, Oficio (Adivino o Mercader).
Talentos: Rango Psíquico 1, Poderes psíquicos por valor de 400 exp, Entrenamiento con armas (Baja tecnología), Entrenamiento con armas (Láser o proyectil sólido)
Rasgo: Psíquico.
Equipamiento: Bastón, revolver de bajo calibre compacto o pistola láser compacta, chuchillo, chaleco acolchado, túnica, santorial imperial o baraja de cartas o dados, foco psíquico, marca de autorización.
Heridas: 8 + 1d5

CLASES AVANZADAS INTERROGADOR

AUTONOMO

Bonificación de característica: +3 Voluntad, +3 Empatía
Recursos ocultos: Una vez por sesión de juego puedes superar una prueba de Influencia fallida, que no sea para una requisición permanente, se considera que has sacado 1 éxito.
Equipamiento: Arma básica o Pistola o arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad extremadamente rara.

EXPERTO

Bonificación de característica: +3 Percepción, +3 Voluntad
Arrancar la verdad: Una vez por sesión de juego puedes superar una prueba de Interrogar automáticamente, se considera que has sacado tantos éxitos como tu bono en Voluntad.
Equipamiento: Arma básica o Pistola o arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad extremadamente rara.

PSÍQUICO

Bonificación de característica: +5 Voluntad
Rasgo: Psíquico
Talento: Rango Psíquico 1
Equipamiento: Arma básica o Pistola o arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad extremadamente rara.

CLASES AVANZADAS PSÍQUICO

CONSEJERO

Bonificación de característica: +3 Percepción, +3 Empatía
Bonificación de Aptitud: Social
Equipamiento: Objeto de disponibilidad extremadamente raro.

ESCOLAR

Bonificación de característica: +5 Voluntad
Bonificación de Aptitud: Defensa
Equipamiento: Arma combate cuerpo a cuerpo disponibilidad escasa, armadura de disponibilidad normal, objeto de disponibilidad rara.

MILITANTE

Bonificación de característica: +3 Habilidad de Armas, +3 Voluntad
Bonificación de Aptitud: Habilidad de armas
Equipamiento: Pistola de disponibilidad normal, arma combate cuerpo a cuerpo disponibilidad escasa, armadura de disponibilidad escasa, objeto de disponibilidad escaso.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



SOLDADO

Aptitudes: Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles, Fuerza, Resistencia, Destreza, Defensa.

Habilidades: Conducir (Terrestres) o Atletismo, Navegación (Terrestre) o Saber académico (tácticas imperiales), Saber popular (Guerra) o Saber popular (Guardia Imperial),

Talentos: Entrenamiento con armas (Baja tecnología), Entrenamiento con armas (Proyectil Sólido o Láser), Entrenamiento con armas (Sierra o Pesadas)

Equipamiento: Espada o hacha o martillo, pistola de bajo calibre o pistola láser, Rifle láser o rifle automático o Escopeta corredera, cuchillo, armadura antifragmentación, licencia de mercenario o manual de la guardia imperial.

Heridas: 8 + 1d5

TECNO SACERDOTE

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Fuerza, Resistencia, Inteligencia, Conocimiento, Tecnología

Habilidades: Competencia tecnológica, Oficio (Armero o Constructor o Minero), Lingüística (Tecnolingua), Saber popular (Culto a la maquina)

Talentos: Código Binario, Sin sentimientos o Toque mecánico, Entrenamiento con armas (Baja tecnología y Láser)

Rasgo: Implantes Mechanicus

Equipamiento: Bastón de metal, pistola láser, carabina láser, cuchillo, chaleco antifragmentación, placa de datos, multiherramientas, túnica y vestiduras del mechanicus, frasco de óleo sagrado.

Heridas: 8 + 1d5

CLASES AVANZADAS SOLDADO

CLASES AVANZADAS TECNO SACERDOTE

ASALTO

CENTURIÓN

Bonificación de característica: +3 Habilidad de armas, +3 Habilidad de proyectiles.

Bonificación de Aptitud: Ofensivo

Equipamiento: Arma básica de disponibilidad rara, armadura de disponibilidad muy rara.

Bonificación de característica: +3 Fuerza, +3 Resistencia

Bonificación de Aptitud: Habilidad de armas

Equipamiento: Arma básica o arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad escasa, armadura de disponibilidad muy rara, implante de disponibilidad normal.

EXPLORADOR

MECÁNICO

Bonificación de característica: +3 Agilidad, +3 Percepción

Bonificación de Aptitud: Pericias

Equipamiento: Arma básica de disponibilidad escasa, armadura de disponibilidad escasa, objeto de disponibilidad rara.

Bonificación de característica: +5 Inteligencia

Bonificación de Aptitud: Voluntad

Equipamiento: Pistola o arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad escasa, implante de disponibilidad normal.

OFICIAL

RECUPERADOR

Bonificación de característica: +5 Empatía

Bonificación de Aptitud: Social

Equipamiento: Pistola de disponibilidad rara, Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad rara, armadura de disponibilidad escasa.

Bonificación de característica: +3 Percepción, +3 Inteligencia

Bonificación de Aptitud: Percepción

Equipamiento: Arma básica o arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad escasa, armadura de disponibilidad escasa, objeto de disponibilidad escasa, implante de disponibilidad normal.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



CÉLULA DE ACÓLITOS

Estas reglas periten personalizar la célula de Acólitos y darles personalidad, representan a un grupo cohesionado y que ha recibido la instrucción básica, a la vez que se han amoldado a la forma de trabajar de su Inquisidor.

Los rasgos de una célula de acólitos están determinados por su Ordo, la personalidad del Inquisidor y su alineamiento, opcionalmente esta puede ser creada aleatoriamente

Adquirir las ventajas de la Célula de Acólitos cuanta como un paquete de transfondo 500 Exp.

ORDOS (1D5)

1) Ordo Hereticus

Obtienes la habilidad de Saber prohibido (Herejes) o un talento a elegir entre Entrenamiento lanzallamas o Mandíbula de hierro.

2) Ordo Malleus

Obtienes la habilidad de Saber prohibido (Demonios) o un talento a elegir entre Odio (Demonios) o Resistencia (Poderes Psíquicos)

3) Ordo Xenos

Obtienes la habilidad de Saber prohibido (Xenos) o un talento a elegir entre Difícil de matar o Reflejos relámpago.

4) Ordo menor

Obtienes una habilidad de Oficio (relacionado con el Ordo menor)

5) Inquisición

Obtienes la habilidad de Indagar o un talento a elegir entre Protocolo (Inquisición), Saber prohibido (Inquisición)



PERSONALIDAD DEL INQUISIDOR (1D10)

1) Adaptable

Cada jugador escoge de forma individual el beneficio de personalidad en función de la de su personaje.

2) Demente

Obtienes el talento de Furia asesina

3) Despiadado

Obtienes el talento Impávido.

4) Devoto

Obtienes el talento protocolo (Eclesiarquía) o Saber Académico (Credo Imperial)

5) Erudito

Obtienes una habilidad de Saber Académico (a elegir)

6) Implicado

Obtienes el talento Ataque combinado.

7) Psíquico

Obtienes una habilidad de Psiniscencia o el talento Ortopráxis.

8) Siniestro

Obtienes la habilidad de Intimidación o el talento Resistencia (Miedo)

9) Sombrío

Obtienes la habilidad Seguridad o Sigilo o Truco de manos.

10) Vigilante

Obtienes la habilidad de Escrutinio o Perspicacia

ALINEACIÓN (1D10)

1) Extremista puritano

Ganas el talento Odio (a elegir)

2-3) Puritano

Ganas el talento Armadura del desprecio

4-7) Moderado

Ganas una bonificación de 200 Exp para adquirir habilidades o talentos

8-9) Radical

Ganas el talento Paranoia o Reacción Rápida

10) Extremista radical

Ganas el talento Alma oscura y una habilidad Saber Prohibido (a elegir)





PERSONAJES ROGUE TRADER

ASTROPATA TRASCENDENTE

Aptitudes: Resistencia, Inteligencia, Percepción Voluntad, Conocimiento, Destreza, Psíquico.

Habilidades: Lingüística (Alto Gótico, Gótico vulgar), Perspicacia, Psiniscencia, Saber académico (Criptología), Saber popular (Adeptus Astra telepática), Saber prohibido (Psíquicos)

Talentos: Entrenamiento con armas (Baja tecnología, Láser, proyectil sólido, Shock), Sentido desarrollado (Oído), Rango Psíquico 2, Disciplina psíquica en telepatía, El poder de Astro-telepatía y Poderes psíquicos de la disciplina de Telepatía por valor de 600 Exp.

Rasgo: Psíquico, Alma atada al Emperador.

Ver sin ojos: El Astropata tiene la capacidad de percibir el mundo que le rodea utilizando sus capacidades Psíquicas. Es inmune a los efectos que ciegan o distorsionan la visión.

Equipamiento: Pistola de disponibilidad rara, arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad rara, armadura de disponibilidad escasa, micro- transmisor, amuleto, traje de vacío, foco psíquico

Heridas: 7 + 1d5

ARCHIMILITANTE

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Fuerza, Agilidad, Empatía, Defensa, Destreza, Ofensivo

Habilidades: Esquiva, Intimidación, Lingüística (Códigos Imperiales, Gótico vulgar), Saber académico (Táctica Imperial), Saber popular (Guerra)

Talentos: Entrenamiento con armas (Baja tecnología, Láser, proyectil sólido, Bolter, Plasma, Sierra, Energía)

Maestro de armas: Escoge un grupo de armas, el Archimilitante gana un +10 para atacar, +2 Daño, +2 a la iniciativa cuando usas el grupo escogido en combate.

Equipamiento: Arma básica o Pistola de disponibilidad muy rara, arma de combate cuerpo a cuerpo o pistola de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad rara, micro- transmisor, traje de vacío, monoculares, medikit.

Heridas: 10 + 1d5

EXPLORADOR

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Resistencia, Inteligencia, Voluntad, Conocimiento, Defensa, Ofensivo, Tecnología.

Habilidades: Competencia tecnológica, Lingüística (Tecno-lingua, Gótico vulgar), Lógica, Saber popular (Culto a la maquina, Tecnología), Saber prohibido (Arcanotecnología, Adeptus Mechanicus)

Talentos: Entrenamiento con armas (Baja tecnología, Láser, proyectil sólido, Lanzallamas, Plasma, Shock, Energía), Implantes lógicos, Seguidor menor (servo-cráneo)

Rasgo: Implantes del Mechanicus

Equipamiento: Arma básica de disponibilidad muy rara, arma de combate cuerpo de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad escasa, micro- transmisor, traje de vacío, multi-llave, multi-herramientas, oleos sagrados, placa de datos, implante Luminen Capacitors de calidad normal más 2 implantes a elegir de calidad normal.

Heridas: 8 + 1d5

MAESTRO DEL VACÍO

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Agilidad, Voluntad, Defensa, Destreza, Pericias, Ofensivo

Habilidades: Lingüística (Gótico vulgar), Navegación (Estelar), Operador (Nave espacial, Voladores), Saber académico (Astromancia), Saber popular (Armada Imperial, Guerra), Saber prohibido (Xenos)

Talentos: Entrenamiento con armas (Baja tecnología, Láser, proyectil sólido, Bolter, Shock), Nervios de acero.

Equipamiento: Arma básica o pistola de disponibilidad muy rara, arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad escasa, micro- transmisor, traje de vacío, Uniforme de la armada o traje de piloto, pictograbador, comunicador, 2 botellas de amasec o paquete de varillas lho.

Heridas: 8 + 1d5

Habilidad especial a escoger entre una de las siguientes:

Maestro del espacio: Puede repetir las tiradas fallidas de maniobras a bordo de una nave espacial.

Maestro de los cañones: Puede repetir las tiradas fallidas de disparo a bordo de una nave espacial.

Maestro de los augurios: Puede repetir las tiradas fallidas que intervenga la Detección bordo de una nave espacial.

Maestro piloto: Puede repetir las tiradas fallidas de pilotaje a bordo de pequeñas naves y voladores.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



MISIONERO

Aptitudes: Habilidad de Armas, Resistencia, Agilidad, Voluntad, Empatía, Ofensivo, Social.

Habilidades: Lingüística (Alto Gótico, Gótico vulgar), Parada, Saber académico (Credo imperial), Saber popular (Culto Imperial, Imperio), Saber prohibido (Herejes)

Talentos: Fe inquebrantable, Entrenamiento con armas (Baja tecnología, Láser, Proyectil sólido, Lanzallamas, Sierra, Shock)

Rasgo: Fe verdadera

Equipamiento: Arma básica de disponibilidad rara, arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad rara, armadura de disponibilidad rara, micro- transmisor, ropa eclesiarca, Símbolo del Águila, incienso.

Heridas: 9 + 1d5

ROGUE TRADER

Aptitudes: Habilidad de Armas, Inteligencia, Empatía, Ofensivo, Destreza, Social, Liderazgo

Habilidades: Comercio, Carisma, Mando, Parada, Lingüística (Alto Gótico, Gótico vulgar), Saber académico (Astromancia), Saber popular (Imperio).

Talentos: Aire de autoridad, Entrenamiento con armas (Baja tecnología, Láser, Proyectil sólido, Plasma, Energía)

Líder excepcional: Como acción gratuita y una vez por round puede otorgar a un aliado que pueda verlo y oírlo un +10 para su próxima tirada

Equipamiento: Pistola de disponibilidad muy rara, arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad muy rara, micro- transmisor, traje de vacío, uniforme de gala.

Heridas: 8 + 1d5

NAVEGANTE

Aptitudes: Habilidad de Proyectiles, Resistencia, Percepción, Voluntad, Conocimiento, Pericias, Psíquico

Habilidades: Lingüística (Alto Gótico, Gótico vulgar), Navegación (Estelar, Disformidad), Psiniscencia, Saber académico (Astromancia), Saber popular (Navis Nobilite), Saber prohibido (Navegantes, Disformidad)

Talentos: Entrenamiento con armas (Baja tecnología, Láser, Proyectil sólido, Bolter)

Rasgo: Navegante

Habilidades especiales:

- **Ojo de la disformidad:** Consultar el capítulo del Navegante

- **Bendiciones del Linaje:** Consultar el capítulo del Navegante

- **Mutaciones del Navegante:** Consultar el capítulo del Navegante

Equipamiento: Pistola de disponibilidad muy rara, arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad rara, armadura de disponibilidad rara, micro- transmisor, cartas del tarot, amuleto, ropas nobles, capucha.

Heridas: 8 + 1d5

SEnescAL

Aptitudes: Inteligencia, Percepción, Empatía, Destreza, Pericias, Conocimiento, Social.

Habilidades: Comercio, Engaño, Indagar, Lingüística (Gótico vulgar, Código criminal), Saber popular (Bajos fondos), Saber prohibido (Arcanotecnología), Sigilo

Talentos: Entrenamiento con armas (Baja tecnología, Láser, Proyectil sólido, Bolter, Fusión)

Buscador de Saber: El Senescal puede gastar un punto de destino para superar automática una prueba de Lingüística, Saber o Lógica, se considera que ha sacado tantos éxitos como la mitad de su bono de Inteligencia. Adicionalmente suma un grado de éxito adicional a las pruebas de Comercio e Indagar.

Equipamiento: Pistola de disponibilidad extremadamente rara, Arma básica o Pistola de disponibilidad muy rara, Armadura de disponibilidad rara, micro- transmisor, autoploma, placa de datos, multillave, Sintipiel, crono, capa camaleonina.

Heridas: 7 + 1d5



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



PERSONAJES DEATHWATCH

MARINE ESPACIAL

Las siguientes características y rasgos son comunes para todas las clases de Marines espaciales del Caos

Habilidades: Atletismo, Esquiva, Intimidación, Lingüística (Alto Gótico, Gótico vulgar) Navegación (Terrestre), Operador (Terrestre), Parada, Perspicacia, Saber popular (Adeptus Astartes, Imperio, Guerra), Saber prohibido (Codex Astartes), Sigilo, Supervivencia.

Talentos: Ambidiestro, Brazos fuertes, Desenfundado rápido, Duro de pelar, Entrenamiento armas Astartes, Especialidad Táctica*, Golpe mortal, Guerrero desarmado, Maestro desarmado, Nervios de acero, Resistencia (Poderes psíquicos, Frío, Calor, Veneno), Sentidos agudizados (vista, oído).

Rasgos: Anfibio, Fuerza sobrenatural (4), Resistencia sobrenatural (4).

Equipamiento: Pistola Bolter Astartes, cuchillo de combate Astartes, servoarmadura Astartes, 3 granadas fragmentación Astartes, 3 Grandas de perforantes Astartes, cemento reparador.

Heridas: 20 + 1d5

*Talento nuevo



IMPLANTES MARINES ESPACIALES

Corazón secundario/ Ossmodula/ Biscopea/ Haemastamen: Proporcionan el rasgo Fuerza y Resistencia sobrenatural (+4)

Organo Larraman: Coagula tu sangre rápidamente, te desangras sólo con un 5%

Nodo Catalepsean: No sufres penalizaciones por estar despierto largos períodos de tiempo.

Preomnor: Ganas +10 a las pruebas para resistir el veneno.

Omophagea: Puedes ganar una habilidad o un grupo de habilidades devorando una porción de un enemigo.

Multi-pulmon: Proporcionan el rasgo de Anfibio

Occulube y oreja de Lyman: Proporcionan el talento Sentidos agudizados (Vista y Oído)

Membrana Sus-an: Puedes inducirte una animación suspendida.

Riñón Oolitic y Neuroglottis: Proporcionan el talento Resistencia (Veneno)

Mucranoid: Proporcionan el talento de Resistencia (Frío, Calor)

Glándula Betcher: Puedes escupir ácido como un arma a distancia con el siguiente perfil:

Rango: 3m; Daño: 1D5; Pen 4; Tóxico (0). Si golpeas a tu objetivo por 3 o más grados de éxito queda cegado 1D5 Rondas.

Progenoides: Estas pueden ser recuperadas con una prueba de Medicinae con éxito.

Caparazón negro: Al llevar servoarmadura, los enemigos no ganan el bono al ataque debido a tu tamaño.

ENTRENAMIENTO DEATHWATCH

Habilidades: Saber prohibido (Deathwatch y Xenos)

Talentos: Entrenamiento Deathwatch



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



ESPECIALIDADES

ASALTO

Aptitudes: Habilidad de armas, Fuerza, Agilidad, Percepción, Ofensivo, Pericias

Habilidades: Operador (Personal)

Talento: Ataque rápido

Equipo: Espada sierra Astartes, Mochila de salto Astartes

Habilidad especial a escoger entre una de las siguientes:

Alas de ángel: Puedes añadir hasta 20 m a tu movimiento con tu mochila de salto con una prueba de Operador (Personal). Cuando realices una carga usando esta habilidad sumas 1d10 daño si impactas. Esta habilidad solo funciona en modo solitario.

Descenso colérico: Cuando realices una carga contra una horda suma 1d10 daño de magnitud adicional si impactas. Esta habilidad sólo funciona en modo escuadra.

APOTECARIO

Aptitudes: Habilidad de armas, Inteligencia, Percepción, Resistencia, Destreza, Pericias

Habilidades: Medicae

Equipo: Bolter Astartes con selector de disparo, reductor y Narthecium

Habilidad especial a escoger entre una de las siguientes:

Guardián de la pureza: Reduces en 2 la adquisición de puntos de Corrupción de toda la escuadra, tu incluido, mientras tengas acceso a tu Nathecium.

Crear toxinas: Una vez al día puedes sintetizar una poderosa toxina contra una raza específica (Tau, Tiranidos, etc), este proceso dura una hora. Para aplicar la toxina tienes que estar en modo escuadra, todos los ataques del equipo ganan la cualidad de Tóxico (2) durante tantos asaltos como el bono de Inteligencia del Apotecario, los enemigos con el Rasgo de Demonio o Maquina son inmunes.

Curación aumentada: Restauras 1D5 heridas adicionales cuando realizas con éxito una prueba de Medicae para primeros auxilios.

BIBLIOTECARIO

Aptitudes: Habilidad de armas, Inteligencia, Fuerza, Voluntad, Conocimiento, Psíquico

Habilidad: Psiniscencia

Talento: Rango Psíquico 3, Poderes Psíquicos de la disciplina del Adivinación, Codex o Telepatía por valor de 2000 Exp.

Rasgo: Psíquico

Equipo: Bolter Astartes con selector de disparo, Espada, Hacha o Bastón Psíquico.

DEVASTADOR

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Resistencia, Percepción, Voluntad, Defensa, Destreza

Talento: Bolter perforador

Equipo: Bolter pesado Astartes, Mochila de suministro de munición.

Habilidad especial a escoger entre una de las siguientes:

Guerrero inamovible: Cuando usas un arma pesada y estas detrás de una cobertura ganas el rasgo de Vigoroso y un +10 al disparar. Esta habilidad solo funciona en modo solitario.

Devastación implacable: Cuando impactes a una horda con un arma pesada suma 1d5 daño de magnitud adicional. Esta habilidad sólo funciona en modo escuadra.



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



TÁCTICO

Aptitudes: Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles, Voluntad, Empatía, Social, Liderazgo

Habilidad: Mando

Equipo: Bolter Astartes con selector de disparo, 1 cargador de munición especial por valor de 25 Requisas o menos.

Habilidad especial a escoger entre una de las siguientes:

Maestro del Bolter: gana un +10 para atacar, +2 Daño, +2 a la iniciativa cuando usas armas Bolter. Esta habilidad sólo funciona en modo solitario.

Experto Táctico: Cuando se activa una capacidad del modo escuadra, el Marine Táctico puede compartir los beneficios de la capacidad de su capítulo con los miembros de su equipo como si fueran parte de su capítulo. Esto requiere una prueba de mando exitosa con un -20. En Rango 3 la prueba de mando es con un +0. En Rango 7 la prueba de mando es con un +20.

TECNOMARINE

Aptitudes: Habilidad de Proyectiles, Fuerza, Resistencia, Inteligencia, Conocimiento, Tecnología

Habilidad: Competencia tecnológica, Lingüística (Tecno-Lingua)

Talento: Uso mechandedrite (Armas y Utilidad)

Rasgo: Implantes de Mechanicus

Equipo: Bolter Astartes con selector de disparo, Mechandedrite servo-brazo, Implante puerto de interface, implante de calidad normal a elegir.

Mejorar coberturas: Puedes mejorar los puntos de armadura de una cobertura en una cantidad igual a tu bono de Inteligencia. Mejorar una cobertura requiere una acción completa.



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



PERSONAJES BLACK CRUSADE

PSÍQUICO NO AUTORIZADO

HUMANOS

Las referencias a Habilidades avanzadas o Talentos avanzados sólo se tienen en cuenta si se aplican las reglas opcionales de Reclutas, en caso contrario se obtienen con normalidad.

APOSTATA

Bonificación de característica: +5 Empatía

Habilidades: Carisma, Engaño, Indagar, Mando Perspicacia, Saber académico (3 a elegir), Saber prohibido (3 a elegir).

Habilidades avanzadas: Esquiva o Parada, Intimidación o Comercio, Seguridad o Sigilo o Lógica, Carisma +10 o Engaño +10, Mando +10 o Indagar +10.

Talentos: Aire de autoridad, Entrenamiento armas (Baja tecnología, Láser), Odio (a elegir), Protocolo (a elegir),

Talentos avanzados: Inspirar odio o Disciplina férrea o Esbirro menor, Memoria fotográfica, Voluntad inquebrantable, Poliglota o Mímica, Voz perturbadora o Presencia radiante,

Lengua de serpiente: Una vez por sesión de juego puedes hacer una prueba de Carisma o Engaño para obtener un Protocolo con una organización a tu elección que durara hasta el final de la sesión. Si tu característica de Empatía es 55 o superior, obtendrás Protocolo a Rango 2.

Equipamiento: Pistola de disponibilidad rara, arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad escasa, colgante con símbolos del caos, libros impíos.

Heridas: 9+ 1d5



Bonificación de característica: +5 Voluntad

Habilidades: Perspicacia, Psiniscencia, Saber prohibido (Psíquicos)

Habilidades avanzadas: Engaño o Intimidación, Esquiva o Parada

Talentos: Rango Psíquico 3, Poderes psíquicos de las disciplinas de Adivinación, Telepatía, Telekinesia, o del Caos No alineados por valor de 500 Exp. Entrenamiento con armas (Láser o Proyectil sólido o Shock, Baja tecnología)

Talentos avanzados: Impávido, Sentido de la disformidad o Hijo de la disformidad

Rasgo: Psíquico.

Psíquico del Caos: Ganas 1D5 puntos de Corrupción, a la hora de determinar tu fuerza Psíquica cuantas como Desatado.

Equipamiento: Pistola de disponibilidad común, Arma de combate cuerpo a cuerpo rara, armadura de disponibilidad escasa, foco psíquico, placa de datos con conocimientos arcanos

Heridas: 8+ 1d5

RENEGADO

Bonificación de característica: +3 Habilidad de armas y +3 Habilidad de proyectiles

Habilidades: Atletismo, Perspicacia, Esquiva, Parada, Saber académico (Tactica Imperialis), Saber popular (Guerra), Operador (a elegir), Mando o Intimidación

Habilidades avanzadas: Competencia tecnológica o Medicae, Esquiva +10 o Parada +10, Supervivencia o Sigilo.

Talentos: Ataque combinado o Desarmar o Sometimiento, Desenfundado rápido, Impávido, Recarga rápida, Entrenamiento armas (Bolter o Shock, Baja tecnología, Láser, Lanzallamas, Proyectil sólido, Sierra)

Talentos avanzados: Ambidiestro o Disparo en movimiento, Caer de pie o Sentido del combate, Disparo preciso o Golpe preciso o Tirador de elite.

Equipamiento: Arma básica de disponibilidad rara, arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, pistola de disponibilidad rara, Armadura de disponibilidad muy rara, medikit, placa de datos con tácticas Imperiales

Hábil: Durante la creación selecciona una característica, obtienes un éxito adicional a las pruebas de habilidad y de la característica elegida.

Heridas: 10+ 1d5

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



TECNO-HEREJE

Bonificación de característica: +5 Inteligencia
Habilidades: Competencia tecnológica, Lógica, Saber académico (Astromancia o Química), Saber popular (Culto a la máquina, Tecnología), Saber prohibido (Arcanotecnología o Xenos o Disformidad).
Habilidades avanzadas: Esquiva o Parada, Seguridad o Competencia tecnológica +10,
Talentos: Código binario, Difícil de matar, Toque mecánico, Entrenamiento armas (Bolter o Plasma o Energía, Láser, Baja tecnología, Shock), Uso Mechadendrite (Utilidad o Arma), Enemigo (Adeptus Mechanicus)
Talentos avanzados: Armour-Monger o Wepon-tech, Esbirro menor o Sin sentimientos, Meditación o Memoria fotográfica.
Rasgo: Implantes del Mechanicus
Traidor de Marte: Incrementas la lealtad de todos tus esbirros mecánicos en +10.
Equipamiento: Arma básica de disponibilidad rara, arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad rara, Mechadendrite óptico de utilidad o balística, implante Lumenin Capacitador o Maglev Coils o Ferric Lure, dos implantes a elegir de buena calidad, oleos sagrados, placa de datos, multi-herramientas.
Heridas: 12+ 1d5

MARINE ESPACIAL DEL CAOS

Las siguientes características y rasgos son comunes para todas las clases de Marines espaciales del Caos

Habilidades: Atletismo, Esquiva, Lingüística (Gótico vulgar) Navegación (Terrestre), Operador (Terrestre), Parada, Perspicacia, Saber popular (Adeptus Astartes, Guerra), Saber prohibido (Herejía de Horus)
Talentos: Ambidiestro, Brazos fuertes, Desenfundado rápido, Entrenamiento armas de la Legión, Guerrero desarmado, Nervios de acero, Resistencia (Frío, Calor, Veneno), Sentidos agudizados (vista, oído).
Rasgos: Anfibio, Fuerza sobrenatural (4), Resistencia sobrenatural (4).
Equipamiento: Pistola Bolter Legión o Bolter Legión, cuchillo de combate Legión, servoarmadura Legión

IMPLANTES MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Corazón secundario/ Ossmodula/ Biscopea/ Haemastamen: Proporcionan el rasgo Fuerza y Resistencia sobrenatural (+4)
Organo Larraman: Coagula tu sangre rápidamente, te desangras sólo con un 5%
Nodo Catalepsean: No sufres penalizaciones por estar despierto largos períodos de tiempo.
Preomnor: Ganas +10 a las pruebas para resistir el veneno.
Omophagea: Puedes ganar una habilidad o un grupo de habilidades devorando una porción de un enemigo.
Multi-pulmon: Proporcionan el rasgo de Anfibio
Occulube y oreja de Lyman: Proporcionan el talento Sentidos agudizados (Vista y Oído)
Membrana Sus-an: Puedes inducirte una animación suspendida.
Riñón Oolitic y Neuroglottis: Proporcionan el talento Resistencia (Veneno)
Mucranoid: Proporcionan el talento de Resistencia (Frío, Calor)
Glándula Betcher: Puedes escupir ácido como un arma a distancia con el siguiente perfil:
Rango: 3m; Daño: 1D5; Pen 4; Tóxico (0). Si golpeas a tu objetivo por 3 o más grados de éxito queda cegado 1D5 Rondas.
Progenoides: Estas pueden ser recuperadas con una prueba de Medicina con éxito.
Caparazón negro: Al llevar servoarmadura, los enemigos no ganan el bono al ataque debido a tu tamaño.

ABANDONADO

Habilidades: Acrobacias, Comercio o Seguridad, Supervivencia, Saber popular (a elegir) o Supervivencia +10
Talentos: Combate a ciegas o Sueño ligero, Impávido, Odio (a elegir), Sin sentimientos o Robusto
Ingenioso: Obtienes +10 a las pruebas de Infamia para adquirir equipo de calidad rara o inferior.
Equipamiento: Arma básica de disponibilidad rara, Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad rara.
Heridas: 15 + 1d5

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



CAMPEÓN

Habilidades: Carisma o Engaño Mando, Intimidación o Escrutinio, Saber académico (a elegir)

Talentos: Aire de autoridad o Voz perturbadora, Esbirro menor o Golpe preciso, Disciplina férrea

Presencia Inspiradora: Cuando usas tus puntos de Infamia, como acción gratuita puedes elegir a un aliado para que use sus puntos de Infamia como si tuviese tu nivel de Corrupción y tu alineamiento.

Equipamiento: Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara.

Heridas: 15 + 1d5

ELEGIDO

Habilidades: Esquiva +10 o Parada +10, Intimidación, Sigilo

Talentos: Desarmar o Ataque combinado, Reflejos relámpago, Golpe preciso o Disparo Preciso, Recarga rápida

Asesino: Cuando causas uno Odio de Celote tira dos veces el dado del crítico y elige un resultado.

Equipamiento: Pistola de disponibilidad rara, Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad rara.

Heridas: 16 + 1d5

HECHICERO

Habilidades: Engaño o Escrutinio, Psinisciancia, Saber académico (Ocultismo), Saber prohibido (Demonios o Psíquicos)

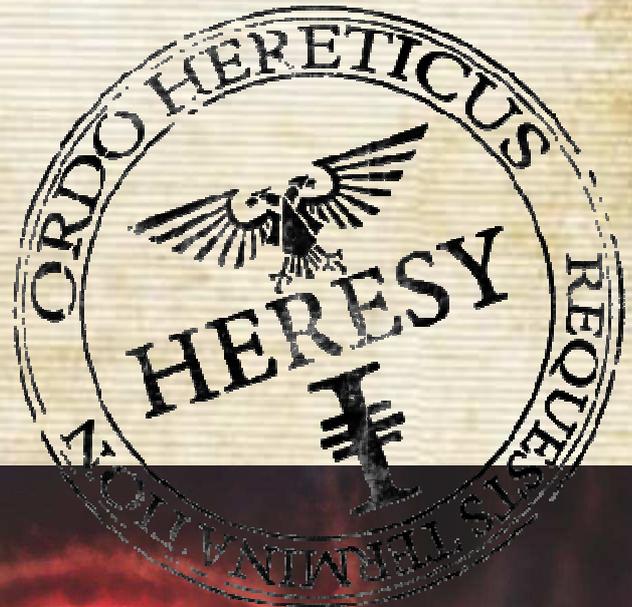
Talentos: Meditación o Mímica, Rango Psíquico 2, Poderes psíquicos de las disciplinas de Adivinación, Telepatía, Telekinesia, o del Caos No alineados por valor de 500 Exp,

Rasgo: Psíquico

Hechicero: Ganas 1 punto de Corrupción, a la hora de determinar tu fuerza Psíquica cuantas como Atado.

Equipamiento: Pistola de disponibilidad rara, Bastón o Espada Psíquica

Heridas: 15 + 1d5



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



PERSONAJES ONLY WAR

El equipamiento estándar de la guardia imperial es común para todas sus clases

Equipamiento estándar: Uniforme, conjunto de ropa pobre, pistola láser, cuchillo, chaleco antifrag, mochila, juego de herramientas básicas, kit de campo, cantimplora, manta, saco de dormir, lámpara recargable, kit de aseo personal, placa identificación, manual guardia imperial, raciones de combate para 2 semanas.

GUARDIA IMPERIAL

ARTILLERO

Bonificación de característica: +5 Resistencia
Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Resistencia, Percepción, Empatía, Defensa, Ofensivo.
Habilidades: Atletismo o Supervivencia, Intimidación, Saber Popular (Guardia Imperial, Guerra)
Talentos: Entrenamiento armas (Láser o proyectil Sólido, Baja tecnología, Pesadas, una a elegir excluidas Exóticas), Mandíbula de hierro.
Equipamiento especialista: Lanzamisiles o ametralladora pesada o arma pesada favorita del regimiento.
Heridas: 10+ 1d5

ESPECIALISTA EN ARMAS

Bonificación de característica: +5 Habilidad de armas o Habilidad de proyectiles
Aptitudes: Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles, Agilidad, Empatía, Destreza, Pericias
Habilidades: Atletismo o Supervivencia, Navegación (Terrestre), Saber popular (Guerra, Guardia imperial)
Talentos: Andanada láser o Recarga rápida, Entrenamiento armas (3 a elegir excluyendo Pesadas y Exóticas)
Equipamiento especialista: 4 granadas frag o krak, rifle láser de buena calidad o lanzallamas o escopeta de combate o arma básica favorita del regimiento.
Heridas: 8 + 1d5

OPERADOR

Bonificación de característica: +5 Agilidad
Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Agilidad, Inteligencia, Empatía, Pericias, Tecnología
Habilidades: Competencia tecnológica, Operador (Terrestre), Saber popular (Tecnología) o Navegación (Terrestre)
Talentos: Entrenamiento armas (Láser o proyectil Sólido, Baja tecnología), Toque mecánico.
Equipamiento especialista: Auspex/Escaner, unidad de impulso mental, combi-herramientas, placa de datos, cortador láser
Heridas: 6+ 1d5

MEDICO

Bonificación de característica: +5 Inteligencia
Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Percepción, Inteligencia, Voluntad, Conocimiento, Pericias
Habilidades: Medicae, Saber académico (Química), Escrutinio o Oficio (Químico)
Talentos: Entrenamiento armas (Láser o proyectil Sólido, Baja tecnología), Sin sentimientos o Impávido.
Equipamiento especialista: Diagnosticador, inyector, medikit.
Heridas: 8+ 1d5

SARGENTO

Bonificación de característica: +5 Empatía
Aptitudes: Habilidad de armas, Fuerza, Resistencia, Percepción, Empatía, Defensa, Liderazgo
Habilidades: Mando, Navegación (Terrestre) o Saber académico (Táctica Imperialis)
Talentos: Aire de autoridad o Disciplina Férrea, Entrenamiento armas (Láser o proyectil Sólido, Baja tecnología, Sierra)
Equipamiento especialista: Pistola láser, espada sierra
Heridas: 10+ 1d5

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



ESPECIALISTAS

COMISARIO

Bonificación de característica: +5 Empatía
Aptitudes: Habilidad de armas, Agilidad, Percepción, Voluntad, Empatía, Destreza, Liderazgo
Habilidades: Mando o Intimidación, Saber académico (Táctica Imperialis), Saber popular (Guardia imperial)
Talentos: Aire de autoridad, Entrenamiento armas (Láser o Proyectil Sólido, Baja tecnología, Sierra, Bolter), Sin sentimientos o Fe inquebrantable.
Equipamiento especialista: Espada sierra de buena calidad, pistola bolter de buena calidad, uniforme de comisario
Heridas: 10+ 1d5

OGRETE

Bonificación de característica: +10 Fuerza, +10 Resistencia, -15 Inteligencia y -10 Agilidad
Aptitudes: Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles, Fuerza, Resistencia, Defensa, Ofensivo
Habilidades: Intimidación o Supervivencia
Talentos: Difícil de matar o Mandíbula de hierro, Entrenamiento armas (Proyectil Sólido, Pesadas)
Rasgos: Auto-estabilizado, Tamaño (Grande), Fuerza sobrenatural +2, Resistencia sobrenatural +2, ¡Que oscuro esta aquí!, Torpe.
Equipamiento especialista: Destripador, 1d5 granadas frag
Heridas: 25+ 1d5

PSÍQUICO SANCIONADO

Bonificación de característica: +5 Voluntad
Aptitudes: Fuerza, Inteligencia, Percepción, Voluntad, Conocimiento, Psíquico
Habilidades: Psímisciencia Saber académico (criptografía), Saber popular (Adeptus Astra Telepathica), Saber prohibido (Psíquicos)
Talentos: Entrenamiento con armas (Láser o Proyectil sólido, Baja tecnología), Sentido desarrollado (Oído), Rango Psíquico 2, Poderes psíquicos por valor de 400 Exp.
Rasgos: Psíquico
Equipamiento especialista: Bastón de la mejor calidad, Foco psíquico, placa de datos
Heridas: 8 + 1d5
Especial: 1d5 puntos corrupción

RATLING

Bonificación de característica: +10 Percepción, +10 Empatía, -10 Resistencia
Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Agilidad, Percepción, Empatía, Destreza, Pericias, Social
Habilidades: Engaño, Oficio (Cocinero), Perspicacia o Sigilo
Talentos: Disparo certero, Entrenamiento armas (Láser, Proyectil Sólido), Sentidos agudizados (Vista, Olfato, Gusto) o Sueño ligero,
Rasgos: Tamaño (Pequeño)
Equipamiento especialista: Rifle láser largo de buena calidad o rifle francotirador de buena calidad con mira telescópica, capa camaleonina
Heridas: 5 + 1d5

SACERDOTE DEL MINISTORUM

Bonificación de característica: +5 Empatía
Aptitudes: Habilidad de armas, Fuerza, Percepción, Empatía, Voluntad, Social, Liderazgo
Habilidades: Carisma o Indagar, Saber académico (Credo Imperial), Saber popular (Eclesiarquía), Saber prohibido (Herejes)
Talentos: Entrenamiento armas (Láser o Proyectil Sólido, Baja tecnología, Sierra, Lanzallamas), Fe inquebrantable, Odio (a elegir).
Equipamiento especialista: Lanzallamas, espada sierra, ropas de la Eclesiarquía, libro con letanías.
Heridas: 9+ 1d5

TROPA DE ASALTO

Bonificación de característica: +5 Resistencia
Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Resistencia, Agilidad, Destreza, Ofensivo, Pericias
Habilidades: Esquiva o Parada, Intimidación o Seguridad, Saber académico (Táctica Imperialis), Sigilo
Talentos: Desenfundado rápido o recarga rápida, Entrenamiento con armas (Láser o Proyectil sólido, Baja tecnología), Sometimiento.
Equipamiento especialista: Rifle infernal de buena calidad, Armadura de caparazón
Heridas: 12 + 1d5

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



VISIOINGENIERO

Bonificación de característica: +5 Inteligencia

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Habilidad de armas, Fuerza, Resistencia, Inteligencia, Voluntad, Conocimiento, Tecnología

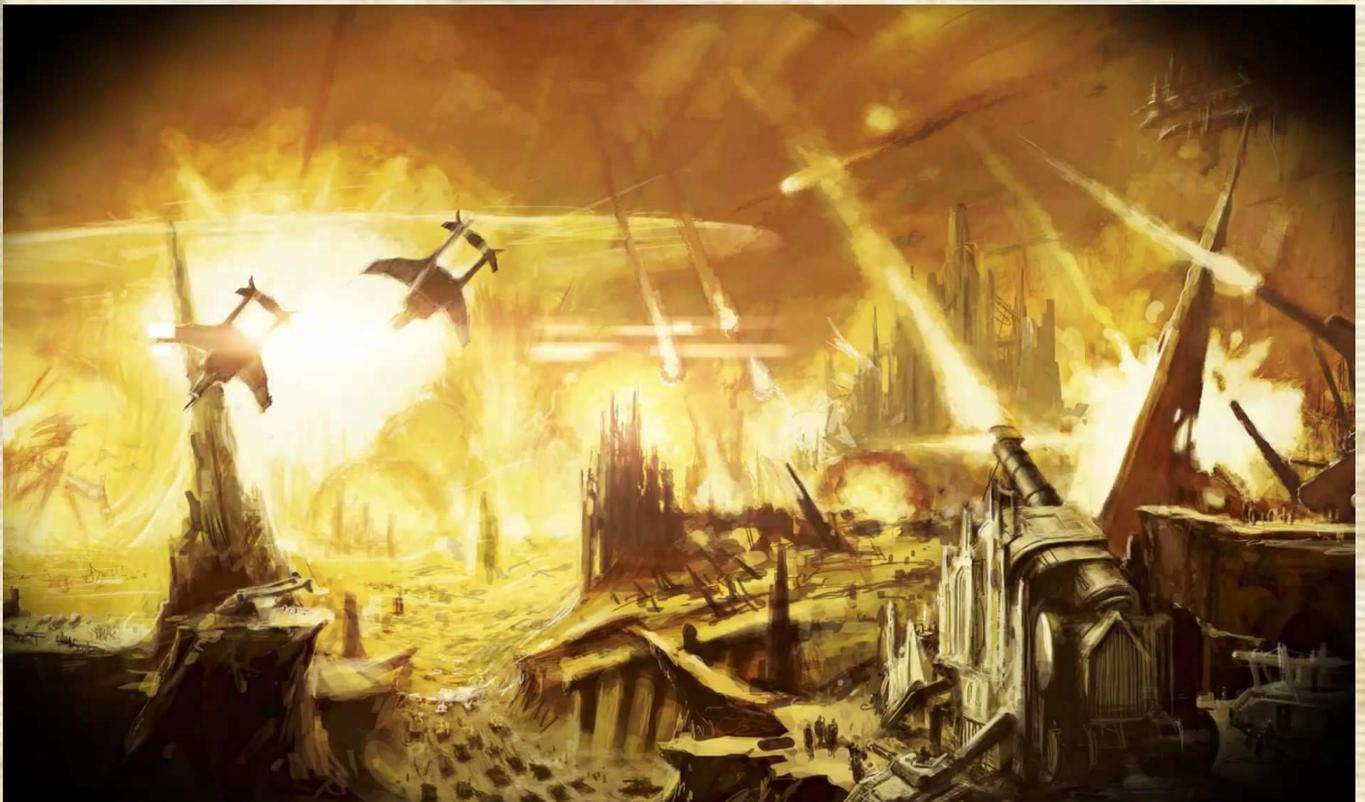
Habilidades: Competencia tecnológica, Saber popular (Culto a la maquina, Tecnología), Saber prohibido (Adeptus Mechanicus), Saber prohibido (Arcanotecnología) o Lógica.

Talentos: Entrenamiento armas (Láser o Proyectil sólido, Energía), Sin sentimientos o Toque mecánico, Uso Mechadendrite (Armas, Utilidad)

Rasgos: Implantes del Mechanicus

Equipamiento especialista: Oleos sagrados, placa de datos, combi-herramientas, una Mechadendrite de utilidad o balística a escoger.

Heridas: 8 + 1d5



Ref: Inq/10052013/SF

Autor: Inquisidor Sergio Falces

Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



OFICIO ASESINORUM

- Los personajes del Oficio Asesinorum empiezan con 25000 Exp y pueden gastar 2000 Exp durante su creación.
- Sus características iniciales son 30+2d10
- No ganan ventajas por mundo de origen
- Determina los puntos de destino como un Acolito de Dark Heresy
- Comienzan con una Influencia de 40.
- Se considera que los personajes ya tienen adquirido el primer rango de todas sus características.
- No pueden adquirir el talento de Robusto, para mejorar el total de heridas deberán adquirir el talento de Robustez Heroica.

Bonificación de característica: +10 Habilidad de Armas, Habilidad de proyectiles y Agilidad.

Habilidades: Atletismo, Esquiva +10, Lingüística (Alto Gótico, Gótico vulgar), Navegación (Terrestre), Operador (Terrestre), Parada +10, Perspicacia +10, Saber popular (Imperio, Guerra), Saber prohibido (Inquisición, Oficio Asesinorum), Sigilo +10, Supervivencia.

Talentos: Ambidiestro, Ataque rápido, Combate con dos armas (Cuerpo a cuerpo, Proyectiles), Desenfundado rápido, Difícil de matar, Difícil de impactar, Duro de pelar, Entrenamiento armas (Baja tecnología, Proyectil sólido, Bolter, Fusión, Lanzallamas, Plasma, Energía, Sierra, Shock), Guerrero desarmado, Maestro desarmado, Nervios de acero, Coraje, Sentidos agudizados (vista, oído), Veloz

Rasgos: Fuerza sobrenatural (3), Resistencia sobrenatural (3), Agilidad sobrenatural (3)

Reflejos asombrosos: Obtienes una reacción adicional para esquivar, y una vez por sesión de juego puedes superar una prueba de esquiva automáticamente.

Equipo: Sintepiel de Asesino, Mascara de asesino

Heridas: 20 + 1d5



TEMPLO CALLIDUS

Especialistas en la infiltración y la suplantación. Prefieren acercarse a su objetivo y eliminarlo con algún tipo de arma cuerpo a cuerpo.

Aptitudes: Habilidad de armas, Agilidad, Percepción, Destreza, Ofensivo, Pericias

Habilidades: Acrobacias +10, Sigilo +20

Talento: Golpe asesino, Entrenamiento armas Exótica (Espada fasica C'tan, Desestabilizador Neural)

Fundirse con las sombras: Puedes ocultarte incluso a plena vista e ignoras todas las penalizaciones a las pruebas de Sigilo.

Equipo: Espada fasica C'tan, Desestabilizador Neural, Inyector, 6 dosis de poliformina

TEMPLO CALEXUS

Asesinos poseedores del Gen Paria. Debido a esto, sus objetivos suelen ser Psíquicos y Demonios.

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Agilidad, Percepción, Voluntad, Destreza, Pericias

Habilidades: Perspicacia +20, Saber prohibido (psíquicos)

Talento: Entrenamiento armas Exótica (Animus Speculum)

Rasgo: Intocable

Asesino de psíquicos: Cuando consigas una Furia Virtuosa suma +2 al resultado del dado de crítico contra adversarios con Rango Psíquico.

Equipo: Animus Speculum, Eterium, Psióculo, 3 granadas antipsíquicos.

TEMPLO EVERSOR

Berserkers; máquinas de matar alimentadas por drogas de combate. Son entrenados para eliminar unidades enteras de enemigos de la forma más rápida, eficiente y sangrienta posible.

Aptitudes: Habilidad de armas, Fuerza, Resistencia, Pericias, Ofensivo, Defensivo

Talento: Carga berserker, Velocidad sobrenatural, Entrenamiento armas Exótica (Pistola Executor, Neuroguante)

Rasgo: Carga brutal (3)

Golpes despedazadores: Las armas cuerpo a cuerpo ganan la propiedad de Proven (4), si el arma ya tenía esta propiedad en valor igual o superior se incrementa en +1

Equipo: Neuroguante, Pistola Executor, Inyector, 3 dosis de Furión, 1 Bomba de fusión.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



TEMPLO VINDICARE

Francotiradores entrenados casi a la perfección en el arte de la puntería.

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Agilidad, Percepción, Destreza, Pericias, Ofensivo

Habilidades: Navegación (terrestre) +10, Sigilo +20

Talento: Tiro certero, Tirador de primera, Entrenamiento armas Exótica (Rifle Exitus, Pistola Exitus)

Disparo infalible: Las armas de distancia gana la propiedad de Precisa, si el arma ya la tenía pueden llegar a un bonificar de daño de hasta +3d10.

Equipo: Rifle Exitus, Pistola Exitus, 3 balas de munición Infernal, Rompepantallas, Turboperforante.

TEMPLO VANUM

El Templo más misteriosos y desconocido. Recolectores de información, estrategias y manipuladores. A menudo asesinan a sus objetivos indirectamente utilizando su información y conocimientos para acabar con ellos.

Aptitudes: Inteligencia, Percepción, Voluntad, Empatía, Conocimiento, Pericias, Social

Habilidades: Engaño, Escrutinio, Lógica

Talento: Conocimiento infuso

Manipulador: Una vez por sesión de juego puedes hacer una prueba de Engaño para obtener un Protocolo con una organización a tu elección que durara hasta el final de la sesión. Si tu característica de Empatía es 55 o superior, obtendrás Protocolo a Rango 2.

Equipo: Implante cerebral de la mejor calidad, Pistola de disponibilidad casi única.

TEMPLO VENENUM

El templo venenum es uno de los menos conocidos, especializado en la eliminación discreta de enemigos del Imperio mediante el uso de venenos.

Aptitudes: Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles, Inteligencia, Empatía, Destreza, Pericias

Habilidades: Medicae +20

Talento: Anodino, Químico, Resistencia (Veneno), Entrenamiento armas Exótica (Pistola Executor)

Crear toxinas: Una vez al día puedes sintetizar una poderosa toxina contra un enemigo específico (Humanos, Marines espaciales, Mutantes, Tau, Tiranidos, etc), este proceso dura una hora. Todos tus ataques ganan la cualidad de Toxico (5) durante tantos asaltos como el bono de Inteligencia del Asesino, los enemigos con el Rasgo de Demonio o Maquina son inmunes.

Equipo: Pistola Executor, Daga venenosa, cerbatana, inyector oculto implantado en una mano.

TECNO ASESINO

No pertenecen al Oficio Asesinorum pero los siervos de Marte entrenan su propia casta de asesinos letales y equipados con las más oscuras tecnologías.

Aptitudes: Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles, Fuerza, Resistencia, Destreza, Ofensivo, Tecnología

Habilidades: Competencia tecnológica +10, Lingüística (Tecno-lingua).

Talento: Código binario, Rito de pureza mental

Rasgo: Implantes del Mechanicus, Maquina (2)

Equipo: Arma básica de disponibilidad muy rara, arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, 4 implantes de la mejor calidad





ARMERÍA OFICIO ASESINORUM

ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Clase	Rango	RoF	Daño	Pen	Clip	Rld	Kg	Especial	Disp.
Exóticas										
Animus Speculum	Pistola	50 m	S/-E	1D10+6 E	-	-	-	6 Kg	Precisa, Arma disforme	Casi único
Desestabilizador neural	Pistola	10 m	S/-	1D10+6 E	9	2	2 Acc	3,5 Kg	Spray	Casi único
Pistola Executor (Bolter)	Pistola	30 m	S/2-	1D10+9 X	5	16	1 Acc	5,5 Kg	Desgarradora	Casi único
Pistola Executor (Agujas)	Pistola	30 m	S/2-	1D10+5 A	3	16	1 Acc	-	Toxico(5), Arrasadora (1)	Casi único
Pistola Exitus	Pistola	30 m	S/3-	2D10+2 A	9	5	1 Acc	5 Kg	Precisa	Casi único
Rifle Exitus	Básica	200 m	S/-	2D10+2 A	9	10	1 Acc	9 Kg	Precisa	Casi único
Granada antipsíquicos	Granada	Bfx3m	S/-	1D10 X	0	1	-	1 Kg	Explosión (3)	Muy Rara

ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Clase	Daño	Pen	Kg	Especial	Disp.
Baja tecnología						
Daga venenosa	CaC	1D5+3 A	2	1,5 Kg	Toxico (2), Equilibrada	Muy Rara
Exóticas						
Espada fasica C'tan	CaC	1D10+5 A	5	3 Kg	Campo energía, Equilibrada	Único
Neuroguante	CaC	1D10 A	8	2,5 Kg	Desgarradora, Toxico(4), Arrasadora (4)	Casi único

ARMADURA

Nombre	Localización	PA	Kg	Disponibilidad
Exóticas				
Mascara de asesino	Cabeza	3	2 Kg	Casi único
Sintepiel de Asesino	Todo	3	5 Kg	Casi único

ARMAS

Anumus Speculum: Esta arma esta integrada en un casco, dejando así las manos libres, y su manufactura es de la mejor calidad

Cuando dispara en fuego automático tiene una ráfaga igual al número de psíquicos en un radio de Bono de Percepción x 10 m del Asesino. Sólo un Intocable altamente entrenado puede usar esta arma.

Espada fasica C'tan: Espada de la mejor calidad. Si logras infligir al menos 1 herida al adversario deberá superar una prueba de Resistencia o sufrirá 1D10 de daño adicional sin reducción por Resistencia o Armadura por cada grado de fallo.

Desestabilizador neural: Arma de la mejor calidad El daño de esta arma se ve reducido por el valor de Voluntad del objetivo en lugar del de Resistencia. Si logras infligir al menos 1 herida al adversario deberá superar una prueba de Voluntad o quedara aturdido un número de asaltos igual al grado de fallo.

Pistola Executor: Pistola de la mejor calidad. Es una combi arma especial bolter-agujas.

Pistola Exitus: Pistola de la mejor calidad, incorpora un silenciador.

Rifle Exitus: Rifle de la mejor calidad, incorpora una mira telescópica, silenciador y un selector de disparo.

Granadas antipsíquicos: Después de que la granada explote quedara en suspensión dentro del mismo radio de efecto unos polvos antipsíquicos que tardara 5 asaltos en disiparse.

Cualquier Psíquico dentro del radio de explosión, o entre en su campo de efecto antes de que se disipe debe supera una prueba de Voluntad (-30) o perderá un Rango Psíquico por nivel de fallo, el Psíquico recuperara 1 rango por cada seis horas transcurridas. Dentro del campo de efecto de la granada no se pueden invocar poderes psíquicos.

ARMADURAS

Mascara de asesino: La mascara de asesino incorpora un auspex, unos magnoculares, foto visor de la mejor calidad, picto-grabador, comunicador de largo alcance y un respirador. Además permite repetir las pruebas falladas basadas en Percepción e ignora los beneficios de capas de Camaleonina.

Sintepiel de Asesino: Armadura de la mejor calidad. Proporciona un +10 a las pruebas de Esquiva y de Resistencia contra toxinas, y +20 a las pruebas de Sigilo. El traje te hace invisible contra visión nocturna, infrarroja y detectores de presencia.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



EQUIPO

Nombre	Kg	Disponibilidad
Drogas de combate Furión	-	Extremadamente Raro
Eterium	1,5 Kg	Único
Munición Exitus	-	Casi único
Psiócuro	1,5 Kg	Muy raro
Poliformina	-	Casi único

Drogas de combate Furión: Cuando uses las drogas de combate obtienes el talento de Frenesí, además puedes usar tu Reacción para declarar un ataque normal, rápido o relámpago adicional por asalto. Una dosis dura 1D10 minutos.

Eterium: El Eterium convierte al Asesino Callexus en un fantasma, cualquiera que intente percibirlo primero deberá superar una prueba de Voluntad (-30) o no podrá ser consciente de su presencia. Sólo un Intocable altamente entrenado puede usar este equipo.

Munición Exitus: La munición Exitus (incluidas las municiones especiales) imponen una penalización de -20 a las pruebas de Esquiva del objetivo, además estas se disuelven y nunca dejan rastro.

- **Infernal:** +1D10 al daño y causan Furia Virtuosa con 9 y 10
- **Rompepantallas:** El disparo ignora el rasgo Demoníaco, cualquier protección psíquica y los campos de energía.
- **Turboperforantes:** +2D10 al daño y +5 Penetración y gana la cualidad de Arrasadora (4)

Psiócuro: Otorga una bonificación de +10 a las pruebas de Perspicacia y Habilidad de proyectiles, además del rasgo de visión nocturna, contra psíquicos y entes de la disformidad. La visión distorsionada de Psiócuro impone un -20 a las pruebas de Perspicacia para los demás casos.

Poliformina: Una Asesina Callidus puede adoptar cualquier forma con una dosis de Poliformina por un tiempo indefinido, una segunda dosis le permitirá recobrar su forma original. Cualquier otro usuario no entrenado deberá superar una prueba de Resistencia para no convertirse en un charco de materia gelatinosa.

INTOCABLES

- El personaje reduce su característica de Empatía en 10.
- El intocable sufre una penalización de -10 a las pruebas de Interacción.
- El personaje no puede adquirir talentos Psíquicos o de Fe verdadera o similares.
- El intocable es inmune a los poderes y efectos Psíquicos y no puede ser detectado mediante la Psínsciencia.
- El personaje crea un aura de disrupción psíquica igual a su Bono de Voluntad en metros, cualquier psíquico o poder que intente adentrar o convocarse dentro del aura reduce su Rango Psíquico en tantos grados como el Bono en Voluntad del Intocable, quedando anulado en rango 0.





XENOS

El Imperio tiene dominios en la mayor parte de una galaxia llena de mundos vivos y de criaturas extrañas, el contacto con razas xenos es inevitable. A pesar de los esfuerzos de la Humanidad por demostrar su supremacía ésta comercia o incluso forma alianzas con estas razas.

- Crea tu propia raza xenos siguiendo los reglas aquí descritas
- Escoge una clase xenos
- Escoge el equipo apropiado para tu clase
- Los personajes xenos empiezan con 600 Exp y pueden gastar 600 Exp durante su creación, su experiencia inicial puede verse incrementada por la adquisición de puntos de creación adicionales, dependiendo del nivel de la campaña las razas xenos más poderosas no pueden ser adecuadas.
- Sus características iniciales son 20+2d10
- No ganan ventajas por mundo de origen
- Determina los puntos de destino como un Acolito de Dark Heresy
- Comienzan con una Influencia de 10
- Todos los xenos saben comunicarse en sus idiomas nativos

CREACIÓN DE XENOS

Una raza xenos tiene 5 puntos de creación, debes escoger una Forma física y un Tamaño, pero puedes adquirir cualquier número de Clasificaciones y Características distintivas, siempre respetando el límite de puntos de creación

- El máximo modificador para una característica es +20 y el mínimo -20, cualquier modificador adicional no será aplicable.
- Se puede adquirir 1 punto adicional de creación por cada reducción en una característica en -5.
- Se puede adquirir 1 punto adicional de creación por cada incremento de 1000 Exp inicial.
- Todas las razas xenos obtienen los siguientes rasgos:

No Imperial: Obtienes un -10 a todas las pruebas de saber relacionadas con el Imperio de la humanidad.

No hables con extraños: Obtienes un -20 a las pruebas basadas en Empatía con otras razas xenos. De la misma manera las otras razas xenos obtienen un -20 a las pruebas basadas en Empatía contigo.

FORMA FÍSICA

Amorfo (3)

Xenos amorfo con forma extraña o sin forma, como fangos o masas. Ciertos Xenos con esta forma pueden generar partes prensiles de la masa de su cuerpo, y es posible que mediante la tecnología puedan comunicarse vocalmente.

Características: +5 Resistencia

Rasgos: Amorfo, Miedo (1), Sentidos sobrenaturales (15)

Aviar (2)

Tienen alas o alguna otra habilidad de volar.

Rasgo: Vuelo (Ag) o Planeo (Ag x3)

Bípedo (1)

Esta es la forma habitual de la mayoría de las razas xenos.

Cuadrúpedo (2)

Se desplazan normalmente sobre cuatro o más extremidades.

Talentos: Veloz

Rasgos: Cuadrúpedo

Reptante (1)

Se desplazan sobre una larga cola o sobre su barriga mediante sus extremidades superiores

Características: +5 Fuerza

Habilidades: Atletismo

Rasgos: Reptante

TAMAÑO

Grande (3)

Del tamaño de un ogrote o un noble orco

Características: +10 Fuerza, +10 Resistencia, -10 Agilidad

Heridas iniciales: +5

Rasgos: Tamaño (5)

Mediano (1)

Del tamaño de un humano

Rasgos: Tamaño (4)

Pequeño (-2)

Del tamaño de un niño o un perro

Característica: -10 Resistencia

Heridas iniciales: -2

Rasgos: Tamaño (3)

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



CLASIFICACIÓN

Alimañas (1)

Criaturas despreciables a los ojos humanos, recuerdan a ratas o bichos, y son muy escurridizos

Características: +3 Agilidad y Percepción

Habilidades: Engaño, Sigilo

Escurridizos: Te destrabas de un combate sólo con media acción y puedes pasar por huecos como si tuvieses dos rangos de tamaño menos sin dificultades.

Artesanos (1)

Esta raza tiene una gran pasión y habilidad por su oficio, llegando a ser incluso los mejores.

Características: +3 a una característica a elegir

Habilidades: Oficio +10 (a elegir)

Maestro artesano: +10 y un éxito adicional en las pruebas de habilidad del oficio escogido

Avanzados (2)

Esta raza se considera en la cúspide de la evolución y son a menudo altamente avanzados y adaptables.

Características: +3 Percepción, +3 Inteligencia, +3 Voluntad, +3 Empatía,

Talentos: dos a elegir de Nivel 1

Avariciosos (1)

Sólo se preocupan por la adquisición de recursos y riquezas. Trabajan para los que perciben como fuertes y se aprovechan de los que ven como débiles. Frecuentemente actúan como mercenarios de otras razas.

Características: +3 Habilidad de proyectiles e Inteligencia

Habilidades: Engaño, Comercio

Belicosos (2)

Son altamente agresivos, tratando de conquistar, saquear y destruir en todo momento. Estas razas xenos están habitualmente bien armados y protegidos.

Características: +3 Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles, Fuerza, Agilidad

Talentos: Dos talentos a elegir de hasta Nivel 2 orientados al combate

Bovinos (2)

De aspecto similar a los bovinos estas criaturas son físicamente grandes y resistentes y poseen cornamenta.

Características: +5 Resistencia

Heridas iniciales: +5

Rasgos: Armas naturales (Cuernos), Armadura natural (3), Estampida, Vigoroso

Bribones (2)

La cultura de esta raza, o tal vez su biología, se centra en el engaño, el secreto y el sigilo.

Características: +5 Percepción e Inteligencia

Habilidades: Seguridad, Sigilo, Truco de manos

Carroñeros (2)

Su dieta esta formada por cadáveres recientes y de los moribundos. Supervivientes naturales, a menudo son muy duros y resistentes.

Características: +5 Habilidad de armas y Resistencia

Habilidades: Supervivencia

Talentos: Resistencia (Venenos)

Rasgo: Armas naturales (Pico o dientes)

Demoniacos (2)

Esta raza proviene de los reinos de la disformidad o son descendientes de demonios

Características: +5 Fuerza, + 5 Resistencia, -10 Empatía

Rasgos: Demoniacos (3)

Depredadores (3)

Agresivos y poderosos, adaptados para que su propio cuerpo sea un arma letal.

Características: +10 Habilidad de armas, +3 Fuerza, Resistencia y Agilidad

Rasgos: Armas naturales (Garras o dientes)

Diplomáticos (2)

Prefieren las palabras a las armas, aunque no descartan su uso para defender sus ideales.

Características: +5 Inteligencia y Empatía

Habilidades: Carisma, Escrutinio

Especial: No obtienen el rasgo de **No hables con extraños**

En la oscuridad (2)

Nativos de un mundos sin luz o que habitan en ambientes oscuros

Características: +3 Fuerza y Resistencia

Habilidades: Atletismo, Perspicacia, Sigilo

Rasgos: Ciegos, Sentidos sobrenaturales (30)

Estudiosos (2)

Consideran que el progreso de su raza esta vinculado a la comprensión del mundo que les rodea

Características: +10 Inteligencia

Habilidades: Saber académico (tres a elegir)

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Exóticos (3)

Esta raza es extraña y bizarra más allá de toda la comprensión, con motivaciones desconocidas o blasfemas.

Característica: +5 a dos características diferentes a elegir

Talentos: Dos a elegir hasta Nivel 2

Rasgo: Miedo (1) y uno a elegir

Extraños: -20 a las pruebas de Interacción con miembros de otras razas

Fanáticos (1)

De fuertes convicciones, consideran que son los únicos en posesión de la verdad.

Características: +5 Voluntad

Habilidades: Saber popular (Culto)

Talentos: Uno a elegir hasta Nivel 2 representativa del culto.

Intolerantes: -10 a las pruebas de Interacción con miembros que no estén dispuestos a compartir tus creencias.

Fragmentados (2)

El Fragmentado no es un solo ser vivo, sino una colonia unida de criaturas interdependientes más pequeñas que forman y operan todas como una sola.

Características: +10 Resistencia, +10 Voluntad, -5 Inteligencia, -10 Empatía

Mente múltiple: El xenos es inmune al aturdimiento y a los efectos de control mental.

Felinos (1)

De aspecto similar a los felinos, son ágiles y poseen una visión excelente en la oscuridad.

Características: +5 Agilidad

Habilidades: Acrobacias

Talentos: Caer de pie

Rasgos: Visión en la oscuridad

Gráciles (2)

De movimientos elegantes y fluidos, destacan por sus reflejos y velocidad

Característica: +10 Agilidad

Habilidades: Esquiva

Talentos: Reflejos relámpago

Hijo de la Disformidad (3)

Cuando mundos vivos están expuestos a la potencia bruta de la disformidad, ya sea por quedar atrapado por una tormenta de la disformidad o por la intervención de los poderes oscuros, el resultado habitual es simplemente la aniquilación de toda vida. A veces, sin embargo, se les da forma a terribles obscenidades que no deberían ser capaces de vivir en un universo racional.

Características: +10 Fuerza y Resistencia, -10 Inteligencia y su característica de Empatía es reducida a 01

Talentos: Furia asesina

Rasgos: Miedo (2), 1D5 rasgos a elegir

Imperiales (1)

Forman parte del Imperio de la humanidad, ya sea porque se consideran una subespecie o una raza xenos tolerada.

Características: +3 Voluntad, +3 característica a elegir

Habilidades: Lingüística (Bajo Gótico o Alto Gótico), Saber popular (Imperio)

Talentos: Entrenamiento con armas (Láser, Proyectil sólido)

Especial: No obtienen el rasgo de **No Imperial**

Mecánicos (2)

Los miembros de esta raza se han entregado a la búsqueda de la tecnología y la integra en sus formas.

Características: +10 Inteligencia, -10 Empatía

Rasgos: Maquina (2)

Equipo: Un implante de calidad normal

Nómadas (1)

Siempre están en constante movimiento, buscando nuevas oportunidades.

Características: +3 Percepción y Agilidad

Habilidades: Operador (a elegir) o Supervivencia, Navegación (a elegir)

Piel verde (2)

Pertencen a la raza Orka o forman parte de una de sus subespecies

Características: +10 Fuerza y +10 Resistencia, -10 Inteligencia y Empatía

Rasgo: Resistencia sobrenatural (2)

Talentos: Entrenamiento con armas xenos (Orkas)

La ley del mas fuerte: Puedes usar tu habilidad de Intimidar como si fuese la de Mando con pieles verdes con un Bono de fuerza inferior al tuyo.

Haz que funcione: Las armas y armaduras Orkas pierden las cualidades de Poco fiables y Primitivas, si las tenían, en tus manos.



Ref: Inq/10052013/SF

Autor: Inquisidor Sergio Falces

Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Dominio de la turba: Por cada miembro de tu misma raza a 10 m obtienes un +10 a las pruebas de Voluntad para resistir el miedo y el acobardamiento

Plantoides (2)

Organismo vegetal que ha evolucionado hasta adquirir conciencia

Rasgos: Desde mas allá, Regeneración (3)

Como una planta: Se pueden alimentar sólo a base de agua o luz solar y las armas antiplanta les pueden dañar.

Por el bien supremo (2)

Forman parte del Imperio Tau y luchan por el bien supremo

Características: +3 Habilidad de proyectiles, +3 características a elegir

Habilidades: Lingüística (Tau), Saber popular (Tau)

Talentos: Entrenamiento con armas xenos (Tau)

Especial: Ignoran las penalizaciones del rasgo **No**

hables con extraños con otras razas con esta

Clasificación.

Psíquicos (3)

Toda la raza ha desarrollado un gran poder mental a expensas de sus cuerpos.

Características: +10 Voluntad, -5 Habilidad de armas y Fuerza

Habilidades: Psiniciencia

Talentos: Rango Psíquico 2, 400 Exp en poderes psíquicos menores.

Rasgos: Psíquico

Salvajes (1)

Tienen una comprensión muy primitiva del uso de la tecnología, ya sea porque es una raza relativamente joven, o tal vez porque ha sufrido un declive catastrófico.

Características: +3 Habilidad de armas, Fuerza, Resistencia, Percepción, -5 Inteligencia

Habilidades: Perspicacia, Supervivencia

Primitivos: Sólo pueden adquirir competencia con armas de Baja Tecnología

Senda Eldar (2)

La senda Eldar a guiado su destino ya sea por que descienden de ellos o por que han sido tutelados.

Características: +3 Inteligencia, +3 características a elegir

Habilidades: Lingüística (Eldar), Saber popular (Eldar)

Talentos: Entrenamiento con armas xenos (Eldar)

Silicatos (2)

Extraña raza que aparentemente evolucionaron a partir de Cristal "vivo" o minerales.

Características: -10 Agilidad

Rasgos: Eterno, Fuerza sobrenatural (4), Resistencia sobrenatural (4), Armadura natural (5)

Como una roca: Se hunden en el agua y no pueden nadar, no sangran y todo impacto crítico Explosivo se incrementa en +3.

Simiescos (1)

De aspecto similar a los simios, son fuertes pero a la vez ágiles.

Características: +3 Fuerza y +3 Agilidad

Habilidades: Atletismo, Acrobacias

Pies prensiles: Pueden usar sus pies igual que si fuesen manos

Tiradores (2)

De procedencia cazadora prefieren el combate a distancia y la disciplina de tiro.

Características: +5 Habilidad de proyectiles y +5 Percepción.

Talentos: Dos talentos a elegir de hasta Nivel 2 orientados al combate a distancia

Transcendentes (2)

Existen especies fantasmales, al menos en parte fuera de fase de la realidad. A pesar de esta clasificación también se puede utilizar para crear una criatura compuesta energía.

Características: +10 Voluntad, -10 Resistencia

Rasgos: Incorporal o Cambio de fase

Víboras (1)

De aspecto similar a las serpientes poseen piel escamada, largos colmillos y un veneno letal.

Características: +3 Habilidad de armas, +3 Fuerza, +3 Resistencia, +3 Percepción, -5 Agilidad

Rasgos: Armadura natural (2), Arma natural (Colmillos), Toxico (2)

CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS

Por un coste de 1 punto puedes incrementar una característica a elegir en un +3 o bien elegir un rasgo de la siguiente lista:

Armadura Natural (4), Anfibio, Armas naturales mortales, Auto-estabilizado, Característica sobrenatural (3), Carga Brutal (3), Escavador (Fue), Miedo (1), Múltiples brazos (2), Planeador (3), Regeneración (2), Sentidos sobrenaturales (15), Sonar, Vigoroso, Visión en la oscuridad, Toxico (1)

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



CLASES XENOS

ADEPTO

Poderosos psíquicos, considerados por algunas razas como chamanes o magos

Aptitudes: Inteligencia, Percepción, Voluntad, Defensa, Psíquico y Aptitud a elegir

Habilidades: Psiniscencia

Rasgo: Psíquico

Talentos: Rango psíquico 1, Entrenamiento arma Exótica (a elegir)

Heridas: 8 + 1d5

BRIBÓN

Hábiles en el arte de la sutileza y engaño, destacan por un combate cercano y certero.

Aptitudes: Habilidad de armas, Agilidad, Inteligencia, Destreza, Pericias y Aptitud a elegir

Habilidades: Sigilo

Talentos: Entrenamiento con armas (Baja tecnología), Entrenamiento arma Exótica (a elegir)

Heridas: 7 + 1d5

COMBATIENTE

Luchadores de vanguardia, expertos en combate cerrado, vencen a sus enemigos cara a cara

Aptitudes: Habilidad de armas, Fuerza, Resistencia, Ofensivo, Destreza y Aptitud a elegir

Habilidades: Parada

Talentos: Entrenamiento con armas (Baja tecnología), Entrenamiento arma Exótica (a elegir)

Heridas: 10 + 1d5

CIENTÍFICO

Experto en conocimiento y saber, también entrarían en esta categoría sabios y estudiosos

Aptitudes: Percepción, Inteligencia, Voluntad, Empatía, Conocimiento y Aptitud a elegir

Habilidades: Saber académico (dos a elegir)

Talentos: Entrenamiento arma Exótica (a elegir)

Heridas: 6 + 1d5

EXPLORADOR

Entrenado en reconocimiento e infiltración, es hábil abatiendo a sus objetivos a distancia.

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Agilidad, Percepción, Destreza, Pericias y Aptitud a elegir

Habilidades: Perspicacia

Talentos: Entrenamiento con armas (Baja tecnología), Entrenamiento arma Exótica (a elegir)

Heridas: 8 + 1d5

LÍDER

Dotado de capacidades sociales y de mando, pueden ser tanto líderes políticos como militares.

Aptitudes: Inteligencia, Voluntad, Empatía, Social, Liderazgo y Aptitud a elegir

Habilidades: Carisma

Talentos: Entrenamiento arma Exótica (a elegir)

Heridas: 8 + 1d5

PROTECTOR

Luchadores duros y resistentes, defensores incondicionales de ideales o creencias.

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Resistencia, Percepción, Voluntad, Defensa y Aptitud a elegir

Talentos: Entrenamiento con armas (Baja tecnología), Entrenamiento arma Exótica (a elegir), Resistencia (a elegir),

Heridas: 12 + 1d5

TÉCNICO

Expertos en el uso y la comprensión de la tecnología

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Percepción, Inteligencia, Pericias, Tecnología y Aptitud a elegir

Habilidades: Competencia tecnológica

Talentos: Entrenamiento arma Exótica (a elegir)

Heridas: 7 + 1d5

EQUIPO

Equipamiento: Una armadura de disponibilidad escasa, una arma de combate cuerpo a cuerpo y arma a distancia de disponibilidad escasa, se puede sustituir la arma de combate cuerpo a cuerpo por una de distancia o viceversa, 1 objetos de disponibilidad escasa, 3 objetos de disponibilidad frecuente.



CLASES DE PARANGÓN

AS DE VUELO

Requisito previo: Hotshot Pilot, 40+ Agilidad y Percepción.

Bonificación de característica: +5 Agilidad y +5 Percepción

Habilidades especiales:

- **Acrobacias imposibles:** Puedes gastar un punto de destino para superar una prueba fallida de Operador (cualquier tipo) automáticamente, se considera que has sacado tantos éxitos como la mitad de tu bono en Agilidad.

- **Impacto directo:** Ganas un +10 a las pruebas de disparo con las armas de naves y vehículos.

Equipamiento: Pistola o Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, Armadura de disponibilidad escasa, Implante MIU de mejor calidad

ARQUEÓLOGO

Requisito previo: 50+ Inteligencia

Bonificación de característica: +5 Inteligencia, +5 Percepción

Rasgo: Inteligencia sobrenatural (+1), Percepción sobrenatural (+1)

Equipamiento: Pistola o Arma de combate cuerpo a cuerpo o Objeto de disponibilidad casi único

Habilidad especial a escoger entre una de las siguientes:

Xeno arqueólogo: Ganas un +10 y un éxito adicional en las habilidades de Competencia tecnológica y a todos los saberes relacionados con Xenos, además puedes usar armas exóticas que se consideren xenos sólo con una penalización de -10.

Requisito previo: Saber prohibido Xenos +10

Arcano arqueólogo: Ganas un +10 y un éxito adicional en las habilidades de Competencia tecnológica y a todos los saberes relacionados con Arcanotecnología, además puedes usar armas exóticas que se consideren Arcanotecnología como si tuvieses la competencia del armas adecuada.

Requisito previo: Saber prohibido Arcanotecnología +10

CENTINELA

Requisito previo: 50+ Percepción, Rango 4 Perspicacia

Bonificación de característica: +10 Percepción

Rasgo: Percepción sobrenatural (+2)

Ver no invisible: Una vez por sesión de juego puedes superar una prueba de Percepción o que dependa de esta característica automáticamente, se considera que has sacado tantos éxitos como tu bono en Percepción.

Equipamiento: Arma básica de disponibilidad muy rara, Pistola o arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad rara, armadura de disponibilidad rara, objeto de disponibilidad muy rara

COMANDANTE

Requisito previo: Aire de autoridad, Mando a rango 4, 40+ Empatía

Bonificación de característica: +5 Percepción y +5 Empatía

Liderazgo Excepcional: Una vez por sesión de juego puedes superar una prueba de Mando, Carisma o Intimidación automáticamente, se considera que has sacado tantos éxitos como tu bono en Empatía.

Equipamiento: Pistola o Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, Armadura de disponibilidad muy rara, objeto de disponibilidad muy rara.

CRIMINAL REPUTADO

Requisito previo: Protocolo Rango 2 (Bajos Fondos), 40+ Inteligencia y Percepción.

Bonificación de característica: +5 Inteligencia y Percepción

Habilidades especiales

- **Red criminal:** Una vez por sesión de juego puedes superar una prueba de Interacción automáticamente con un grupo con el que tengas Protocolo, se considera que has sacado tantos éxitos como tu bono en Empatía

- **Recursos ilegales:** Incrementas la influencia del grupo en +5. Esta bonificación es personal y si el personaje muere o abandona el grupo se pierde.

Equipamiento: 2 Pistolas de disponibilidad extremadamente rara

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



GUARDIÁN DE LA FE

Requisito previo: Maestro orador, Protocolo Rango 2 (Eclesiarquia), 40+ Voluntad y Empatía.

Especial: No puede acceder a esta carrera personajes con el Rasgo Implantes del Mechanicus, Psíquico, Navegante o razas xenos.

Bonificación de característica: +5 Voluntad y Empatía

Rasgo: Fe verdadera

La voz del emperador: Ganas un +30 en las pruebas de Interacción con los seguidores al culto imperial, además puedes influenciar a todas las personas que puedan llegar a oír tu mensaje.

Equipamiento: Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad muy rara, objeto de disponibilidad muy rara

JUEZ

Requisito previo: Arbitrator

Bonificación de característica: +5 Resistencia y +5 Empatía

Autorizad Imperial: +20 a las pruebas de Influencia con Arbitres, Magistratum y grupos civiles imperiales y +10 a las pruebas de Influencia con el resto de organizaciones Imperiales.

Equipamiento: Arma básica o arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad muy rara, objeto de disponibilidad muy rara

HÉROE IMPERIAL

Bonificación de característica: +5 a dos características a escoger.

Especial: No puede acceder a esta carrera personajes de razas xenos.

Laurel Imperial: Ganas un +20 en las pruebas de Interacción con todos los personajes que reconozcan tu estatus de héroe condecorado.

Equipamiento: Pistola o Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, Armadura de disponibilidad muy rara, objeto de disponibilidad muy rara

LÍDER PROSCRITO

Requisito previo: 20+ Puntos de Corrupción

Bonificación de característica: +5 a una característica a escoger.

Especial: +1 puntos de destino o +5 Infamia (Sólo personajes Black Crusade)

Rasgo: Miedo (1)

Perdición del Imperio: Ganas un +10 en las pruebas de Interacción e Influencia con todos los personajes opositores al Imperio. Obtienes un -30 en las pruebas de Interacción con todos los personajes leales al Imperio.

Equipamiento: Pistola o Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, Armadura de disponibilidad muy rara, objeto de disponibilidad muy rara.

INQUISIDOR

Requisito previo: Protocolo Rango 2 (Inquisición), 50+ Voluntad

Especial: No puede acceder a esta carrera personajes con el Rasgo Implantes del Mechanicus, Navegante o razas xenos.

Bonificación de característica: +10 Voluntad

Voluntad indomable: Una vez por sesión de juego puedes superar una prueba de Voluntad o que dependa de esta característica automáticamente, se considera que has sacado tantos éxitos como tu bono en Voluntad.

Equipamiento: Pistola o Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, Armadura de disponibilidad muy rara, objeto de disponibilidad muy rara

MAGOS

Requisito previo: Maestro Ingeniero, Implantes del Mechanicus

Bonificación de característica: +10 Inteligencia

Rasgo: Maquina (+2)

Deux ex Machina: Ganas un +10 y un éxito adicional en las habilidades de Competencia tecnológica y a todos los saberes relacionados con el Mechanicus

Equipamiento: Arma básica o Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad extremadamente rara.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



MAESTRO ASESINO

Requisito previo: 50+ Agilidad
Bonificación de característica: +5 Habilidad de armas y Agilidad
Rasgos: Agilidad sobrenatural (+2)
Reflejos asombrosos: Obtienes una reacción adicional para esquivar, y una vez por sesión de juego puedes superar una prueba de esquiva automáticamente.
Equipamiento: Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad única.

PALADÍN DEL CAOS

Requisito previo: Marine espacial del Caos
Bonificación de característica: +5 a una característica a escoger y +5 Infamia
Bendición de los dioses oscuros: Una vez por sesión de juego puedes repetir una tirada de Infamia
Equipamiento: Arma de cualquier tipo de disponibilidad casi única.

MAESTRO DE ARMAS

Requisito previo: 50+ Habilidad de Armas
Bonificación de característica: +5 Habilidad de armas y Fuerza
Rasgos: Habilidad de armas sobrenatural (+1)
Golpes despedazadores: Las armas cuerpo a cuerpo ganan la propiedad de Proven (4), si el arma ya tenía esta propiedad en un valor igual o superior se incrementa en +1
Equipamiento: Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad extremadamente rara, armadura de disponibilidad muy rara

PALATINA

Requisito previo: Adepta Sororita
Especial: +2 puntos de destino
Intervención milagrosa: Una vez por sesión de juego puedes gastar un punto de destino como si lo hubiese quemado.
Equipamiento: Espada o Maza de energía, Bolter de la mejor calidad, servoarmadura ligera de la mejor calidad.

MAESTRO DEL SABER

Requisito previo: Conocimiento infuso, 50+ Inteligencia
Bonificación de característica: +5 Inteligencia, +5 Percepción
Rasgo: Inteligencia sobrenatural (+3)
Conocer lo desconocido: Puedes realizar pruebas de cualquier saber prohibido como si lo tuvieses a rango conocido. Obtienes un éxito adicional en las pruebas de saber prohibido que tengas el rango adquirido
Equipamiento: Objeto de disponibilidad único

PSÍQUICO PRIMARIS

Requisito previo: Rango Psíquico 5+
Talento: Rango psíquico +2
Psíquico Alfa: El tiempo de lanzamiento de los poderes psíquicos se reduce a la mitad, si sólo necesitaban media acción pasa a usar una acción gratuita. Además puedes lanzar hasta dos poderes psíquicos por asalto.
Equipamiento: Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad casi única.



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



SOLDADO DE ELITE

Requisito previo: 40+ Habilidad de armas y Habilidad de Projectiles.

Bonificación de característica: +5 Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles

Arma letal: Elige dos grupo de armas, cuando uses un arma perteneciente a ese grupo ganan la propiedad de Desgarradora, si ya la tenían causan un +1d5 de daño adicional, este dado adicional puede causar furia virtuosa de forma habitual.

Equipamiento: Arma básica de disponibilidad muy rara, Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad muy rara.

SOLDADO PESADO

Requisito previo: Brazos Fuertes, Duro de Pelar, Entrenamiento con armas (Pesadas)

Bonificación de característica: +5 Habilidad de proyectiles y Resistencia.

Rasgo: Resistencia sobrenatural (+2), Auto-estabilizado

Experto en armas pesadas: Cuando usas armas pesadas obtienes un +10 a las tiradas de disparo y sumas un éxito adicional.

Equipamiento: Arma pesada de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad extremadamente rara.

SOMBRA

Requisito previo: 50+ Agilidad, Rango 4 Sigilo

Bonificación de característica: +5 Agilidad y +5 Percepción

Rasgos: Agilidad sobrenatural (+2)

Habilidades especiales:

- **Fundirse con las sombras:** Puedes ocultarte incluso a plena vista e ignoras todas las penalizaciones a las pruebas de Sigilo.

- **Muerte silenciosa:** Cuando ataques a un objetivo desprevenido lo consideras como si estuviese indefenso (impacto automático y sumas una tirada de daño adicional).

Equipamiento: Pistola o arma básica de disponibilidad rara, Arma de combate cuerpo a cuerpo de disponibilidad muy rara, armadura de disponibilidad rara, objeto de disponibilidad muy rara

TIRADOR DE ELITE

Requisito previo: 50+ Habilidad de Projectiles.

Bonificación de característica: +10 Habilidad de proyectiles

Rasgos: Habilidad de proyectiles sobrenatural (+1)

Disparo infalible: Las armas de distancia gana la propiedad de Precisa, si el arma ya la tenía pueden llegar a un bonificar de daño de hasta +3d10.

Equipamiento: Arma básica de disponibilidad casi única.



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



PARANGÓN

Todos los personajes de más de 13000 de Exp adquieren el rasgo de Parangón y pueden adquirir características de mayor grado y talentos de Nivel 4.

Aptitud	Heroico +25	Parangón +30	Talentos Nivel 4
Dos	1000	1500	600
Una	1500	2000	900
Cero	2000	2500	1500

TALENTOS DE PARANGÓN

Favorecido por el destino

Nivel: 4

Aptitudes: Voluntad, General

Ganas un punto de destino, no puedes adquirir este talento si tienes 5 o más puntos de destino. Puedes comprar este talento múltiples veces pero cada vez tendrá un incremento de +500 Exp acumulativos.

Robustez heroica

Nivel: 2

Requisito previo: Parangón

Aptitudes: Resistencia, Defensa

Incrementas el número de heridas en 1, Puedes comprar este talento múltiples veces pero cada vez tendrá un incremento de +100 Exp acumulativos.

Sobrehumano

Nivel: 4

Aptitudes: Característica, General

Adquieres o incrementas el rasgo sobrenatural en +1 de la característica en cuestión. Puedes comprar este talento múltiples veces pero cada vez tendrá un incremento de +200 Exp acumulativos, aunque sea para adquirir un aumento en características distintas.



TALENTOS DE INFLUENCIA

Sólo puedes tener un talento marcado con “**”

El termino de Influencia es general, también se incluyen el Factor de Provecho, la Infamia, y la Logística.

Amigo de los Xenos

Nivel: 3

Requisito previo: Parangón, Saber Prohibido (Xenos), Lingüística (Lengua xenos específica)

Aptitudes: Inteligencias, Conocimiento

Determina una raza xenos con la que más o menos se puedas dialogar sin morir en el intento (Tau, Eldars, Kroots, etc), puedes usar tu Influencia con ellos para adquirir equipo o intentar manipularlos. Puedes comprar este talento múltiples veces para distintas razas xenos. Si no eres discreto puedes llamar la atención de la Inquisición.

Agente infiltrado

Nivel: 3

Requisito previo: Parangón, Protocolo (organización específica)

Aptitudes: Inteligencias, Pericias

Determina una organización donde tengas un agente infiltrado, puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para manipularla pero con una penalización de -20. Si obtienes 4 grados de fallo en esta segunda tirada la identidad del agente es descubierta y pierdes este talento. Puedes comprar este talento múltiples veces para infiltrar agentes en distintas organizaciones.

Aliado del departamento Munitorum

Nivel: 4

Requisito previo: Tener al menos 2 Protocolos entre Guardia Imperial, Fuerzas de defensa planetaria o Armada imperial.

Aptitudes: Empatía, Social

Puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para adquirir equipamiento o tropas de la Guardia Imperial, Fuerzas de defensa planetaria o de la Armada Imperial

Belicista

Nivel: 3

Requisito previo: Comandante, Guardián de la fe Inquisidor, Juez, Líder Proscrito, Magos, Palatina,

Aptitudes: Fuerza, Ofensivo

Obtienes un modificador de +10 a las pruebas de Influencia y puedes repetir las pruebas fallidas para adquirir armas o reclutar fuerza militares. Sufres una penalización de -20 para el resto de las pruebas de Influencia.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Capitán de la flota

Nivel: 4

Requisito previo: As de Vuelo, Comandante, Héroe Imperial, Inquisidor o Líder Proscrito

Aptitudes: General, Liderazgo

Estas al mando de una poderosa nave espacial, diseña una nave siguiendo el manual de Rogue Trader.

Este talento tiene in sobrecoste en Exp según la cantidad de Puntos de navío necesarios.

Puedes comprar este talento múltiples veces pero cada vez tendrá un incremento de +1000 exp acumulativos.

Puntos de navío	Experiencia
30	+0
40	+500
50	+750
60	+1000
70	+1500

Conciliador

Nivel: 4

Requisito previo: Tener al menos 2 Protocolos entre Administratum, Guardia Imperial, Eclesiarquia o Adeptus Mechanicus

Aptitudes: Empatía, Social

Puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para adquirir equipamiento o servicios del Administratum, Guardia Imperial, Eclesiarquia o Adeptus Mechanicus.

Confidente del Lord del Sector

Nivel: 4

Requisito previo: Protocolo Rango 2 (Gobernadores)

Aptitudes: Inteligencias, Social

Puedes hacer una prueba de Influencia sutil (con un -20 normalmente) para manipular al Lord del sector, esta prueba no es enfrentada, si fracasas por 2 grados de fallo perderás este talento, si obstines 4 grados de fallo el Lord del sector te considerara su nuevo enemigo personal.

Si superas la prueba podrás realizar inmediatamente una nueva prueba con el valor de Influencia del Lord del sector de 130 con la que podrás solicitar cualquier cosa.

Correspondencia lejana

Nivel: 3

Requisito previo: Parangón

Aptitudes: Empatía, General

Tienes una correspondencia regular con personas importantes del Imperio con los que compartes, información, rumores e ideas. Puedes tener tantas correspondencias como tu bono de Empatía.

Cultista oculto

Nivel: 3

Requisito previo: Parangón

Aptitudes: Inteligencia, Pericias

Determina un culto, no tiene porque ser herético. Tienes acceso a las instalaciones y reuniones del culto y puedes hacer pruebas de Influencia sutil sin penalizaciones para manipularlo. Si obtienes 4 grados de fallo en una prueba de Influencia eres descubierto y pierdes este talento. Puedes comprar este talento múltiples veces para distintos cultos. Si el culto es herético y no eres discreto puedes llamar la atención de la Inquisición.

Denunciante*

Nivel: 3

Requisito previo: Inquisidor

Aptitudes: Percepción, Social

Determina al Inquisidor sujeto a la denuncia y si esta apoyada por los demás miembros de la Inquisición. Si esta apoyada, Puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia que tengan como propósito oponerse al Inquisidor denunciado y a sus vasallos. Si no esta apoyada sólo podrás repetir las pruebas fallidas de influencia que tengan como propósito oponerse al Inquisidor. El GM puede imponer una penalización de -20 a las pruebas de Influencia cuando te enfrentes a Inquisidores de rango superior. Obtienes una recompensa adicional de Exp de 1200-2500 al final de una aventura si consigues llevar a juicio al Inquisidor denunciado. Además de este talento ganas el talento Enemigo (Inquisidor denunciado)

Digno de la Elite

Nivel: 3

Requisito previo: Parangón, Protocolo Rango 2 (Nobleza)

Aptitudes: Empatía, Social

Puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para manipular a la Nobleza o aquellos que se consideren parte de la elite gobernante. Obtienes un número de enemigos dentro de la nobleza igual a tu grado de Influencia dividido por diez.

Entregado Xanthite*

Nivel: 3

Requisito previo: Inquisidor o Líder Proscrito

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para adquirir recursos, servicios o manipular a otros Xanthite o sus sirvientes. Se te considera un radical y todas las pruebas de Influencia con Inquisidores puritanos y sus sirvientes fallaran automáticamente.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Gran autoridad

Nivel: 4

Requisito previo: Influencia 100+

Aptitudes: General, Liderazgo.

Eres una de las máximas autoridades de tu gremio, como un Lord Inquisidor, un Señor de la guerra o un Archicardenal, etc. Puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia relacionadas con tu gremio.

Guerrero famoso

Nivel: 3

Requisito previo: Comandante, Inquisidor, Héroe Imperial, Maestro de armas, Soldado de Elite o Soldado Pesado.

Aptitudes: General, Ofensivo

Puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para manipular a miembros de la Guardia Imperial, FDP y Armada Imperial

Juramento de lealtad de los Ángeles de la Muerte

Nivel: 4

Requisito previo: Comandante, Inquisidor o Magos, Protocolo Rango 2 (Adeptus Astartes)

Aptitudes: Voluntad, Liderazgo

Determina un Capítulo de Marines Espaciales que ha hecho el juramento de lealtad contigo, obtienes un modificador de +30 a las pruebas de requisición de marines y puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para requisar tropas o manipular al Capítulo. Si intentas usar tu influencia con otros Capítulos sufres una penalización de -20 a las pruebas de Influencia.

Miembro de sociedad secreta*

Nivel: 4

Requisito previo: Parangón, Protocolo (sociedad secreta)

Aptitudes: Empatía, Pericias

Tienes acceso a las instalaciones de una sociedad secreta influyente y poderosa, puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para adquirir recursos, servicios o manipular a los miembros del grupo o a sus sirvientes.

Monodominante declarado*

Nivel: 3

Requisito previo: Inquisidor, Juez, Héroe Imperial o Palatina.

Aptitudes: Fuerza, Liderazgo

Puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia con todos los individuos u organizaciones que compartan la ideología de intolerancia de los Monodominantes con la desviación, la herejía y la mutación. Se te considera un puritano extremista y todas las pruebas de Influencia con Inquisidores radicales, Astropatas, Psíquicos autorizados o Navegantes tienen una penalización de -30. Cuando intentes usar tu influencia de modo sutil tienes una penalización de -30 adicional.

Pacto oscuro

Nivel: 4

Requisito previo: Saber prohibido Demonios +10

Aptitudes: Voluntad, Conocimiento

Determina con que poder del Caos realizas el pacto, puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para manipular o los seguidores de esa deidad. Se te considera alineado con esa deidad y todas las pruebas de Influencia con su opuesto fallaran automáticamente. Obtienes 2D10+10 Puntos de corrupción si no eres un personaje de Black Crusade y la posible atención de Inquisición si no eres discreto.

Protector del Imperio*

Nivel: 3

Requisito previo: Centinela, Héroe Imperial, Juez o Inquisidor

Aptitudes: Voluntad, Defensa

Puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para solicitar servicios o manipular a miembros Adeptus Arbitres, Magistratum o ciudadanos Imperiales

Observación pía

Nivel: 3

Requisito previo: Parangón, Protocolo Rango 2 Eclesiarquia

Aptitudes: Empatía, Social

Puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para manipular a miembros de la Eclesiarquia.

Observado desde la cumbre

Nivel: 3

Requisito previo: Parangón

Aptitudes: General, Social

Cuando tu influencia se vea incrementada por una misión con éxito el grupo obtiene +1 de Influencia adicional.



Ref: Inq/10052013/SF
 Autor: Inquisidor Sergio Falces
 Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Senda oscura

Nivel: 4

Requisito previo: Psíquico, Saber prohibido
 Disformidad +10

Aptitudes: Voluntad, Psíquico

Manipulas las fuerzas de la disformidad y del destino para obtener un +20 a tu próxima tirada de Influencia a cambio de 1D10 puntos de corrupción.

Señor de los dominios

Nivel: 3

Requisito previo: Parangón

Aptitudes: General, Social

Adquieres una base de operaciones o refugio. En la propiedad se podrá encontrar equipo o tener sirvientes o trabajadores que se puedan adquirir con una prueba de adquisición automática (Bono de más de 100) añadiendo el modificador de la propiedad al total.

Este talento tiene un sobrecoste en Exp según el tamaño de la propiedad. Puedes comprar este talento múltiple veces para adquirir propiedades distintas.

Tipo de dominio	Propiedades	Mod.	Exp
Santuario secreto	Pequeño apartamento o vivienda secreta para los demás miembros del grupo.	+20	+0
Retiro aislado	Refugio de tamaño mediano, como una casa de campo o en la ciudad en un lugar aislado.	+40	+250
Mansión Fortificada	Un edificio grande con varias alas, seguridad, guardias, amplia biblioteca, mazmorras, y otras instalaciones.	+60	+500
Gran propiedad	Una vasta área de tierras, o una zona en una colmena, cerrado y vigilado, existen varios edificios separados dentro de ella, el edificio principal es grande y los cuartos de las casas son lujosos.	+80	+750

Señor del Crimen

Nivel: 4

Requisito previo: Protocolo Rango 2 (Bajos fondos)

Aptitudes: Inteligencia, Pericias

Puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para adquirir equipo ilegal o de contrabando o los servicios de matones, criminales o asesinos. Se te considera un criminal y todas las pruebas de Influencia con el Adeptus Arbitres o Magistratum fallaran automáticamente.

Señor de las sombras

Nivel: 3

Requisito previo: Criminal Reputado, Inquisidor, Juez, Maestro Asesino, Maestro del Saber, Sombra.

Aptitudes: Inteligencias, Pericias.

Sólo sufres una penalización de -10 cuando utilizas tu influencia de manera sutil.

Red de acólitos

Nivel: 3

Requisito previo: Inquisidor

Aptitudes: General, Social

Dispones de una célula a tu servicio formado por un pequeño grupo formado entre 1 y 12 acólitos, esta puede ser asignada a misiones o investigaciones de tu interés. Sus posibilidades de éxito dependerán de sus habilidades modificadas por la dificultad de la misión. La célula puede usar tu Influencia pero con una modificación -20. Este talento tiene un sobrecoste en Exp según el nivel de competencia de la célula. Puedes comprar este talento múltiple veces para formar distintas células.

Competencia	Habilidad	Experiencia
Competentes	30	+0
Expertos	40	+250
Veteranos	50	+500
Elite	60	+750

Revolucionario*

Nivel: 4

Requisito previo: Tener al menos 2 Protocolos entre Administratum, Adeptus Arbitres, Ecclesiarquia o Inquisición.

Aptitudes: Empatía, Social

Puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para manipular de forma abierta a miembros del Administratum, Adeptus Arbitres, Ecclesiarquia o Inquisidores puritanos no extremistas. Adicionalmente puedes elegir un número de organizaciones igual a tu bono de Empatía, cuando actúes de forma sutil con estas organizaciones puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para manipularlos.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Voz de las masas

Nivel: 3

Requisito previo: Parangón, Mastery en Carisma

Aptitudes: Empatía, Social

Puedes repetir las pruebas fallidas de Influencia para manipular cualquier persona u organización que no pertenezca al Adeptus-Terra.

TALENTOS NO PRESENTES EN ONLY WAR

Acribillador

Nivel: 2

Requisito previo: Entrenamiento en armas Proyectil Sólido, Habilidad de proyectiles 40

Aptitudes: Habilidad de Proyectiles, Ofensivo

Cuando disparas con armas del grupo Proyectil Solido en semi o automático obtienes un éxito adicional al impactar si este turno no has realizado acciones de movimiento.

Alma oscura

Nivel: 1

Aptitudes: Voluntad, General

Ganas un +10 a las tiradas de Voluntad para resistir los efectos de la Corrupción o la Locura cuando realices actos terribles, además puedes repetir las tiradas de Depravación fallidas

Armadura del desprecio

Nivel: 2

Requisito previo: Voluntad 40

Aptitudes: Voluntad, Defensa

Cuando ganas puntos de corrupción reduces en 1 al total adquiridos.

Asesino de demonios

Nivel: 3

Requisito previo: Odio (Demonios)

Aptitudes: Habilidad de armas, Social

+10 a las tiradas de ataque y +2 daño contra Demonios.

Barrera de supresión

Nivel: 2

Requisito previo: Brazos fuertes

Aptitudes: Fuerza, Ofensivo

Puedes usar la acción de fuego de supresión como media acción en lugar de acción completa e impone una penalización -10 adicional a las pruebas de acobardamiento.

Bolter perforador

Nivel: 3

Requisito previo: Entrenamiento en armas Bolter, Habilidad de proyectiles 40

Aptitudes: Habilidad de Proyectiles, Ofensivo

Cuando disparas con armas del grupo Bolter en semi o automático obtienes un éxito adicional al impactar si este turno no has realizado acciones de movimiento.

Carga de Dreadnaught

Nivel: 3

Requisito previo: Asalto total, Carga berserker, Habilidad de armas 40

Aptitudes: Fuerza, Ofensivo

Si logras impactar con éxito a un objetivo después de una acción de carga, puedes gastar tu reacción para realizar un segundo ataque aplicando los mismos modificadores que el ataque original.

Cavidad oculta

Nivel: 1

Requisito previo: Implantes del Mechanicus

Aptitudes: General, Tecnología

En uno de tus implantes tienes un escondite donde ocultar un objeto pequeño, los intentos de detectarlo sufren una penalización de -10.

Cazador de Aliens

Nivel: 3

Requisito previo: Odio (Xenos cualquiera)

Aptitudes: Habilidad de armas, Social

+10 a las tiradas de ataque con armas y +2 daño contra Aliens

Código Binario

Nivel: 1

Requisito previo: Implantes del Mechanicus

Aptitudes: General, Tecnología

Ganas un +10 a las pruebas para interactuar, dar instrucciones o reprogramar servidores.

Decadencia

Nivel: 1

Requisito previo: Resistencia 30

Aptitudes: Resistencia, General

Desarrollas una resistencia asombrosa a las drogas y al alcohol, puedes consumir tantas dosis como el doble de tu bono de Resistencia sin necesidad de superar pruebas de Resistencia.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Defensa incondicional

Nivel: 3

Aptitudes: Resistencia, Defensa

Debes realizar una acción completa y gastar un punto de destino para adoptar la defensa incondicional, mientras la mantengas no podrás moverte ni esquivar. Ganas una reacción de Parada por cada impacto y reduces todo el daño recibido en -2, y los enemigos no reciben beneficios por superioridad numérica.

Energía letal

Nivel: 2

Requisito previo: Entrenamiento en armas Energía

Aptitudes: Habilidad de armas, Ofensivo

Las armas de energía ganan en tus manos la cualidad de Proven (3)

Entrenamiento en armas xenos

Nivel: 3

Aptitudes: Inteligencia, Destreza.

Especializaciones: Eldar, Eldar Oscuro, Orkas, Tau, otros

El personaje puede usar el grupo de armas xenos sin penalización. Este talento se considera de Nivel 1 si perteneces a la misma raza xenos del grupo.

Especialización en armas

Nivel: 2

Requisito previo: Entrenamiento en el grupo de armas.

Aptitudes: Habilidad de proyectiles/Habilidad de armas, Destreza.

Escoge un grupo de armas, cuando utilizas este grupo de armas reduces en un grado la penalización al impactar, adicionalmente esta penalización nunca podrá ser mayor de -30. Puedes comprar este talento múltiples veces para distintas armas.

Especialidad Táctica

Nivel: 2

Requisito previo: Saber académico (Táctica Imperialis) o Saber prohibido (Codex Astartes)

Aptitudes: General, Liderazgo

Especialidad: Combate Aéreo, Tácticas de Blindados, Doctrinas de Asalto, Doctrinas Defensivas, Asalto Orbital y Despliegue, Reconocimiento y Sigilo, Combate Orbital.

Escoge una especialidad, obtienes una bonificación de +10 a las pruebas de habilidad basadas en Percepción, Inteligencia o Empatía donde puedas obtener ventaja táctica por tu especialidad. Puedes comprar este talento múltiples veces para distintas especialidades.

Flagelante

Nivel: 1

Aptitudes: Voluntad, General

Puedes dañarte a ti mismo para incrementar tu fortaleza mental. Una vez al día puedes dedicar 20 minutos a flagelarte e inflingirte 1 punto de daño. Una vez flagelado ganas un +10 a las pruebas de Voluntad.

Fuego purificador

Nivel: 3

Requisito previo: Entrenamiento en armas lanzallamas

Aptitudes: General, Ofensivo

Los objetivos de tus ataques con armas de lanzallamas sufren una penalización de -20 a sus intentos de Esquiva.

Furia Mental

Nivel: 3

Requisito previo: Furia asesina

Aptitudes: Voluntad, Ofensivo

Puedes usar poderes psíquicos estando en estado de furia asesina.

Golpe de Shock

Nivel: 2

Requisito previo: Entrenamiento en armas Shock

Aptitudes: Habilidad de armas, Ofensivo

Tus ataques cuerpo a cuerpo con armas de Shock ganan penetración +2 e imponen una penalización de -20 a las pruebas de Resistencia para resistir el Shock

Granadero

Nivel: 2

Requisito previo: Competencia tecnológica

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Las granadas incrementas su cualidad de Explosivo en +1 m, además obtienes un +20 de Competencia tecnológica para las pruebas de demoliciones.

Guardián

Nivel: 2

Requisito previo: Agilidad 40

Aptitudes: Agilidad, Destreza

Puedes intercambiar la posición con un aliado a 2 metros de ti como parte de una reacción.

Ref: Inq/10052013/SF

Autor: Inquisidor Sergio Falces

Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Implantes lógicos

Nivel: 2

Requisito previo: Implantes del Mechanicus, Luminen Capacitors.

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Como acción de reacción puedes realizar una prueba de Competencia tecnológica, si la superas obtienes un +10 a la próxima tirada de Habilidad de proyectiles. El personaje debe superar una prueba de Resistencia o perderá 1 punto de fatiga.

Incineración

Nivel: 1

Requisito previo: Entrenamiento en armas Fusión

Aptitudes: Habilidad de Proyectiles, Destreza

Cuando disparas un arma de fusión a bocajarro gana 1D10 daño adicional.

Integración de Servo-Arnes

Nivel: 3

Requisito previo: Implantes de Mechanicus, Uso Mechadendrite (Utilidad y Armas)

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Puedes equiparte con un servo-arnes

La carne es débil

Nivel: 3

Requisito previo: Implantes Mechanicus

Aptitudes: Resistencia, Tecnología

El personaje gana el rasgo de Maquina (1). Puedes comprar este talento múltiples veces pero cada vez tendrá un incremento de +200 exp acumulativos.

Lacerador

Nivel: 1

Requisito previo: Entrenamiento en armas Sierra

Aptitudes: Habilidad de armas, Ofensivo

Cuando inflingas daño en combate cuerpo a cuerpo con una arma con la cualidad de Desgarradora tira dos dados adicionales y descarta los dos resultados más bajos.

Lucha mental

Nivel: 3

Requisito previo: Mente fuerte, Voluntad 50

Aptitudes: Voluntad, Defensa

Cuando realices una prueba enfrentada de Voluntad para resistir un ataque psíquico, infringirás 1 punto de daño por cada grado de éxito que superes la tirada. Este daño no se ve reducido por la Resistencia o Armadura.

Matriz de maquina

Nivel: 3

Requisito previo: Implantes de Mechanicus

Aptitudes: General, Tecnología

Ganas +10 a la Fuerza y a la Resistencia, -5 Agilidad y Empatía, pesas el triple que una persona normal y no puedes flotar o nadar.

Muerte desde el cielo

Nivel: 1

Requisito previo: Operador (Personal)

Aptitudes: Agilidad, Ofensivo

Cuando realices una acción de carga con una mochila de salto causas 1d10 daño adicional por cada dos grados de éxito hasta un máximo 2d10 adicionales.

Poderes de la Fe

Nivel: 3

Requisito previo: Rasgo Fe verdadera

Aptitudes: General, Voluntad

Puedes adquirir un nuevo poder de la fe, debes respetar los requisitos previos del nuevo poder. Puedes comprar este talento múltiples veces pero cada vez tendrá un incremento de +100 exp acumulativos.

Purgador de herejes

Nivel: 3

Requisito previo: Odio (Herejes, mutantes o psíquicos)

Aptitudes: Habilidad de armas, Social

+10 a las tiradas de ataque con armas y +2 daño contra Herejes, mutantes y psíquicos.

Químico

Nivel: 2

Requisito previo: Competencia tecnológica

Aptitudes: Inteligencia, Pericias

Cualquier arma con la cualidad de Toxico se incrementa en +1, además obtienes un +20 de Medicae para las pruebas de química

Rango psíquico

Nivel: 1

Requisito previo: Rasgo Psíquico

Aptitudes: Voluntad, Psíquico

Incrementas en +1 tu rango psíquico, hasta el máximo de 10. Este talento tiene un coste especial igual al rango psíquico que se quiere adquirir por 200 Exp.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Rito de pureza mental

Nivel: 3

Requisito previo: Implantes de Mechanicus

Aptitudes: Voluntad, Tecnología

Eres inmune a los efectos del miedo, el acobardamiento y careces de emociones.

Rito del miedo

Nivel: 2

Requisito previo: Rito del terror

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Los personajes humanos a un radio de 50 tendrán una penalización de -10 a todas sus acciones mientras cantas este cántico molesto hasta no superar una prueba de Voluntad. El rito requiere media acción para cantar en la Tecno-lingua y mientras dure no puedes comunicarte de otro modo. Los humanos con implantes auditivos pueden anular este efecto.

Rito del terror

Nivel: 1

Requisito previo: Implantes del Mechanicus

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Los personajes humanos a un radio de 50 metros te consideran como si tuvieras el Rasgo Miedo 1, mientras cantas este cántico fúnebre. El rito requiere media acción para cantar en la Tecno-lingua y mientras dure no puedes comunicarte de otro modo. Los humanos con implantes auditivos pueden anular este efecto.

Suministro de emergencia

Nivel: 2

Requisito previo: Implantes del Mechanicus, Luminen Capacitors

Aptitudes: General, Tecnología

Puedes usar el generador para restablecer tus energías, si superas una prueba de competencia tecnológica ordinario (+10) recuperas un punto de fatiga por cada grado de éxito. Este talento necesita un minuto de meditación para activarse.

Sistema biónico mejorado

Nivel: 2

Requisito previo: Matriz de maquina

Aptitudes: Resistencia, Tecnología

Ganas el rasgo de Auto-Estabilizado

Sabiduría de los Ancianos

Nivel: 2

Requisito previo: Inteligencia 40, tener más de 200 años de vida

Aptitudes: Inteligencia, Conocimientos

Puedes gastar un punto de destino para hacer una pregunta directa al DJ sobre una situación o problema y el deberá indicarte o facilitar pistas de cómo resolverlo.

Sobrecalentamiento extremo

Nivel: 2

Requisito previo: Entrenamiento en armas Plasma

Aptitudes: Habilidad de Proyectiles, Tecnología

Cuando disparas un arma de plasma a máxima potencia ganan la cualidad de Desgarradora pero si el arma se sobrecalienta también explota, causándote todo al daño a ti.

Susurrante

Nivel: 2

Requisito previo: Inteligencia 45, Empatía 35

Aptitudes: Empatía, Pericias

El personaje recibe un +10 a todas las pruebas de Investigación o que intervenga la habilidad de Indagar.

Ultimo hombre en pie

Nivel: 2

Requisito previo: Nervios de acero

Aptitudes: Voluntad, Defensa

Eres inmune a los efectos de acobardamiento por el fuego de pistolas y armas básicas y sumas +1 al valor de tus coberturas contra ataques a distancia.

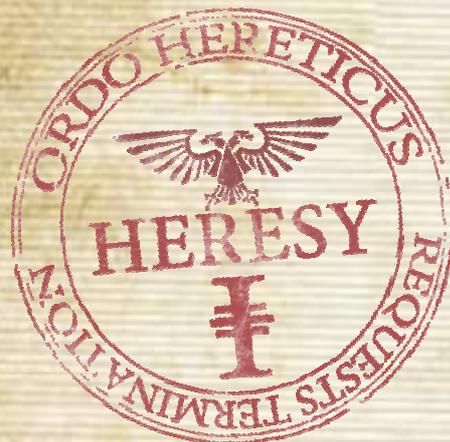
Venid a por mí

Nivel: 2

Requisito previo: Habilidad de armas 40

Aptitudes: Fuerza, Ofensivo

Obtienes una bonificación +10 Habilidad de armas cuando eres superado numéricamente en combate o te enfrentas a una horda.



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



TALENTOS EXCLUSIVOS INQUISICIÓN

Recursos de la Inquisición

Nivel: 2

Aptitudes: General, Social

Incrementas la influencia del grupo en +5. Esta bonificación es personal y si el personaje muere o abandona el grupo se pierde. Puedes comprar este talento múltiples veces pero cada vez tendrá un incremento de +100 exp acumulativos.

Inquisidor renombrado

Nivel: 4

Requisito previo: Inquisidor

Aptitudes: General, Social

Eres reconocido y temido por todos como Inquisidor de los sagrados Ordos, incrementas la Influencia del grupo en +20. Esta bonificación es personal y si el personaje muere o abandona el grupo se pierde.

Acolito de confianza

Nivel: 3

Aptitudes: General, Social

Requisito previo: Parangón

Una vez por sesión de juego puedes hacer una prueba de requisición con una modificación de +30 para adquirir equipo personal.

TALENTOS EXCLUSIVOS ROGUE TRADER

Caza recompensas

Nivel: 3

Requisito previo: Licencia Rogue Trader.

Aptitudes: Pericias, Ofensivo

Cuando cobráis la recompensa de un fugitivo el grupo gana +100 puntos de objetivo de Militar o Criminal. Beneficio no acumulable con otros personajes.

Entrenamiento de tripulación

Nivel: 3

Requisito previo: Nave espacial

Aptitudes: General, Liderazgo

La tripulación de la nave incrementa sus características y habilidades en un nivel, como máximo hasta el grado de Veterano. Puedes comprar este talento múltiples veces pero cada vez tendrá un incremento de +200 exp acumulativos.

Especial: Un personaje puede adquirir este talento gratis durante la creación de la nave por 5 puntos de navío a nivel Experto o por 15 puntos a nivel Veterano.

Emprendedor

Nivel: 3

Requisito previo: Licencia Rogue Trader.

Aptitudes: Conocimiento, Social

Cuando descubráis una nueva ruta en la disformidad o cerréis provechoso contrato comercial el grupo gana +100 puntos de objetivo de Exploración o Comercio. Beneficio no acumulable con otros personajes.

Disciplina psíquica de Astropata

Nivel: 3

Requisito previo: Astropata

Aptitudes: General, Psíquico

Aprendes el dominio de la disciplina psíquica Telequinesia o Adivinación. Puedes comprar este talento una segunda vez para dominar la otra disciplina.

Master & Commander

Nivel: 2

Requisito previo: Inteligencia 35, Empatía 35

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

Como media acción puedes dirigir los esfuerzos de tus compañeros, sus adversarios no obtendrán los beneficios por superioridad numérica. Durante las acciones de abordaje de una nave tu presencia otorgara un +10 a las tiradas de combate.

Licencia Rogue Trader prestigiosa

Nivel: 3

Requisito previo: Rogue Trader.

Aptitudes: General, Liderazgo

El personaje gana +10 a las pruebas de interacciones con gente que reconozca la importancia de tu licencia, como otros Rogue Trader y Oficiales de la Armada Imperial.

Negociador duro

Nivel: 3

Requisito previo: Licencia Rogue Trader

Aptitudes: Empatía, General

Cuando completas una aventura el grupo gana +1 de factor de provecho adicional.

Pionero

Nivel: 3

Requisito previo: Licencia Rogue Trader.

Aptitudes: Pericias, Social

Cuando descubráis un nuevo mundo habitable o instauréis la verdadera fe en un mundo pagano el grupo gana +100 puntos de objetivo de Exploración o Religioso. Beneficio no acumulable con otros personajes.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Poderes del Navegante

Nivel: 2

Requisito previo: Navegante

Aptitudes: Percepción, Psíquico

Mejoras en un grado un poder de navegante o adquieres un nuevo poder a nivel novicio. Puedes comprar este talento múltiples veces pero cada vez tendrá un incremento de +100 exp acumulativos.

Táctico del Vacío

Nivel: 3

Requisito previo: Inteligencia 35

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Inteligencia

Ganas un +10 a las pruebas de disparo con las armas de las naves espaciales.

Tripulación de Elite

Nivel: 4

Requisito previo: Nave espacial, Tripulación Veterana.

Aptitudes: General, Liderazgo

La tripulación de la nave incrementa sus características y habilidades a nivel Elite

Asignación de equipo de guerra (Maestro)

Nivel: 4

Requisito previo: Adeptus Astartes, Asignación de equipo de guerra, Renombre 20+

Aptitudes: General, Tecnología

Sustituyes tu asignación de equipamiento de guerra por un objeto, arma o armadura con un valor de requisición de 40 o menos de forma permanente. Escoge uno de los siguientes beneficios adicionales para este equipo. Debes respetar los requisitos de renombre del equipo.

Efecto	Equipo
+10 a las pruebas de ataque	Armas
+10 a las pruebas de esquivo	Armaduras
Poder repetir una prueba fallida de habilidad relacionada con el equipo	Equipo de batalla
+1 Cohesión	Cualquier objeto
+2 Iniciativa	Cualquier objeto
+5 a las pruebas de Voluntad	Cualquier objeto

TALENTOS EXCLUSIVOS ADEPTUS ASTARTES

Aborrecer a la bruja

Nivel: 3

Requisito previo: Adeptus Astartes, no tener el Rasgo Psíquico

Aptitudes: Voluntad, Defensa

Consultar el manual de Deathwatch y las reglas de juramentos para más detalles sobre este talento.

Asignación de equipo de guerra

Nivel: 3

Requisito previo: Adeptus Astartes

Aptitudes: General, Tecnología

Puedes elegir un objeto o arma de la armería con un valor de requisición de 20 o menos de forma permanente. Puedes comprar este talento múltiples veces pero cada vez tendrá un incremento de +200 Exp acumulativos. Debes respetar los requisitos de renombre del equipo.



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Asignación de equipo de guerra (Heroico)

Nivel: 4

Requisito previo: Adeptus Astartes, Renombre 60+

Aptitudes: General, Tecnología

Puedes elegir un objeto, arma, armadura o reliquia de la armería con un valor de requisición de 70 o menos de forma permanente. Debes respetar los requisitos de renombre del equipo.

Asignación de Servoarmadura Artesanal

Nivel: 4

Requisito previo: Tecnomarine, Renombre 40+

Aptitudes: General, Tecnología

Adquieres una Servoarmadura artesanal de forma permanente.

Ejemplo de honor

Nivel: 4

Requisito previo: Adeptus Astartes

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

Puedes como acción gratuita gastar un Punto de Destino para recuperar tantos puntos de cohesión como tu bono en Empatía, sólo una vez por ronda.

Entrenamiento Deathwatch

Nivel: 1

Requisito previo: Adeptus Astartes

Aptitudes: General, Conocimiento

Cuando consigas una Furia Virtuosa suma +1 al resultado del dado de crítico contra Aliens

Entrenamiento en armas Astartes

Nivel: 2

Requisito previo: Adeptus Astartes

Aptitudes: General, Ofensivo

El marine espacial tiene entrenamiento con armas, Baja tecnología, Láser, Proyectil Sólido, Lanzadores, Bolter, Plasma, Fusión, Lanzallamas, Pesadas, Energía, Sierra, Shock.

Erguidos e intactos

Nivel: 4

Requisito previo: Adeptus Astartes, Empatía 40

Aptitudes: Empatía, Ofensivo

Si la unidad ha sufrido daño de Cohesión en esta ronda o la anterior, puedes declarar una acción de Erguidos e intactos. La próxima acción debe ser un ataque a distancia o mele contra un enemigo o una prueba de Empatía, si tiene éxito se recupera los puntos de cohesión perdidos.

Forjando la confianza

Nivel: 3

Requisito previo: Adeptus Astartes, Entrenamiento Deathwatch

Aptitudes: General, Liderazgo

El personaje ha aprendido a adaptarse a los estilos de combate de otros capítulos.

Cunado un miembro del equipo active un poder de escuadra específico de un capítulo puede elegir que los personajes con este talento también se puedan beneficiar de él. Esto tendrá un sobrecoste de 3 puntos de Cohesión (En total, no por personaje). A rango 4 se reduce a 2 puntos y a rango 6 a 1 punto de cohesión

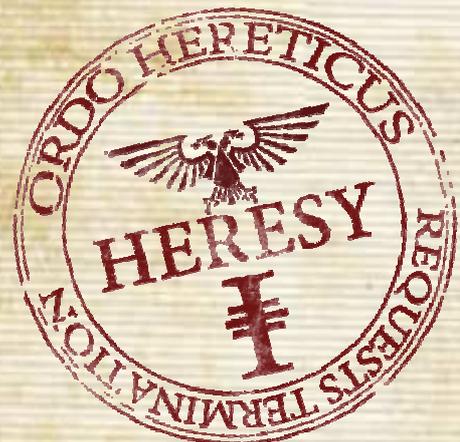
Llamada a la venganza

Nivel: 3

Requisito previo: Adeptus Astartes

Aptitudes: Voluntad, Ofensivo

Cuando hermano de batalla muera o quede fuera de combate puedes como acción completa gastar un punto de destino para recupera todos los puntos de Cohesión.





SEGUIDORES

Desde un servocraneo, servidor de combate o mercenarios veteranos un personaje puede necesitar de sus habilidades. Estos personajes son conocidos como seguidores, y pueden proporcionar un servicio y asistencia únicos. Un seguidor es un personaje no jugador especial que el personaje jugador puede obtener y utilizar de la misma manera que obtiene influencia o una pieza de equipo valiosa. A diferencia de la ayuda de PNJ's amistosos, que pueden ser fugaces y poco entusiasta (y sujetos al control del DJ), un seguidor está bajo el control directo del jugador, al igual que su propio personaje, y a pesar de que no siempre podrán seguir sus órdenes a la perfección, siempre permanecerán leales. Con el tiempo, los jugadores pueden incluso reunir a un número de seguidores para su personaje que reforzará sus habilidades de lucha, darle acceso a las habilidades, talentos y rasgos que no pueden tener, y hasta morir por él si así lo elige. El reclutamiento de seguidores se hace con la adquisición de los siguientes talentos

Seguidor menor

Nivel: 1

Requisito previo: Empatía 35

Aptitudes: General, Liderazgo

Reclutas a un seguidor de nivel de poder menor, los personajes a nivel Parangón pueden ascenderlos a Elite por un coste extra de +250 Exp.

Seguidor

Nivel: 2

Requisito previo: Empatía 45, Influencia 30

Aptitudes: General, Liderazgo

Reclutas a un seguidor de nivel de poder estándar, los personajes a nivel Parangón pueden ascenderlos a Elite por un coste extra de +500 Exp.

Seguidor mayor

Nivel: 3

Requisito previo: Empatía 45, Influencia 50

Aptitudes: General, Liderazgo

Reclutas a un seguidor de nivel de poder mayor, los personajes a nivel Parangón pueden ascenderlos a Elite por un coste extra de +750 Exp.

CREACIÓN DE SEGUIDORES

CARACTERÍSTICAS

Todos los seguidores tienen una serie de características como PJ's y PNJ's que representan sus diferentes fortalezas y debilidades.

Los seguidores tienen un conjunto de puntos que se pueden dividir entre sus características en función de su nivel de poder. Las características no pueden ser inferiores a 01 y no puede exceder de un cierto valor determinado por el poder nivel del seguidor.

Menores: Tienen 100 puntos para repartir entre sus características pero no pueden ser más altas que 30. Los seguidores menores de Elite tienen 150 puntos para repartir entre sus características pero no pueden ser más altas que 35.

Estándar: Tienen 175 puntos para repartir entre sus características pero no pueden ser más altas que 35. Los seguidores de Elite tienen 250 puntos para repartir entre sus características pero no pueden ser más altas que 40.

Mayores: Tienen 200 puntos para repartir entre sus características pero no pueden ser más altas que 40. Los seguidores mayores de Elite tienen 300 puntos para repartir entre sus características pero no pueden ser más altas que 50.

HERIDAS Y MOVIMIENTO

Las heridas de un seguidor y su tasa de movimiento se derivan a partir de sus características (aunque pueden ser alterados más adelante por la selección de ciertos talentos y rasgos). El movimiento se basa en su Bono de Agilidad, de la misma forma que la de un Personaje.

Las heridas de un seguidor son iguales al doble de su Bono de Resistencia, después de aplicar su modificar por resistencia sobrenatural. Se pueden adquirir heridas adicionales mediante el talento de Robusto.

HABILIDADES

Al igual que los personajes, los seguidores tendrán acceso a una serie de habilidades, a menudo a rangos de dominio diferentes. El número y rango de estas habilidades depende del nivel de poder del seguidor. El acceso a ciertas habilidades puede estar restringido para los seguidores (como Saberes o Lingüística) si no hay una explicación razonable de como podrían haberlos aprendido. Todos los seguidores saben hablar en su lengua nativa.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Menores: Escoge 4 habilidades a Rango 1.
Estándar: Escoge 6 Rangos en habilidades, no pueden ser mayores de Rango 2
Mayores: Escoge 9 Rangos en habilidades, no pueden ser mayores de Rango 3

TALENTOS

Las cualidades de un seguidor pueden ser mejoradas aún más mediante la elección de Talentos, dándole una mayor capacidad con la que ayudar a su amo. Los talentos son una parte vital de un seguidor y, al igual que los rasgos, va a definir su naturaleza y si es un experto orador, un erudito estudioso o un experto asesino. El número y el Nivel de Talentos de un seguidor dependen del su nivel de poder.

Al seleccionar los Talentos, deben cumplir todos los prerequisites normales, tales como una alta Resistencia o Agilidad o tomando los talentos de requisitos previos adecuados. DJ también puede restringir el acceso a ciertos Talentos para los seguidores si estos no encajan con sus antecedentes.

Menores: Escoge 5 talentos, no pueden ser mayores de Nivel 1.

Estándar: Escoge 7 talentos, no pueden ser mayores de Nivel 2.

Mayores: Escoge 11 talentos, no pueden ser mayores de Nivel 3

RASGOS

Los rasgos determinarán la verdadera naturaleza de un seguidor y si es un servidor de combate, un leal luchador o una bestia de caza mortal. El número y los tipos de Rasgos de un seguidor que puede escoger dependen del nivel de poder del seguidor. Algunos rasgos también tienen niveles variables indicados por un número entre paréntesis (X), denotan armadura extra, múltiples brazos, o cosas similares. Si se muestra una serie de números, el jugador puede seleccionar un número dentro de ese rango. Los seguidores no pueden tomar tanto Coraza como y Armadura Natural.

Para algunas Seguidores ninguno de los rasgos puede ser apropiado, particularmente si el seguidor es en gran medida humano. En estos casos, los jugadores pueden cambiar el Rasgos por añadir en su lugar 10 en una característica (no se puede tener una característica por encima de su máximo normal, como se señaló anteriormente) o escogiendo un talento o rango de habilidad adicional.

Menores: Puede seleccionar hasta 3 rasgos de la siguiente lista:

Alma atada, Armadura Natural (1-4), Anfibio, Amorfo, Armas naturales, Auto-estabilizado, Bestial, Carga Brutal (1-2), Ciego, Cuadrúpedo, Escavador (1-5), Estampida, Máquina (1-2), Múltiples brazos (1-2), Planeador (1-3), Reptante, Sentidos sobrenaturales (5-10), Sonar, Tamaño (1-10), Vigoroso, Toxico (1)

Estándar: Puede seleccionar hasta 5 rasgos de la siguiente lista:

Alma atada, Armadura Natural (1-6), Anfibio, Amorfo, Armas naturales mortales, Auto-estabilizado, Bestial, Característica sobrenatural (1-2), Ciego, Carga Brutal (1-4), Cuadrúpedo, Coraza (1-4), Escavador (1-8), Eterno, Estampida, Máquina (1-4), Miedo (1), Múltiples brazos (1-3), Planeador (1-6), Psíquico, Regeneración (1-2), Reptante, Sentidos sobrenaturales (5-20), Sonar, Tamaño (1-10), Vigoroso, Visión en la oscuridad, Toxico (1-3)

Mayores: Puede seleccionar hasta 7 rasgos de la siguiente lista:

Armas de la disformidad, Alma atada, Armadura Natural (1-8), Anfibio, Amorfo, Armas naturales mortales, Auto-estabilizado, Bestial, Característica sobrenatural (1-4), Carga Brutal (1-5), Cuadrúpedo, Ciego, Coraza (1-6), Criatura de pesadilla, Escavador (1-10), Implantes Marines Espaciales, Eterno, Estampida, Máquina (1-5), Miedo (1-2), Múltiples brazos (1-4), Planeador (1-10), Psíquico, Regeneración (1-4), Reptante, Sentidos sobrenaturales (5-30), Sonar, Tamaño (1-10), Vigoroso, Visión en la oscuridad, Vuelo (1-6), Toxico (1-4)

EQUIPO

El equipo de los seguidores es en gran medida responsabilidad de los jugadores proporcionárselo, pero cuando se unen a su servicio llevaran consigo un armamento básico dependiendo de su nivel de poder.

Menores: Una armadura de disponibilidad escasa o menor, una arma de combate cuerpo a cuerpo o arma a distancia de disponibilidad escasa o menor

Estándar: Una armadura de disponibilidad rara o menor, una arma de combate cuerpo a cuerpo y arma a distancia de disponibilidad rara o menor, se puede sustituir la arma de combate cuerpo a cuerpo por una de distancia o viceversa.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Mayores: Una armadura de disponibilidad extremadamente rara o menor, una arma de combate cuerpo a cuerpo y un arma a distancia de disponibilidad muy rara o menor, y una arma de cualquier tipo de disponibilidad muy rara o menor.

LEALTAD

El aspecto final de la creación de un seguidor es determinar su Lealtad. Esta es una medida de su devoción hacia el personaje y la facilidad con que va a seguir sus órdenes en su ausencia. La lealtad de un seguidor es igual a la Empatía del Personaje, si la Empatía del personaje cambia, por la razón que sea, la lealtad del seguidor también cambiará.

COMO USAR A LOS SEGUIDORES

Los Seguidores se difieren de PNJ en que no son controlados por el DJ. En su lugar, son controlados por el jugador así como a su propio personaje. En efecto, un seguidor representa un personaje adicional más débil dirigido por el jugador, aumentando sus habilidades en el juego y la posibilidad de solventar de formas diferentes los desafíos. Los seguidores no están completamente subordinados a la voluntad de su amo (ni siquiera el más fanático de los seguidores son del todo infalibles), y en ciertas situaciones no pueden hacer lo que quiere el personaje (o simplemente pueden hacerlo mal).

El DJ hace una prueba de lealtad para el seguidor cuando un jugador quiere que uno de sus seguidores haga lo siguiente:

- Poner en riesgo su vida (El combate no cuenta siempre que el personaje está luchando junto a ellos).
- Llevar a cabo una tarea contraria a la personalidad del seguidor (ejemplo, no atacar a un enemigo odiado o no saquear a los muertos).
- Seguir unas instrucciones en ausencia del personaje (ejemplo, dejarlo de guardia o enviado a matar a alguien).

El DJ tira 1d100 contra la Lealtad seguidores. Si la tirada es igual o menor que su lealtad, el seguidor se realiza la acción tal y como el jugador desea. Si la tirada es mayor que su lealtad, ha fallado el objetivo o algo ha salido mal y el DJ toma el control del seguidor durante el resto del encuentro.

MEJORA DE SEGUIDORES

A diferencia de los personajes jugadores, los seguidores no mejorarán a medida que el personaje avanza y tienen un nivel fijó con el que entro en juego, basado en el nivel del talento escogido.

Con el permiso del DJ, sin embargo, los jugadores pueden mejorar sus seguidores mediante la actualización del Talento asociadas a ellos. Por ejemplo, un seguidor menor, el cual costo 300 de Exp adquirir, podría convertirse en un seguidor estándar si el jugador costea la diferencia del coste de 450 del nuevo Talento. Cuando esto ocurre, la DJ se debe remontar a través de la creación del seguidor y añadir los puntos de características, habilidades, talentos, rasgos y equipo para compensar la diferencia entre su nivel actual y su nuevo nivel.

REEMPLAZAR SEGUIDORES

Es probable que tarde o temprano los Seguidores de un personaje vayan a morir (dada la vida peligrosa de los personajes). Cuando esto sucede, el personaje no perderá los puntos de experiencia utilizados para obtener el seguidor. En su lugar, se puede crear un nuevo seguidor para llenar el hueco vacío. El reclutamiento de Seguidores de por sí no es un proceso instantáneo, sólo se puede llevar a cabo en un tiempo de inactividad entre las aventuras (en algún momento cuando el personaje podría salir y encontrar un seguidor).

Seguidores de repuesto siguen todas las reglas normales para los Seguidores y se crean de la misma manera.





HORDAS

COMO USAR HORDAS

Una Horda debe ser tratada por el Director de Juego como una única gran criatura, y esta actúa y realiza acciones con normalidad. La Horda tiene el mismo perfil que la criatura base que la forma. La única excepción a esto es que una Horda reemplaza las heridas de la criatura individual por un valor de magnitud y que tiene un valor de armadura único.

MAGNITUD

Una horda es un vasto número de un tipo de enemigo o criatura atacando en grandes cantidades. El potencial de los enemigos que componen la horda se refleja en la Magnitud de Horda. Esto representa la determinación de la horda y su número, pero es un valor abstracto: un punto de Magnitud no es igual a un enemigo o criatura.

MAGNITUD DE HORDA		
Magnitud	Descripción	Modificador por tamaño
0-9	Grupo	+10
10-29	Multitud	+20
30-59	Turba	+30
60-89	Falange	+40
90-119	Asalto masivo	+50
120+	Marea de enemigos	+60

ATACAR A UNA HORDA

Un personaje puede dañar a una horda por disparos a distancia o con ataques cuerpo a cuerpo. Estos ataques son tratados como si fuesen contra una sola criatura a pesar de que pueden representar disparos abatiendo a las filas enemigas o golpes segando a muchas criaturas.

El personaje tiene que tirar para impactar a la horda, pero en este caso, debe aplicarse a estas pruebas el modificador por tamaño basado en la Magnitud de Horda.

Los ataques que causen impactos múltiples se deben asignar contra la horda y no contra el lugarteniente o especialistas que pudiesen estar presentes.

Los Hordas normalmente no esquivan ni hacen paradas, pero a discreción del director de juego estas disponen de una reacción por turno para realizar acciones defensivas. Varios personajes atacando a una misma horda no ganan los beneficios por superioridad numérica.

DAÑANDO UNA HORDA

Cada impacto que haga cualquier cantidad de daño reduce la Magnitud de Horda en 1. Por lo tanto, un ataque que, después de considerar la armadura y el bono de Resistencia, hace 15 puntos de daño reduce la Magnitud de la Horda en 1. Las armas de fuego sostenido y explosivo son mucho más eficaces contra hordas que las armas que disparan un solo tiro, un cañón láser es un arma para destruir tanques no para acabar con un gran número de infantería.

- Las armas que infligen daño explosivo (X) obtienen una bonificación contra hordas, y cuenta como si hubiesen causado un impacto adicional.
- Las armas con la cualidad campo de energía obtienen una bonificación contra hordas, y cuenta como si hubiesen causado un impacto adicional.
- Las localizaciones no se utilizan para luchar contra una horda.
- Una horda tiene un valor único de armadura y se suma a la resistencia a la hora de determinar si un impacto hace daño.
- Si una horda esta atrincherada en una cobertura la primera mitad de los impactos se benefician de su bonificación, la segunda mitad lo ignoran.
- Las hordas se pueden acobardar de forma normal, realizan una prueba de Voluntad sumando su valor de Magnitud de Horda.

Cuerpo a cuerpo

Con una acción de ataque estándar, carga o ataque total al luchar contra una horda, un personaje obtiene un impacto por cada dos grados de éxito en su prueba de Habilidad de armas hasta un máximo de la mitad de su bono de Característica. Las acciones de ataque rápido o ataque relámpago causan el número de impactos habituales.

Armas con la cualidad de explosión

Un arma explosiva que golpea a una horda realiza un número de impactos igual a su valor de Explosivo. Así que una granada de fragmentación Explosiva (4) impactara automáticamente cuatro veces con éxito si la lanzaron contra una horda.

Armas con la cualidad de spray

Un arma de spray utilizada contra una horda impacta un número de veces igual a un cuarto del alcance del arma (redondeando hacia arriba), además de 1D5 impactos. Por lo tanto un arma de spray con un rango de 10 metros impacta 1D5 +3 veces.



Poderes psíquicos

Los poderes psíquicos que actúen como proyectil psíquico o barrido psíquico causaran el numero de impactos habituales, los proyectiles con área causan tantos impactos igual a su área de efecto.

Los poderes psíquicos que sean de ataque pero que no sean considerados proyectiles causan un número de impactos igual al rango psíquico en que se lanzo el poder, si afecta a un área causara 1D10 impactos adicionales.

Ciertos poderes que no sean de ataque quedaran a discreción del Director del Juego los posibles efectos sobre una horda.

Talentos

Ciertos talentos causan impactos adicionales a las hordas:

- **Carga de trueno:** Cuando impactas a una horda durante una acción de carga causas 1D5 impactos adicionales, estos impactos se resuelven con el valor de daño de desarmado.

- **Fuego purificador:** Cuando usas un arma de lanzallamas causas 1D5 impactos adicionales.

- **Tormenta de acero:** Cuando impactas a una horda con un arma en semi o automático causa un número de impactos adicionales igual a la mitad del bono de Habilidad de Projectiles.

- **Torbellino de muerte:** Cuando impactes a una horda con una acción de ataque con un arma de combate cuerpo a cuerpo causas un número de impactos adicionales igual a la mitad del bono de Habilidad de Armas.

Horda contra Horda

Una horda que ataque a otra horda, que al menos haya causado 1 punto de daño, al final de todos sus ataques causara daño a la Magnitud de la Horda enemiga por valor de su Magnitud de Horda dividido por diez.



ROMPER LA MORAL DE UNA HORDA

• Cuando la Magnitud de Horda se reduce en un 25% en un solo turno, al inicio de su acción debe hacer una prueba de Voluntad sumando su modificador por tamaño. Si la supera, podrá actuar con normalidad. Si la falla, la horda se desmoraliza y huye con su valor más alto de movimiento.

• Si la Magnitud de la Horda es inferior al 50% de su valor inicial, sufre un -20 a las pruebas de Voluntad.

• Si la Magnitud de Horda es reducida al 25% de su valor inicial se desmoraliza automáticamente y huye.

• Las hordas compuestas de enemigos con el talento Coraje superan automáticamente las pruebas de Voluntad y nunca se desmoralizan, para acabar con ellas deben ser totalmente aniquiladas

HORDAS ATACANDO

Una Horda puede hacer ataques cuerpo a cuerpo contra todos los enemigos en las proximidades y varios ataques a distancia contra los enemigos que están al alcance de sus armas durante la misma acción de ataque de su turno.

Cuerpo a cuerpo: una Horda ataca a todos los enemigos adyacentes, o enemigos que estén cerca (el DJ es el árbitro final de si un objetivo está próximo o no) si no se utiliza un mapa. Una horda con los talentos de combate con dos armas, ataque rápido o ataque relámpago puede usarlos con normalidad contra todos los objetivos elegible.

Una Horda representa un gran número de atacantes, y obtiene un modificador por superioridad numérica al atacar igual a su modificador por tamaño, hasta un máximo de +30. Los talentos como **Maestro en combate** o **Master & Commander** anulan este modificador.

Los ataques cuerpo a cuerpo de una horda son una lluvia de golpes continuos, esquivar o parar sus ataques tienen una penalización de -30.

A distancia: Una Horda puede hacer un número de ataques a distancia igual al primer dígito de su magnitud (mínimo 1 ataque). Por lo tanto, una Horda de magnitud 25 puede hacer 2 ataques a distancia. Los impactos adicionales por fuego sostenido pueden ser aplicados a cualquier objetivo elegible.

Los modificadores al rango y por el fuego sostenido se aplican de forma normal, pero una horda no puede apuntar.

El gasto de munición y el encasquillamiento nunca se aplican a las hordas, siempre tienen suficientes balas para seguir disparando.

Los ataques a distancia de las hordas se pueden esquivar con normalidad.



DAÑOS CAUSADOS POR LAS HORDAS

Cualquier ataque de una horda que impacta causa el daño del arma empleada, si la magnitud de la horda es superior a 10 sumara +1d10 de daño adicional, si es superior a 30 sumara +2d10 de daño adicional. También se sumara la Fuerza para los daños causados por las armas de cuerpo a cuerpo. El daño se reduce por bono Resistencia del objetivo y su armadura de forma normal. Por lo tanto, una horda de magnitud 25 armada con hachas sumará 1d10 a su daño por hacha (1d10 +5) para un total de 2d10 +5 de daño si golpean en combate. Del mismo modo, una horda de magnitud 35 armada con pistolas causará 3d10 +2 al daño con sus ataques a distancia.

HORDAS PSÍQUICAS

Aunque es raro puede darse el caso de una Horda compuesta completamente por psíquicos como brujas cultistas o grupos de mutantes que por si solos no tienen suficiente potencial. Siguen las normas normales de invocaciones de poderes con las siguientes excepciones:

- Una horda psíquica puede tratar de manifestar un poder en lugar de realizar un ataque. Si la Horda es lo suficientemente grande como para ganar múltiples ataques, entonces puedes sacrificar cualquier cantidad de estos para manifestar el mismo número de poderes (el mismo poder incluso se puede usar más de una vez, ya que hay muchos de los individuos que puede que lo posean).
- Una horda psíquica utiliza el primer número de su magnitud como su Rango Psíquico a menos que el de un individuo base que forma la Horda fuese mayor. Por ejemplo, una Horda de mutantes, cada uno con una calificación de Rango Psíquico 2, pero con una magnitud de 40 tendrían una Calificación de Rango Psíquico 4 hasta que su magnitud se redujese a menos de 20, en cuyo momento usaría su rasgo individual de Rango Psíquico 2.
- Los efectos psíquicos que normalmente sólo afectan al psíquico afectará a todos los miembros de la horda, tratándolo como si fuese una entidad individual. En los casos en que esto crease situaciones inusuales o contradicciones, el DJ tiene la última palabra sobre los efectos del poder

RASGOS DE LA HORDA

Los rasgos de Horda representan la forma particular de luchar de enemigos y criaturas en gran número, y sólo se aplican a las hordas. Los rasgos de Horda se dividen en tres grupos (Tácticas, Salvaje y Sobrenatural), son una guía al DJ para signar los rasgos más adecuados a cada horda. No existen restricciones al número de rasgos que puede tener una horda pero solo las más peligrosas o preparadas tendrán más de dos o de grupos distintos.

RASGOS DE HORDA TACTICAS

Cubrir la retirada: Cuando la horda es rota en lugar de huir de forma desordenada a velocidad de carrera, se retiran con acciones de avance táctico buscando cobertura y continuaran disparando cuando estén en una posición segura o si pueden mientras se retiran.

Disciplinada: La horda no sufre penalización de -20 a las pruebas de Voluntad por estar por debajo del 50% de su valor inicial en las pruebas de moral. Además no es automáticamente desmoralizada por caer por debajo del 25% de sus efectivos iniciales.

Disparos en ráfagas: La horda puede hacer un ataque a distancia adicional durante su acción de ataque. Un comandante o lugarteniente puede como media acción realizar una prueba de Mando sobre esta unidad para que ésta realice otro ataque adicional.

Lluvia de Disparos: La horda puede hacer un ataque a distancia adicional como una acción gratuita.

Formación táctica: La Horda puede ignorar 1 impacto recibido por cada ataque (mínimo reciben 1 impacto). Un comandante o lugarteniente puede como media acción realizar una prueba de Mando sobre esta unidad para ignorar hasta 2 impactos recibidos por cada ataque (mínimo reciben 1 impacto).

Fuego concentrado: La horda puede añadir su modificador por tamaño a sus tiradas de ataque a distancia hasta un máximo de +30.

Motivada: La Horda puede ignorar la primera prueba fallida de Voluntad de moral. Además un comandante o lugarteniente obtiene un +10 a todas las pruebas de Mando sobre esta unidad.

Ref: Inq/10052013/SF

Autor: Inquisidor Sergio Falces

Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Reformar: Como acción gratuita la horda puede recuperar 1D5 de Magnitud cada turno. Un comandante o lugarteniente puede como media acción realizar una prueba de Mando sobre esta unidad para recuperar 1 punto de Magnitud por cada grado de éxito.

RASGOS DE HORDA SALVAJE

Abrumar: La horda causa +1D10 de daño adicional en combate cuerpo a cuerpo siempre que su Magnitud sea superior a 20.

Asalto masivo: La horda puede repetir una vez por turno las tiradas fallidas de ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo.

Carga temeraria: La Horda dobla su capacidad de movimiento e ignora las restricciones por terreno difícil cuando avanza contra un enemigo, cada ronda que mantengan esta marcha forzada pierden automáticamente 1 punto de magnitud y los ataques a distancia contra ella ganan un +10 adicional.

Desbocados: La horda puede hacer un ataque cuerpo a cuerpo adicional sobre cada objetivo como una acción gratuita.

Disparos salvajes: Cuando la horda realiza ataques en semi o automático obtienen un impacto adicional, si el ataque falla reducen su Magnitud de Horda en 1.

Luchadores terribles: Los ataques cuerpo a cuerpo de la horda ignoran la mitad del valor de la armadura.

Sed de sangre: Cuando la horda falle una prueba de Voluntad de moral, en lugar de huir ganan el talento de Coraje y Frenesí

RASGOS DE HORDA SOBRENATURALES

Engendros: Si la horda sufre 1 de daño puede realizar una prueba de resistencia, si la supera se incrementara en 2 la magnitud, si sufre 5 o mas de daño se incrementa en 2D5 en lugar de 2, si sufre 10 o mas se incrementa en 2d10. La horda puede incrementarse por encima de su valor inicial por este método.

Devoción fanatica: La horda gana el talento de Coraje y cuando ataca sólo puede hacer ataques totales. Además por cada 10 puntos de magnitud que pierda gana un ataque adicional cuerpo a cuerpo y +2 al daño, hasta un máximo de 3 ataques y +6 daño. Cuando la horda sufra daños perderá +1 de Magnitud adicional.

Implacables: La horda gana el talento de Coraje pero no puede hacer acciones de correr ni cargar. Son difíciles de detener con armas de proyectiles, sólo pueden sufrir 1 punto de daño por una acción de disparo, incluidas aquellas con armas con la cualidad de Explosivo. Los ataques cuerpo a cuerpo o las armas con la cualidad de Fuego hacen el daño normal.

Sombra psíquica: Todos aquellos que estén a 20 m x bono de Voluntad de la Horda sufren una penalización a la Voluntad igual al modificador de tamaño de la horda, hasta un máximo de -30. Todos los personajes con el rasgo de Psíquico reducen su Rango Psíquico en 1.

Unión Psíquica: Una horda psíquica aumenta en +1 su rango psíquico. Un comandante o especialista psíquico que no este a mas 2 m x bono de Voluntad de la Horda, puede aumentar su rango psíquico en +1 pero la horda no podrá invocar poderes el próximo turno, alternativamente como media acción el psíquico puede aumentar en +1 el rango de psíquico de la horda si no invoca poderes durante su turno.



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



ESPECIALISTAS

Los especialistas son personajes independientes que cumplen funciones especiales dentro de una horda mejorando su eficacia en combate o prestando apoyo. Estos personajes se integran dentro de la horda y normalmente permanecen junto a ella en todo momento. Disponen de un turno completo de acción y actúan durante el mismo paso de iniciativa de la horda pero actúan de forma independiente con una excepción, si la horda realiza una acción de movimiento deben usar media acción para moverse junto a ella.

Las clases de especialistas son las siguientes:

Lugarteniente: El lugarteniente actúa como líder y mientras siga vivo la horda puede usar su valor de Voluntad, además dependiendo de los rasgos de la horda puede realizar acciones especiales.

Arma pesada: El especialista está equipado con un arma pesada y cuanta como si tuviese el talento de auto-estabilizado.

Arma especial: El especialista está equipado con un arma básica de gran potencia como un lanzagranadas, lanzallamas, rifle de plasma, rifle de fusión o similar. Obtiene un +10 a las tiradas de ataque a distancia por el fuego de apoyo.

Apoyo: El especialista cumple con un propósito distinto al de puramente combatir, ya sea un médico, tecno sacerdote, clérigo, psíquico. Las ventajas que pueden proporcionar a la horda quedan a discreción del DJ.

Los personajes jugadores, que no sean Marines Espaciales, pueden integrarse dentro de una horda como especialistas gozando así de cierta protección a la hora de enfrentarse a criaturas monstruosas o otras hordas que podrían hacerles pedazos de un solo golpe si actuaran de forma independiente.

ATACAR A ESPECIALISTAS DENTRO DE UNA HORDA

Si en una tirada de ataque con éxito se obtiene un resultado de dobles se podrá asignar uno de los impactos contra un especialista.

Se pueden usar la acción de ataque localizado para atacar directamente especialistas pero con una penalización adicional igual al modificador de tamaño de la horda.



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



PODERES MENORES

Los poderes menores son pequeños trucos en el arsenal de un psíquico, su potencial es muy limitado y aunque pueden ser lanzados con mayor poder todos sus efectos se consideraran como máximo a Rango Psíquico 4.

Abrir Heridas

Valor: 50 Exp
Acción: Media acción
Foco de Poder: Enfrentada de Voluntad
Rango: 2 x Rango Psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Ataque

Descripción: Causas que heridas previas se abran y empiecen a sangrar. Si el objetivo es afectado por este poder deberá superar una prueba de Resistencia con una penalización de -10 por rango psíquico o sufrirá 1d5 de daño ignorando resistencia y armadura. Adicionalmente si esta herido grave sufrirá pérdida de sangre. Este poder es inútil contra objetivos no heridos o que no sean orgánicos.

Ajar

Valor: 50 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Voluntad (+20)
Rango: 15 m x Rango Psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Concentración
Descripción: Haces que una repugnante oleada de pestilencia emane de tu cuerpo y se extienda a una distancia igual al alcance del poder marchitando toda la vida vegetal de la zona en cuestión de segundos.

Antorcha

Valor: 50 Exp
Acción: Media
Foco de Poder: Voluntad (+20)
Rango: Propio
Sostenido: Acción gratuita
Subtipo: Concentración
Descripción: Puedes inflamar la propia sustancia de tus pensamientos para crear una bola de brillantes llamas psíquicas. La luz que arroja este poder equivale a la de una esfera incandescente. Este fuego puede emanar de cualquier parte de tu cuerpo, tiene el tamaño aproximado de la palma de tu mano y palpita levemente al son de tu corazón. Puede adoptar cualquier color a tu voluntad y no emite calor. Por cada rango psíquico puedes duplicar o reducir a la mitad el tamaño de la luz, o hacer que flote a 1 metro x rango psíquico de distancia de tu cuerpo en cualquier dirección.

Ardid

Valor: 50 Exp
Acción: Media
Foco de Poder: Voluntad (+20)
Rango: Propio
Sostenido: Acción gratuita
Subtipo: Concentración
Descripción: Ejerces una sutil influencia sobre los campos de la probabilidad que fluyen a tu alrededor, lo que te puede conferir ventaja en los juegos de azar. Obtienes una bonificación de +10 por rango psíquico a las pruebas de Lógica cuando juegas a juegos.

Aullido de disformidad

Valor: 100 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Voluntad (+10)
Rango: 50 m x rango psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Concentración
Descripción: Envías un largo y estridente chirrido a traves de la disformidad que se abre camino hasta la realidad con un estallido cacofónico. Este poder ahoga todo sonido producido dentro de su alcance durante 1 asalto.

Aura de confianza

Valor: 100 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Voluntad (+10)
Rango: Propio
Sostenido: media acción
Subtipo: Concentración
Descripción: Inspiras confianza hacia los demás, facilitando que escuchen tus argumentos y razonamientos, obtienes una bonificación de +5 x Rango psíquico a las tiradas de Interacción mientras mantengas este poder.

Aura de inspiración

Valor: 50 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Voluntad (+20)
Rango: Propio
Sostenido: media acción
Subtipo: Concentración
Descripción: Pareces refulgir con una luz interior que llena de confianza a todos los que te rodean. Mientras este poder permanezca activo, todos los aliados que puedan verte reciben una bonificación de +5 x Rango psíquico a las tiradas que deban realizar para resistir el miedo y el acobardamiento.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Aura de miedo

Valor: 150 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Voluntad (+10)
Rango: Propio
Sostenido: media acción
Subtipo: Concentración
Descripción: Distorsionas la realidad de un modo que te hace parecer más siniestro y peligroso. Infundes terror a todo el que te mira. Mientras este poder esté activo, se considera que tienes un factor de miedo igual al rango psíquico.

Buscador de la verdad

Valor: 100 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Enfrentada de Voluntad
Rango: Toque
Sostenido: Media acción
Subtipo: Concentración
Descripción: El objetivo afectado será incapaz de mentir aunque siempre podrá escoger estar en silencio.

Camaleón

Valor: 100 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Voluntad (+10)
Rango: Propio
Sostenido: Acción gratuita
Subtipo: Concentración
Descripción: Haces que la realidad se empañe a tu alrededor, distorsionando tu imagen y permitiéndote fusionarte con tu entorno. Recibes una bonificación de +5 por rango psíquico a las pruebas de sigilo. Además, todos los oponentes que utilicen armas a distancia para atacarte te consideran a un rango de distancia superior.

Caminar sobre muros

Valor: 100 Exp
Acción: Media acción
Foco de Poder: Voluntad (+10)
Rango: Propio
Sostenido: Acción gratuita
Subtipo: Concentración
Descripción: Sometes la gravedad a tu voluntad. Anulas todas las penalizaciones sufridas por desenvolvete en mundos con baja (o elevada) gravedad. Además, podrás caminar por paredes o techos a la mitad de tu tasa de movimiento mientras este poder se mantenga activo. Deberás hacer una tirada de Agilidad para pasar de una pared al techo (o viceversa), a no ser que dediques una acción completa a la transición para adaptarte a la nueva superficie.

Características moldeables

Valor: 100 Exp
Acción: Acción Completa
Foco de Poder: Voluntad (+20)
Rango: Propio
Sostenido: Acción Gratuita
Subtipo: Concentración
Descripción: Puedes moldear tu apariencia y tus rasgos faciales. Si intentas imitar la apariencia de otro sujeto, un observador atento que pase una prueba de Percepción o Escrutinio se dará cuenta del engaño. Impones una penalización de -10 por cada 2 rangos psíquicos.

Código de semilla

Valor: 50 Exp
Acción: Acción Completa
Foco de Poder: Voluntad (+20)
Rango: Toque
Sostenido: No
Subtipo: Concentración
Descripción: Puedes implantar una serie de imágenes o un mensaje en la mente de un objetivo voluntario. El recipiente del mensaje será portador hasta que traspase las imágenes o el mensaje al siguiente objetivo que toque. Se pueden implantar tantas imágenes como rango psíquico o 2 palabras por rango psíquico.

Convocar criatura

Valor: 50 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Voluntad (+20)
Rango: 1 km x Rango psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Concentración
Descripción: invocas a varias criaturas no inteligentes que estén dentro del alcance del poder para que se dirijan hacia ti. Las criaturas convocadas dependerán de la naturaleza del entorno, aunque suelen ser ratas, babosas de ceniza y demás alimañas. En circunstancias normales aparecerán 1d5 criaturas por rango psíquico al cabo de 2d10 minutos. Las criaturas no se sentirán obligadas a ayudar al psíquico; sencillamente aparecerán y se comportarán de la manera habitual para ejemplares de su especie.



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Convocar objeto

Valor: 50 Exp

Acción: Media acción

Foco de Poder: Voluntad (+20)

Rango: ilimitado

Sostenido: No

Subtipo: Concentración

Descripción: Invocas un objeto preparado especialmente a tal efecto, que se materializa al instante en tu mano. Este objeto se prepara meditando profundamente durante 1 hora para insuflarle tu impronta psíquica, al tiempo que lo marcas con grifos y runas. El objeto debe ser pequeño y lo bastante ligero para llevarlo en una mano. No se puede tener más de un objeto preparado de este modo para la utilización de este poder.

Debilitar velo

Valor: 100 Exp

Acción: Completa

Foco de Poder: Voluntad (+10)

Rango: 15 m x rango psíquico

Sostenido: Acción gratuita

Subtipo: Concentración

Descripción: Atraes el inmaterium para debilitar el tejido del espacio a una distancia no superior al rango del poder. Todo personaje situado dentro de este alcance que utilice poderes psíquicos recibe +1 Rango psíquico. Sin embargo, como el velo que separa ambos mundos ha quedado debilitado, suma un +10 adicional a los resultados en la tabla de fenómenos psíquicos.

Desplazamiento

Valor: 150 Exp

Acción: Media acción

Foco de Poder: Psinisciencia (+0)

Rango: Propio

Sostenido: No

Subtipo: Concentración

Descripción: Haces un salto en la disformidad para reaparecer al instante en un lugar diferente, esto es peligroso e impreciso. Si este poder tiene efecto te desplazas inmediatamente 2d10 metros, puedes sumar o restar tu rango psíquico después de hacer la tirada, en una dirección escogida. No puedes traspasar barreras psíquicas, escudos de vacío o campos Geller. Si te desplazas dentro de un objeto físico deberás realizar una prueba de Resistencia (+0). Si la superas te desplazaras 1d5 metros fuera del objeto y quedarás aturdido 1d5 Asaltos, si fallas además del efecto anterior sufrirás 1d10 daño ignorado resistencia y armadura. Si te desplazas dentro de un objeto viviente deberá superar una prueba de resistencia para no quedar aturdido durante 1 asalto.

Detectar vida

Valor: 100 Exp

Acción: Media acción

Foco de Poder: Psínisciencia (+10)

Rango: 25 m x rango psíquico

Sostenido: Media acción

Subtipo: Concentración

Descripción: Proyectas tu mente, rastreando tu entorno para hacerte una vaga idea de las formas de vida que haya presentes. Detectas a todas las criaturas vivas dentro del alcance: eres consciente de la dirección en que se encuentra cada una, pero no la distancia exacta en que se encuentra cada una, ni tampoco su ubicación exacta. Asimismo, puedes discernir sus respectivos tamaños, pero no las especies o razas concretas a la que pertenezcan. Los muros de más de 1 metro de grosor bloquean este poder.

Detener hemorragia

Valor: 50 Exp

Acción: Media acción

Foco de Poder: Voluntad (+20)

Rango: 5 m x rango psíquico

Sostenido: No

Subtipo: Concentración

Descripción: Interrumpes la hemorragia de una criatura situada dentro del alcance (o de ti mismo). Puedes afectar a un objetivo adicional por cada rango psíquico.

Directiva desintegrada

Valor: 50 Exp

Acción: Acción Completa

Foco de Poder: Voluntad (+20)

Rango: Toque

Sostenido: No

Subtipo: Concentración

Descripción: Puedes manipular un pequeño objeto que contenga un mensaje para que la casualidad lo borre después de una circunstancia o suceso. Por ejemplo, que una carta se quemara después de leerla o que una micro-grabadora se estropee después de escucharla.

Distorsionar

Valor: 50 Exp

Acción: Acción Completa

Foco de Poder: Voluntad (+20)

Rango: Toque

Sostenido: Acción Gratuita

Subtipo: Concentración

Descripción: Distorsionas la voz y el rostro del objetivo de manera aleatoria. Las personas con las que interactúe no serán capaces de reconocerlo. Puedes mantener a tantos objetivos como rango psíquico.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Distorsionar visión

Valor: 150 Exp
Acción: Acción gratuita
Foco de Poder: Voluntad (+0)
Rango: Propio
Sostenido: No
Subtipo: Concentración

Descripción: Este poder te permite distorsionar tu forma física y desvanecerla casi por completo a ojos de los demás, haciendo que resulte extremadamente difícil precisar tu ubicación exacta; hasta el comienzo de tu próximo turno, todos los ataques efectuados contra ti sufren una penalización de -30 al impacto (-10 si el atacante posee el talento de lucha a ciegas). Una tirada moderada (+0) de Psiniscencia por parte del atacante le permite ignorar esta penalización. Este poder también afecta a todo instrumento de detección compuesto por sensores ópticos normales, pero no así a los que captan rastros térmicos, empleen sensores de movimiento o dependan de alguna otra forma de detección. Las criaturas o sensores que no dependan de la visión no se ven afectados por este poder.

Distracción

Valor: 100 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Voluntad (+10)
Rango: 10 m x rango psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Concentración

Descripción: Causas una momentánea distracción hacia un objetivo, éste se gira, mira hacia otro lado o distracción similar. El objetivo sufre un -20 a las tiradas basadas en Percepción. La distracción dura tantos turnos como el rango de psíquico.

Espasmo

Valor: 100 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Enfrentada de Voluntad
Rango: 5 m x rango psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Concentración

Descripción: Causas espasmos en la musculatura del objetivo, se convulsionara de modo incontrolable y caerá al suelo. Puedes afectar a tantos objetivos como rango psíquico.

Flotar

Valor: 100 Exp
Acción: Media acción
Foco de Poder: Voluntad (+10)
Rango: Propio
Sostenido: Media acción
Subtipo: Concentración

Descripción: Concentras tu poder y empiezas a elevarse lentamente en el aire. Únicamente podrás ascender y descender mientras estés bajo los efectos de este poder, aunque no podrás alzarte por encima del rango psíquico en metros de altura. Puedes utilizar este poder como una reacción para detener una caída pero deberás superar una prueba de Foco de poder de Voluntad (-10).

Fogonazo

Valor: 50 Exp
Acción: Media acción
Foco de Poder: Enfrentada de Voluntad
Rango: 10 m x Rango psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Ataque

Descripción: Creas un destello de luz cegadora y un estallido ensordecedor. Todos los objetivos afectados por este poder quedar aturdido durante 1 asalto.

Gafar arma

Valor: 100 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Voluntad (+20)
Rango: 20 m x Rango psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Concentración

Descripción: Tu mente penetra en un arma cercana e interfiere en su funcionamiento. Un arma cualquiera que esté dentro del alcance de este poder y que no pertenezca a la categoría de armas primitivas se encasquilla al instante. Podrá desencasquillarse de la manera habitual. Puedes afectar a tantos objetivos como rango psíquico.

Infligir Dolor

Valor: 50 Exp
Acción: Media acción
Foco de Poder: Enfrentada de Voluntad
Rango: 25 m x rango psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Ataque

Descripción: Provocas una agonía a otra persona, saturando su mente con un dolor indescriptible. Sufrirá una penalización de -10 a todas las tiradas mientras lucha por sobreponerse al dolor. Puedes afectar a tantos objetivos como rango psíquico.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Interferencias

Valor: 100 Exp
Acción: Acción Completa
Foco de Poder: Voluntad (+10) o Enfrentada de Voluntad
Rango: 10 x Rango Psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Concentración
Descripción: Focalizas energías disruptivas en el interior de componentes electrónicos, causando malfuncionamiento temporal. Los componentes electrónicos o maquinas que los usan dejan de funcionar durante un round. Puedes dejar aturdido durante un asalto con una prueba enfrentada de Voluntad a objetivos con implantes mecánicos o el rasgo Maquina. Puedes afectar a tantos objetivos como rango psíquico.

Hedor Psíquico

Valor: 50 Exp
Acción: Media acción
Foco de Poder: Voluntad (+20)
Rango: Contacto
Sostenido: No
Subtipo: Concentración
Descripción: Manipulando un objeto durante algunos instantes puedes imbuirlo de un aroma psíquico antinatural. Todo el que se acerque a 5 metros o menos del objeto mancillado captará este aroma, por muchas barreras u otros olores que haya presentes en la misma zona. Lo que huele cada persona cuando está cerca de un objeto afectado por este poder depende de lo que les resulte más desagradable, por lo que el hedor puede variar en gran medida. Dado que este olor únicamente existe en la mente de las personas, también afectará a las criaturas que no posean sentido del olfato o que lo tengan impedido. El hedor psíquico permanece activo durante 1d5 días más el rango psíquico, tras los cuales se disipa.

Manos espectrales

Valor: 50 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Voluntad (+20)
Rango: 10 m x rango psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Concentración
Descripción: Creas una fuerza invisible con el que puedas manipular cualquier objeto situado en el alcance del poder. Estas manos invisibles poseen una característica de Fuerza equivalente a tu Voluntad. Este poder dura hasta el final de tu próximo turno, y puedes utilizarlo para derribar objetos, pulsar botones, accionar palancas o hacer cualquier otra cosa que requiera cierta fuerza. No puedes realizar ninguna acción que requiera precisión, como escribir en una placa de datos, tirar de la anilla de una granada de otra criatura, apretar un gatillo y cosas así. Además, las manos espectrales no ejercen ningún efecto sobre objetivos vivos.

Maña

Valor: 100 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Voluntad (+10)
Rango: Propio
Sostenido: No
Subtipo: Concentración
Descripción: Accedes a tu subconsciente para despertar un conocimiento más profundo de tus capacidades. Hasta el final de tu próximo turno puedes aplicar una bonificación de +5 más el doble de tu rango psíquico a un a tirada cualquiera que no sea de combate. Una vez hecha esta tirada, tu inspiración se desvaneces.

Mitigar dolor

Valor: 50 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Voluntad (+20)
Rango: 5 m x rango psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Concentración
Descripción: Puedes aliviar el dolor de cualesquier criatura (incluido tú mismo) que esté dentro del alcance de este poder. El objetivo reduce sus niveles de fatiga en 1 por rango psíquico.



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Olvido

Valor: 50 Exp
Acción: Completa
Foco de Poder: Enfrentada de Voluntad
Rango: 5 m x rango psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Concentración

Descripción: Una criatura situada dentro del alcance de este poder te olvidara al instante. No recordará haberte visto nunca antes, y todo recuerdo de vuestros encuentros anteriores se habrá borrado de su memoria. Recuperara la memoria al cabo de 1d10 minutos por rango psíquico. Puedes afectar a tantos objetivos como rango psíquico.

Precognición menor

Valor: 150 Exp
Acción: Media acción
Foco de Poder: Psinisciencia (+0)
Rango: Propio
Sostenido: Acción gratuita
Subtipo: Concentración

Descripción: Percibes una imagen borrosa de lo que va a suceder en un futuro inmediato. Mientras mantengas activo este poder, recibirás una bonificación de +5 más el doble de tu rango psíquico a las tiradas de Evasión.

Puntería antinatural

Valor: 150 Exp
Acción: Media acción
Foco de Poder: Psinisciencia (+0)
Rango: Propio
Sostenido: No
Subtipo: Concentración

Descripción: Extraes poder de la disformidad para que gué tus disparos. Hasta el final de tu siguiente turno, recibes una bonificación de +10 por rango psíquico para tus ataques a distancia.

Reminiscencia

Valor: 100 Exp
Acción: Media acción
Foco de Poder: Enfrentada de Voluntad
Rango: 10 m x Rango psíquico
Sostenido: No
Subtipo: Concentración

Descripción: Creas un breve bucle de recuerdos en la mente del objetivo, haciendo que sus pensamientos viajen varios segundos atrás en el tiempo. Debes poder ver al objetivo y tenerlo dentro del alcance de este poder para que surta efecto en él. En su próximo turno deberá repetir la misma acción que hubiese realizado el asalto anterior. Toda acción que entrañe un peligro evidente para el objetivo (como seguir corriendo si ha llegado al borde de un precipicio) le permitirá resistirse a los efectos de este poder.

Resistir las llamas

Valor: 100 Exp
Acción: Media acción
Foco de Poder: Voluntad (+10)
Rango: Propio
Sostenido: Acción gratuita
Subtipo: Concentración

Descripción: Puedes soportar las llamas incluso tocar o caminar sobre fuego. Eres inmune a los ataques con la cualidad de Fuego. Este poder se extiende a tu ropa y equipamiento.

Resistir Posesión

Valor: 100 Exp
Acción: Reacción
Foco de Poder: Voluntad (+10)
Rango: Propio
Sostenido: Acción gratuita
Subtipo: Concentración

Descripción: Creas salvaguardas mentales que te protegen tu psique de los malignos habitantes de la disformidad. Puedes repetir las tiradas fallidas para resistir un intento de posesión demoníaca.

Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Ruido de fondo

Valor: 100 Exp

Acción: Completa

Foco de Poder: Voluntad (+10)

Rango: 10 m x rango psíquico

Sostenido: Acción gratuita

Subtipo: Concentración

Descripción: Llenas el aire de estática, bloqueando la detección psíquica y reduciendo la fiabilidad de los sensores tecnológicos. Mientras se mantenga activo este poder, toda tirada realizada para detectar tu presencia (y la de todos los que estén a tu alrededor y dentro del alcance) mediante sistemas psíquicos o tecnológicos tienen una penalización de -10 por rango psíquico.

Sugestión

Valor: 50 Exp

Acción: Media acción

Foco de Poder: Enfrentada de Voluntad

Rango: 2 x Rango psíquico

Sostenido: No

Subtipo: Concentración

Descripción: Introduces una sugestión telepática dentro de la mente del objetivo, esta debe ser una sensación o un estado emocional. Esto no es un control mental sino una sutil manipulación. Por ejemplo, puedes hacer que le parezcas agradable, que tiene sueño o hambre o que crea que la tarjeta de identificación que le estas enseñando es autentica. Si este poder se combina con habilidades de interacción puede llegar a conceder una bonificación de hasta +20, a discreción del DJ.

Sanar

Valor: 150 Exp

Acción: Completa

Foco de Poder: Voluntad (+0)

Rango: 5 m x rango psíquico

Sostenido: No

Subtipo: Concentración

Descripción: Canalizas tu poder hacia un único objetivo para cerrar su carne y soldar sus huesos. Dicho objetivo se cura 1d5 puntos de daño por la mitad de tu rango psíquico.

Si una persona (incluido el psíquico) resulta afectada por este poder más de una vez en un periodo de 6 horas, deberá superar una tirada de Resistencia para no sufrir 1d5 puntos de daño (que ignora blindajes y Bonificación por Resistencia) en lugar de ser sanado.

Sentir mecanismos

Valor: 100 Exp

Acción: Media acción

Foco de Poder: Psínsciencia (+10)

Rango: 25 m x rango psíquico

Sostenido: Media acción

Subtipo: Concentración

Descripción: Extiendes tu visión en la disformidad para percibir las sombras del mundo físico, puedes sentir la maquinaria y las estructuras del área. Esto no quiere decir que sepas como funcionan, simplemente ves su forma y localización. No puedes percibir a objetos vivientes o los objetos que lleven encima.

Sin dejar rastro

Valor: 100 Exp

Acción: Completa

Foco de Poder: Voluntad (+10)

Rango: Propio

Sostenido: Acción gratuita

Subtipo: Concentración

Descripción: No dejas ningún rastro o evidencia de tu presencia, incluido sistemas tecnológicos como pictograbadores. Esto no incluye sistemas de detección en tiempo real, como alarmas o trampas.

Suerte

Valor: 150 Exp

Acción: Media acción

Foco de Poder: Psínsciencia (+0)

Rango: Propio

Sostenido: No

Subtipo: Concentración

Descripción: Se dice que la suerte actúa de un modo extraño en presencia de los psíquicos; si duda se debe, en parte, a poderes como éste. Cuando manifiestes este poder, en cualquier momento antes del final de tu próximo turno podrás repetir una cualquiera de las tiradas que hayas efectuado (incluidas las tiradas de daño).



Ref: Inq/10052013/SF
Autor: Inquisidor Sergio Falces
Asunto: Warhammer 40K RPG 2e



Tiempo perdido

Valor: 100 Exp

Acción: Media acción

Foco de Poder: Voluntad (+10)

Rango: Propio

Sostenido: No

Subtipo: Concentración

Descripción: Saltas a traves del tiempo, desapareces inmediatamente y regresas al cabo de 1d10 asaltos más tarde en el mismo lugar, puedes sumar o restar tu rango psíquico después de hacer la tirada. Si reapareces dentro de un objeto físico deberás realizar una prueba de Resistencia (+0). Si la superas te desplazaras 1d5 metros fuera del objeto y quedaras aturrido 1d5 Asaltos, si fallas además del efecto anterior sufrirás 1d10 daño ignorado resistencia y armadura. Si te desplazas dentro de un objeto viviente deberá superar una prueba de resistencia para no quedar aturrido durante 1 asalto.

Telepatía básica

Valor: 100 Exp

Acción: Acción gratuita

Foco de Poder: Psinisciencia (+10)

Rango: 25 m x Rango Psíquico

Sostenido: No

Subtipo: Concentración

Descripción: Puedes comunicarte telepáticamente con un sujeto dentro del alcance, éste debe querer comunicarse contigo y ser receptivo a tu mensaje, sino el poder falla automáticamente.

Toque dementador

Valor: 150 Exp

Acción: Acción Completa

Foco de Poder: Enfrentada de Voluntad

Rango: 2m x Rango Psíquico

Sostenido: No

Subtipo: Concentración

Descripción: Te introduces en la mente de un objetivo situado dentro del alcance del poder y le obligas a presenciar falsas imágenes de locura total. Si el objetivo falla el resistir el poder tira en la tabla de Shock sumando un +10 por cada rango psíquico.





RETOS DE HABILIDAD

Retos de Exploración

El grupo determina el Líder del reto, se debe acumular tantos éxitos como los indicados por la Extensión para superar el reto de Exploración, cada grado de fracaso remueve un éxito obtenido previamente.

Se determina Extensión y Riesgo para calcular el modificador inicial. Cada prueba superada con éxito reduce el Riesgo en un paso, cada prueba fallida incrementa el Riesgo en un paso.

El DJ determina la habilidad a usar y si es simple o enfrentada en función del contexto de la narración, el líder determina quien realiza la prueba y si dispone de apoyos.

Si no se ha resuelto el reto en un número de pruebas igual al bono de Percepción del líder, el reto sufre una Complicación.

Extensión	Éxitos	Modificador
Reducida	1	+30
Pequeña	2	+20
Amplia	3	+10
Extensa	6	0
Enorme	9	-10
Inmensa	12	-20
Infinita	15	-30

Riesgo	Modificador
Inexistente	+30
Despreciable	+20
Bajo	+10
Normal	0
Arriesgado	-10
Peligroso	-20
Alerta máxima	-30

Pruebas comunes: Navegación, Perspicacia, Supervivencia

Pruebas infrecuentes: Competencia tecnológica, Psinisciencia, Seguridad, Sigilo.

Pruebas enfrentadas: Perspicacia, Seguridad, Supervivencia



Retos de Investigación

El grupo determina el Líder del reto, se debe acumular tantos éxitos como los indicados por la Información para superar el reto de Investigación, cada grado de fracaso remueve un éxito obtenido previamente.

Se determina Información y la Clasificación para calcular el modificador inicial, los jugadores pueden modificar su Dedicación. Cada prueba superada con éxito reduce la Clasificación en un paso, cada prueba fallida incrementa la Clasificación en un paso.

El DJ determina la habilidad a usar y si es simple o enfrentada en función del contexto de la narración, el líder determina quien realiza la prueba y si dispone de apoyos.

La Dificultad y la Dedicación determina el Tiempo medio que se tardara en resolver el reto sino surgen Complicaciones.

Si no se ha resuelto el reto en un número de pruebas igual al bono de Inteligencia del líder, el reto sufre una Complicación.

Información	Éxitos	Modificador	Tiempo
Simple	1	+30	2 horas
Básica	2	+20	6 horas
Laboriosa	3	+10	1 día
Intrincada	6	0	4 días
Ardua	9	-10	2 semanas
Enrevesada	12	-20	2 meses
Laberíntica	15	-30	6 meses

Clasificación	Modificador
Publica	+30
Administrativa	+20
Desclasificada	+10
Clasificada	0
Codificada	-10
Restringida	-20
Código Magenta	-30

Dedicación	Modificador	Tiempo
Intensiva	+20	X3
Completa	+10	X2
Normal	0	X1
Rápida	-10	/2
Acelerada	-20	/3

Pruebas comunes: Competencia tecnológica, Indagar, Saber popular, Saber académico, Saber prohibido,

Pruebas infrecuentes: Interrogar, Lógica, Medicae,
Pruebas enfrentadas: Seguridad, Competencia tecnológica.



Reto de Interacción

Actitud	Modificador	Carisma	Engañar	Intimidar	Mando	Comercio
Fácil	+30	Embelesado	Crédulo	Aterrorizado	Fanático	Derrochador
Rutina	+20	Afectuoso	Confiado	Asustado	Abnegado	Lujosos
Ordinaria	+10	Favorable	Receptivo	Sobresaltado	Leal	Generoso
Moderada	0	Indiferente	Indiferente	Indiferente	Indiferente	Indiferente
Complicada	-10	Desdeñoso	Suspicaaz	Valiente	Resentido	Ahorrativo
Difícil	-20	Despreciativo	Escéptico	Intrépido	Desleal	Tacaño
Muy difícil	-30	Indignado	Incrédulo	Temerario	Rebelde	Abstemio

El grupo determina el Líder del reto, se debe acumular tantos éxitos como los indicados por la Interacción para superar el reto, cada grado de fracaso remueve un éxito obtenido previamente.

Se determina la Actitud para calcular el modificador inicial. Cada prueba superada con éxito reduce la Actitud en un paso, cada prueba fallida incrementa la Actitud en un paso.

El DJ determina la habilidad a usar y si es simple o enfrentada en función del contexto de la narración, el líder determina quien realiza la prueba y si dispone de apoyos, se aplica un modificador según la interpretación del jugador o la conveniencia de sus argumentos.

El talento Protocolo o Enemigo proporciona modificadores adicionales así como las pruebas de Influencia previas.

Si no se ha resuelto el reto en un número de pruebas igual al bono de Empatía del líder, el reto sufre una Complicación.

Interacción	Éxitos
Simple	1
Intercambio	2
Conversación	3
Negociación	6
Protocolaria	9
Compleja	12
Conspiración	15

Conveniencia	Éxitos
Excelente	+30
Apropiada	+20
Buena	+10
Neutral	0
Mala	-10
Inadecuada	-20
Molesta	-30

Pruebas comunes: Carisma, Comercio, Engaño, Interrogar, Intimidar, Mando

Pruebas infrecuentes: Escrutinio, Saber popular, Saber académico, Saber prohibido.

Pruebas enfrentadas: Comercio, Escrutinio





Reto de buscar información, equipamiento o servicios.

Se determina la Disponibilidad, Población y Calidad para calcular el modificador inicial, los jugadores pueden modificar su Dedicación. Sólo es necesario superar el reto para obtener la información o encontrar el equipamiento o servicio buscado, si se falla la prueba no esta disponible.

Un personaje debe invertir una ¼ del Tiempo para averiguar si un producto o servicio esta disponible, si supera la posterior prueba de Adquisición deberá esperar el Tiempo restante para disponer del equipo o servicio, esto incluye permisos, fabricación o plazo de encargo, etc. Si se falla la prueba el personaje sólo habrá perdido una ¼ del Tiempo total.

En los retos de buscar información el Tiempo total se reduce 1/2 indistintamente de si se ha superado la prueba o no.

Disponibilidad	Modificador	Tiempo
Universal	+30	12 horas
Abundante	+20	1 día
Frecuente	+10	2 días
Común	+0	4 días
Normal	-10	1 semana
Escaso	-20	2 semanas
Raro	-30	1 mes
Muy Raro	-40	2 meses
Extremadamente Raro	-50	3 meses
Casi único	-60	6 meses
Único	-70	1 año
Población	Modificador	Tiempo
<1000	0	X2
<10000	+10	X1
<100000	+20	/2
< 1 millón	+30	/3
< 10 millones	+30	/4
> 10 millones	+30	/8
Calidad	Modificador	Tiempo
Pobre	+10	/2
Común	0	X1
Buena	-10	X2
Superior	-20	X3
Dedicación	Modificador	Tiempo
Intensiva	+20	X3
Completa	+10	X2
Normal	0	X1
Rápida	-10	/2
Acelerada	-20	/3

Pruebas comunes: Indagar
Pruebas infrecuentes: Comercio, Oficio

Retos de Fabricación

El grupo determina el Líder del reto, se debe acumular tantos éxitos como los indicados por el Trabajo, y modificado por su Calidad, para superar el reto de Fabricación, cada grado de fracaso remueve un éxito obtenido previamente.

Se determina el Trabajo, la Complejidad y Calidad para calcular el modificador inicial, los jugadores pueden modificar su Dedicación. Cada prueba superada con éxito reduce la Complejidad en un paso, cada prueba fallida incrementa la Complejidad en un paso.

El DJ determina la habilidad a usar y si es simple o enfrentada en función del contexto de la narración, el líder determina quien realiza la prueba y si dispone de apoyos.

El Trabajo, el Tamaño y la Dedicación determina el Tiempo medio que se tardara en resolver el reto sino surgen Complicaciones.

Para la fabricación o construcción es necesario reunir los materiales necesarios.

Si no se ha resuelto el reto en un número de pruebas igual al bono de Inteligencia del líder, el reto sufre una Complicación.

Trabajo	Éxitos	Modificador	Tiempo
Modificación	1	+30	2 horas
Reparación	2	+20	6 horas
Diseño	3	+10	1 día
Fabricación	6	0	4 días
Fabricación compleja	9	-10	2 semanas
Construcción	12	-20	2 meses
Construcción compleja	15	-30	6 meses

Calidad	Modificador	Éxitos
Pobre	+10	-3 (Mínimo 1)
Común	0	0
Buena	-10	+3
Superior	-20	+6





Complicaciones

Complejidad	Modificador
Primitivo	+30
Rudimentario	+20
Simple	+10
Estándar	0
Complejo	-10
Avanzado	-20
Arcano tecnología	-30

Dedicación	Tiempo	Modificador
Intensiva	X3	+20
Completa	X2	+10
Normal	X1	0
Rápida	/2	-10
Acelerada	/3	-20

Tamaño	Ejemplo	Tiempo
Minúsculo	Cuchillo	/4
Muy pequeño	Rifle	/3
Pequeño	Casco	/2
Medio	Armadura	X1
Grande	Motocicleta	X2
Enorme	Sentinel	X3
Masivo	Tanque	X4
Inmenso	Bunker	X5
Monumental	Baneblade	X6
Titánico	Titan Reaver	X8

Pruebas comunes: Competencia Tecnológica, Oficio

Pruebas infrecuentes: Medicae, Saber académico, Saber prohibido.



Las Complicaciones son un segundo reto o enfrentamiento que debe ser superado para poder seguir avanzando en el reto principal, como norma general si el segundo reto sufre complicaciones o el grupo no puede hacer frente al enfrentamiento el reto principal también fracasa. Para tramas especialmente intrincadas el DJ podría permitir encadenar terceras complicaciones. Una vez superada la complicación el grupo podrá retomar el reto principal en el mismo punto donde lo deje, pero este puede volver a sufrir una nueva Complicación si se superan las tiradas permitidas. Algunos ejemplos de complicaciones serian los siguientes:

Enemigo alerta: La búsqueda del grupo ha llamado la atención del enemigo, este intentara oponerse abiertamente para impedir que avancéis hacia vuestro objetivo.

Enemigo acechante: El enemigo ha estado vigilante desde el principio, ahora que el grupo se acerca hacia su objetivo intentaran emboscaros o conducirlos hacia una trampa.

Rivales: El grupo se ha topado con un adversario que persigue el mismo objetivo y no están dispuestos a colaborar, si hace falta intentaran acabar con el grupo.

Pista falsa: Hasta el momento habéis estado siguiendo una pista falsa, necesitáis reconducir la investigación o buscar en otro sitio.

Falta de información: Estáis en un punto muerto y no sabéis por donde continuar, necesitáis abrir nuevas vías de investigación para proseguir en vuestro objetivo.

Pista perdida: Vuestro objetivo ha desaparecido o escapado, necesitáis volver a localizarlo para continuar.

La punta del iceberg: Al parecer esto es parte de algo mayor y debéis investigar a fondo antes de proseguir con vuestro objetivo.

I + D: Necesitáis obtener o fabricar un objeto para poder completar vuestro objetivo.



Reto Narrativo

Intensidad	Modificador	Sacrificio 1	Sacrificio 2	Sacrificio 3+
Minima	+30	1 Fatiga	1 Fatiga	1 Fatiga
Baja	+20	1 Fatiga	1 Fatiga	1D5 Daño
Controlada	+10	1 Fatiga	1D5 Daño	1D10 Daño
Media	0	1D5 Daño	1D10 Daño	1D5 Daño y Critico 1D5
Elevada	-10	1D10 Daño	1D5 Daño y Critico 1D5	1D10 Daño y Critico 1D5
Al limite	-20	1D5 Daño y Critico 1D5	1D10 Daño y Critico 1D5	1D10 Daño y Critico 1D10 COMPLICACIONES
Fuera de control	-30	1D10 Daño y Critico 1D5	1D10 Daño y Critico 1D10 COMPLICACIONES	2D10 Daño y Critico 1D10 COMPLICACIONES

Cuando se busca una acción más cinematográfica como una persecución con graviticos en medio de un mundo colmena o la huida desespera de una nave en llamas, parar la acción para resolver un combate o situaciones similares puede acabar matando la acción, una solución alternativa son los retos narrativos.

Un reto narrativo esta compuesto por 2 a 4 escenas, más 1 adicional por cada personaje participante después del primero, si se superan todas las escenas sin un resultado de COMPLICACIONES el reto narrativo es superado con éxito, a pesar de que los personajes puedan haber acabado magullados o malheridos.

Escena: El DJ de juego describe la escena y las circunstancias que desembocaran en el reto de la escena a superar. La primera escena empieza con Intensidad Media.

Iniciativa de la escena: Durante la primera escena la iniciativa la tiene el DJ, si la anterior escena se supero con éxito los jugadores ganan la iniciativa, sino la gana el DJ.

Protagonista: Si los jugadores tienen la iniciativa eligen el personaje que intentara superar el reto de la escena, este describirá la acción a realizar y con que característica o habilidad lo hará.

Si el Dj tiene la iniciativa él determina al personaje que intentara superar el reto de la escena, el jugador describirá la acción a realizar y con que característica o habilidad lo hará.

Apoyos: Si los jugadores tienen la iniciativa el resto de personajes, uno por uno y en el orden que prefieran, describen como apoyan la acción del protagonista y realizan una prueba de característica o habilidad a su elección, si la superan la Intensidad bajara en un grado, si la fallan aumentara en un grado.

Si el DJ tiene la iniciativa él determina el orden en que los demás jugadores realizan su acción, estos describen como apoyan la acción del protagonista y realizan una prueba de característica o habilidad a su

elección, pero el narrador podrá aplicar modificadores negativos si no ve la acción bien justificada, si la superan la Intensidad bajara en un grado, si la fallan aumentara en un grado.

Prueba y resolución de la escena: El protagonista realiza su prueba de característica o habilidad modificada por la Intensidad de la escena. El DJ narra la resolución de la escena dependiendo del éxito o fracaso del protagonista y aplica sus efectos

- **5 grados de éxito o más:** Los personajes han realizado una proeza legendaria y han resuelto la escena con suma precisión y eficacia
- **1 a 4 grados de éxito:** Los personajes han resuelto la escena correctamente y según lo esperado. La Intensidad de la escena aumenta en 1 grado.
- **1 a 4 grados de fallo:** Los personajes han podido resolver la escena pero algo ha salido mal, el enemigo ha ofrecido más resistencia de la esperada o el personaje ha sufrido un accidente. El protagonista se aplica el efecto de sacrificio 1 según la intensidad de la escena, si ha sido el primer fallo del reto, sacrificio 2 si era el segundo y sacrificio 3 a partir del tercero. Todo daño ignora Resistencia y Armadura, el Crítico se aplica directamente independientemente de las Heridas del personaje, se determina la localización al azar y el tipo a discreción del DJ, la acumulación de daño puede causar daño crítico de la forma habitual. Además la Intensidad de la escena aumenta en 2 grados.
- **5 grados de fallo o más:** Un autentico desastre, todo a salido mal. El protagonista se aplica el efecto de sacrificio 3 según la intensidad de la escena y el reto a acabado en COMPLICACIONES

Nueva escena: Repetir todos los pasos hasta superar todas las escenas del reto o este acabe en COMPLICACIONES