

Nombre del personaje: Hermano Octavius **Jugador** _____
Capítulo: Ultramarines **Especialidad:** Marine táctico **Rango:** 1

Historia: Fuiste elegido para portar un estandarte, posiblemente el de tu escuadra o incluso el prestigioso estandarte de tu compañía. Esta selección fue un gran honor y uno al que no resultó fácil renunciar hasta que te uniste a los Guardianes de la Muerte.

Tienes una gran fe en tu Primarca y en el Emperador, y tu celo en combatir a los enemigos del Hombre es legendario. Estás deseoso de sumar tus esfuerzos a la Cruzada en marcha dentro de la Demarcación Jericó.

Actitud del capítulo: Honra al Codex **Actitud personal:** Piadoso

45

45

10
4 9

8
4 9

3 2

4 5

4 6

4 5

4 8

Hab Armas (HA)	Hab Projectiles (HP)	Fuerza (F)	Resistencia (R)	Agilidad (Ag)	Inteligencia (Int)	Percepción (Per)	Voluntad (V)	Empatía (Em)
-------------------	-------------------------	---------------	--------------------	------------------	-----------------------	---------------------	-----------------	-----------------

HIJO PREDILECTO

Los Ultramarines se consideran la pura expresión del Codex Astartes y entre los más verdaderos de los hijos del Emperador. Este orgullo e inquebrantable creencia personal se manifiestan a menudo en sus dotes de liderazgo y en el ejemplo que representan para otros miembros del Adeptus Astartes. Un hermano de batalla Ultramarine puede repetir cualquier tirada de Empatía al tratar con otros marines espaciales o con miembros de las fuerzas armadas imperiales (es decir, Armada Imperial, Guardia Imperial, etc.).

HABILIDADES

	Básica	Experto	+10%	+20%
Carisma (Em)	☒	☒	☐	☐
Esquivar (Ag)	☒	☒	☐	☐
Intimidar (F)	☒	☒	☐	☐
Perspicacia (Per)	☒	☒	☐	☐
Saber académico (Int) [†] (Codex Astartes)	☒	☒	☐	☐
Saber popular (Int) [†] (Adeptus Astartes, Guerra, Imperio)	☒	☒	☐	☐

EQUIPO

Servoarmadura Mark VII, bólter con proyectiles kraken, pistola bólter, 3 granadas frag y 3 perforantes, cuchillo de combate.

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

Maestría en bólter: Al disparar armas bólter, el marine táctico gana un +10 a las tiradas de Habilidad de Projectiles y un +2 al daño.

Entrenamiento Guardianes de la Muerte: El marine espacial confirma automáticamente la Furia Virtuosa contra alienígenas.

BLINDAJE

Servoarmadura Mark VII
Puntos de Blindaje: 8

HERIDAS

Total: 20
Actual: _____
Fatiga: _____

MOVIMIENTO

Media acción: 4m **Completa:** 8m **Total:** 4
Carga: 12m **Carrera:** 24m **Actual:** _____

DESTINO

HONRA AL CODEx

En todas sus tareas, de la batalla al estudio, los Ultramarines son concienzudos, analíticos y atentos a todo detalle. Son lentos para enfurecerse y rara vez toman una decisión apresurada. Mediante el recurso constante a los artículos de fe consagrados en el Codex Astartes, los Ultramarines pueden enfrentar cualquier eventualidad con simulacros bien practicados y una doctrina establecida.



Nombre del personaje: Hermano Gregor

Jugador _____

Capítulo: Vigilantes de Tormentas

Especialidad: Marine táctico

Rango: 1

Historia: Antes de ser enviado a los Guardianes de la Muerte, ayudaste a un compañero hermano de batalla de tu capítulo a preservar su honor. Eres bien conocido dentro de tu capítulo como un hermano que respeta su propio honor así como el de los demás.

Estás firmemente determinado sobre un único objetivo; ser ascendido algún día a capitán de la vigilia y dirigir un escuadrón contra los enemigos del Emperador.

Actitud del capítulo: Aspira a la gloria

Actitud personal: Ambicioso

47

42

10
4 2

8
4 2

4 1

4 0

4 6

4 2

4 3

Hab Armas
(HA)

Hab Proyectiles
(HP)

Fuerza
(F)

Resistencia
(R)

Agilidad
(Ag)

Inteligencia
(Int)

Percepción
(Per)

Voluntad
(V)

Empatía
(Em)

LLAMADA DEL TRUENO

Los Vigilantes de Tormentas prueban a menudo su honor y valentía enfrentando a sus enemigos en combate singular y duelos a muerte. Una vez por combate y como acción libre, un Vigilante de Tormentas puede declarar la llamada del trueno contra un único enemigo que pueda verle y oírle (aunque no necesita entender su idioma). Siempre que tome acciones de ataque de melé o se mueva para atacarle, y ninguno de sus aliados ataquen al objetivo, gana un +10 a la Habilidad de Armas contra él. Además, mientras el hermano de batalla está trabado con el objetivo, este sufre un -10 para hacer ataques a otro que no sea el Vigilante de Tormentas y debe superar una tirada de Agilidad Moderada (+0) para alejarse.

Esta capacidad dura hasta que el objetivo está muerto o huye (es decir, el combate finaliza) o si el hermano de batalla se retira.

HABILIDADES

	Básica	Experto	+10%	+20%
Buscar (Per)	☒	☒	☐	☐
Esquivar (Ag)	☒	☒	☐	☐
Intimidar (F)	☒	☒	☐	☐
Perspicacia (Per)	☒	☒	☐	☐
Saber académico (Int) [†] (Codex Astartes)	☒	☒	☐	☐
Saber popular (Int) [†] (Adeptus Astartes, Guerra, Imperio)	☒	☒	☐	☐

EQUIPO

Servoarmadura Mark VII, bólter con proyectiles kraken, pistola bólter, 3 granadas frag y 3 perforantes, claymore de Sacris (cuenta como un cuchillo de combate que añade +4 al daño).

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

Maestría en bólter: Al disparar armas bólter, el marine táctico gana un +10 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles y un +2 al daño.

Entrenamiento Guardianes de la Muerte: El marine espacial confirma automáticamente la Furia Virtuosa contra alienígenas.

BLINDAJE

Servoarmadura Mark VII

Puntos de Blindaje: 8

HERIDAS

Total: 24

Actual _____

Fatiga _____

MOVIMIENTO

Media acción: 5m **Completa:** 10m **Total:** 2

Carga: 15m

Carrera: 30m

Actual _____

DESTINO

ASPIRA A LA GLORIA

Aunque fieros en batalla, los Vigilantes de Tormentas no están menos comprometidos con los principios del honor y la obligación personal. La palabra propia es su vínculo y su honor es primordial. Un Vigilante de Tormentas es lento en hacer amigos, pero estima y protege a los que perserveran en ser sus compañeros. La mayoría de los Vigilantes de Tormentas disfrutan del debate y la argumentación, aunque algunos consideran estas tendencias pendencieras o insubordinadas. No obstante, una vez se acuerda un curso de acción dejarán de lado cualquier disputa y lo llevarán a cabo.

