

NOMBRE DEL PERSONAJE: BARBAROTH NOMBRE DEL JUGADOR: _____
 TIPO: MARINE ESPACIAL DEL CAOS ARQUETIPO: ELEGIDO

Historia del Personaje: Babaroth es una aterradora figura, un imponente berserker en la armadura rojo sangre de la Legión de los Devoradores de Mundos. Si es realmente o no uno de esos antiguos guerreros es una cuestión abierta, ya que nadie ha reunido el coraje para preguntarle. Babaroth ha servido mucho tiempo con partidas de guerra que han viajado fuera del Ojo del Terror. Siempre contento de seguir las órdenes de otros líderes, aunque su único deseo es la masacre y su única alianza está con la deidad que considera su patrón: Khorne, el Dios de la Sangre. Babaroth fue capturado por un concertado esfuerzo Inquisitorial. Esperan que un severo interrogatorio psíquico pueda proporcionar una información valiosa que compense la pérdida de una compañía de Guardias Imperiales para capturarlo.

ORGULLO: DEVOCION

FLAQUEZA: DESTRUCCION

MOTIVACION: VIOLENCIA

HABILIDAD DE ARMAS (HA)	HABILIDAD DE PROYECTILES (HP)	FUERZA (F)	RESISTENCIA (R)	AGILIDAD (Ag)	INTELIGENCIA (Int)	PERCEPCION (Per)	VOLUNTAD (V)	EMPATIA (Em)	INFAMIA (Inf)
4 3	3 8	10 4 7	8 4 4	3 8	2 9	4 1	5 2	3 1	3 2

ARMAS

Nombre: Hachas Sierra
 Tipo: CAC Daño: 1d10+14 Pen: 2
 Reglas Especiales: Desgarradora

HABILIDADES

	Entrenada	+10	+20	+30
Atlético (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Perspicacia (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquivar (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intimidar (F)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EQUIPO

Servoarmadura Devoradores de Mundos, 2 hachas sierra (Babaroth no empieza el juego con este equipo).

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

Furia asesina: Babaroth puede gastar una acción completa para ser superado por su sed de destrucción y muerte, sumergiéndose en una rabia insaciable. Si lo hace, durante el próximo asalto obtiene un +10 a HA, F, T y V, pero sufre una penalización de -20 a HP, Int y Em. Debe atacar al enemigo más cercano en cuerpo a cuerpo, siempre que sea posible (sin ser suicida). Una vez que no quedan enemigos, o el combate finaliza, Babaroth debe hacer una tirada de **Voluntad Moderada (+0)** cada asalto para acabar con la furia o continuará atacando (Babaroth puede escoger primero a PNJs, pero ¡puede tener que atacar a aliados!).

Combate con dos armas: Como una acción completa en cuerpo a cuerpo, Babaroth puede realizar un ataque normal con cada una de sus hachas sierra. Estos ataques los hace con un modificador de +0 (en lugar del +10 usual para los ataques normales).

Características antinaturales: Babaroth añade un +4 a sus bonificaciones de Fuerza y Resistencia debido a sus implantes de marine espacial.

BLINDAJE

Servoarmadura Devoradores de Mundos
 Puntos de Blindaje: 8
 Especial: Otorga +20 a F

HERIDAS

Total: 19
 Actual: _____
 Fatiga: _____

MOVIMIENTO

Media Acción: 4m
 Acción Completa: 8m
 Carga: 12m Carrera: 24m

PUNTOS DE INFAMIA

Total: 3
 Actual: _____

JUGANDO CON BABAROTH

Babaroth es un asesino decidido. Ignora otras cuestiones, incluso su propia seguridad, siempre y cuando pueda saborear la muerte. Aunque no es un simplón, Babaroth decidió hace mucho tiempo dejar el liderazgo a otros, centrando su mente sólo en la violencia. Esto le convierte verdaderamente en un valioso aliado, puesto que está deseoso de seguir órdenes—siempre que no le alejen demasiado tiempo de la matanza.

NOMBRE DEL PERSONAJE: KASTALA

NOMBRE DEL JUGADOR: _____

TIPO: HUMANA

ARQUETIPO: PSIQUICO

Historia del Personaje: Kastala creció en una de las tribus nómadas del mundo feral de Iocanthos, en el sector Calixis. Huérfana, apenas sobrevivió como una marginada indeseable. Sin embargo, en su infancia descubrió que podía sentir el impacto de un golpe antes de que encajara. Kastala dejó de evitar los golpes de los guerreros de la tribu. Aunque esto la hizo ganar muchas cicatrices, también afinó su poder hasta que pudo esquivar cualquier golpe. La burla de los guerreros se convirtió en asombro y luego en terror, cuando comenzó a invocar viciosos rayos de oscuridad que consumían a cualquiera que osaba levantar la mano contra ella. Kastala pasó de ser una paria a un avatar de destrucción, tallando un camino sangriento a través de Iocanthos antes de ser detectada y capturada por la Inquisición.

ORGULLO: PREDICCIÓN

FLAQUEZA: IRA

MOTIVACION: PODER

HABILIDAD DE ARMAS (HA)

HABILIDAD DE PROYECTILES (HP)

FUERZA (F)

RESISTENCIA (R)

AGILIDAD (Ag)

INTELIGENCIA (Int)

PERCEPCION (Per)

VOLUNTAD (V)

EMPATIA (Em)

INFAMIA (Inf)

29

32

28

31

33

32

48

50

29

30

JUGANDO CON KASTALA LA CICATRIZADA

Kastala es una mujer tranquila, pero propensa a la furia violenta cuando es amenazada. Su rasgo más notable es su singular fuerza de voluntad, que desde sus primeros recuerdos se inclinó hacia la supervivencia. Por supuesto, ahora ha probado los dones que la disformidad puede ofrecer y sabe que la verdadera supervivencia sólo puede encontrarse en su abrazo. Quiere vivir lo bastante para crecer en poder, hasta que nada pueda destruirla. Kastala no tiene reparos en trabajar con otros. Sin embargo, si alguna vez la amenazan, les quemará de inmediato.

HABILIDADES

HABILIDADES	Entrenada	+10	+20	+30
Perspicacia (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esquivar (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saber Prohibido (Disformidad) (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escrutinio (Per)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sigilo (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EQUIPO

Chaleco antifragmentación, artefacto de conexión psíquica (al tirar 1d10 para los Fenómenos psíquicos, el artefacto reduce el resultado en 1, hasta un mínimo de 1. Kastala no comienza el juego con este equipo).

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

Psíquico: Kastala es una psíquica, capaz de manifestar poderes engendrados por la disformidad. En el libro de reglas de Black Crusade, los poderes psíquicos tienen una serie de reglas más profundas. Sin embargo, aquí se presenta una versión simplificada. Kastala tiene un Factor Psíquico de 4. Esto afecta a la potencia de sus poderes y ya está incluido en los perfiles de los mismos.

Al manifestar un poder, Kastala debe gastar el tiempo requerido (indicado bajo acción) y hacer una tirada de foco de poder. Añade un +20 a esta tirada (por su Factor Psíquico). El éxito significa que ha logrado activar el poder. Además, si saca un doble (un resultado de 11, 22, 33, 00, etc.) pierde temporalmente el control y sufre un Fenómeno psíquico—tirando 1d10 adicional. Con un resultado de 1-5, pierde media acción el próximo asalto. Con un 6-10, ella y cualquiera a menos de 3 metros sufren 1d5 heridas, sin tener en cuenta el blindaje o la bonificación de Resistencia. (Esto reemplaza a las reglas de Peligros de la disformidad y Fenómenos psíquicos, encontrados en el juego). Los poderes pueden emplearse en cuerpo a cuerpo.

PODERES PSIQUICOS

Nombre: Rayo maldito **Alcance:** 80m **Acción:** Media acción

Tirada de foco de poder: Tirada de Voluntad Moderada (+0)

Subtipo: Ataque, Concentración

Kastala invoca corrosivos rayos de energía oscura. Si tiene éxito en su tirada de foco de poder, alcanza a un objetivo, mas uno adicional por cada dos niveles de éxito. Los impactos causan 1d10+4 de daño con una penetración de 8.

Nombre: Esquiva precognitiva **Alcance:** Propio **Acción:** Reacción

Tirada de foco de poder: Tirada de Percepción Complicada (-10)

Subtipo: Concentración

Kastala esquiva viendo el futuro. Si Kastala toma una acción evasiva, puede usar en su lugar este poder. Si el poder tiene éxito, evita el ataque del mismo modo que si hubiera superado una tirada de Esquivar (incluyendo los niveles de éxito que niegan impactos adicionales del ataque).

BLINDAJE

Chaleco antifragmentación

Puntos de Blindaje: 2

MOVIMIENTO

Media Acción: 3m

Acción Completa: 6m

Carga: 9m

Carrera: 12 m

HERIDAS

Total: 10

Actual: _____

Fatiga: _____

PUNTOS DE INFAMIA

Total: 3

Actual: _____

