



IGAROL

Rasgos Deadtwatch

Descripción: Recopilatorio de los rasgos del JDR Deathwatch con su traducción y equivalencias dentro de las reglas de Dark Heresy para poder jugar con los Marines Espaciales del Deathwatch.

Traducción: Abbadon

Maquetación: Igest

Diseño: Heldenhammer

Documento proporcionado por la comunidad de IGARol

RASGOS

Amorphous	Amorfo	Criatura maleable y lenta (329)
Armour plating	Placas blindadas	Aumenta la armadura en 2 (332)
Auto-stabilised	Estabilización automática	Siempre se considera afianzada (330)
Bestial	Bestial	No necesita chequeo de supervivencia (329)
Blind	Ciego	No puede ver (330)
Blood soaked tide	Marea sangrienta	Cuando una horda falla el chequeo de romperse, o se rompe automáticamente, no se rompe sino que gana automáticamente los talentos FURIA y CORAJE.
Brutal charge	Carga brutal	+3 al daño cuando carga/hordas +1D10 daño (330)*
Burrower	Excavador	Se mueve excavando (331)
Crawler	Reptante	Su movimiento es la mitad de su agilidad...(332)
Daemonic	Demoníaco	Aumenta resistencia contra ataques normales (330)*
Dark sight	Visión en la oscuridad	Ve en la oscuridad (333)
Disciplened	Disciplinado	La horda no sufre el penalizador del -10% a los cheques de voluntad por estar por debajo del 50% de magnitud inicial y no se rompe automáticamente si solo le queda el 25% de magnitud inicial.
Fighting withdrawal	Retirarse luchando	Cuando una horda se ha roto no tiene que huir su distancia máxima obligatoriamente, sino que tendrá que moverse en retirada una distancia a discreción del máster. La horda podrá emplear armas de distancia mientras se retira.
Fire drill	Fuego a discreción	La horda gana un ataque de proyectiles extra cuando dispara aparte de todos los que podría hacer normalmente.
Fear	Miedo	Causa miedo variable(1-4) (332)*
Flyer	Volador	Vuela a cualquier altitud (333)
From beyond	Criatura del mas allá	Inmune a miedo, acobardamiento, etc (330)
Hoverer	Levitar	Vuela a baja altitud (331)

Improved natural weap.	Armas naturales mejor.	La criatura gana los beneficios de las armas naturales pero sus ataques no se consideran realizados con armas primitivas.
Incorporeal	Incorpóreo	La criatura es insubstancial (331)
Instinctive behaviour	Comportamiento instintivo.	Una criatura con comportamiento instintivo se vera obligada a actuar según le indique su característica anotada entre paréntesis: ALIMENTARSE, COBIJARSE y ACECHAR. ALIMENTARSE: La criatura siempre tratará de atacar a una criatura viva no tiránida para alimentarse de ella. En este estado la criatura gana los rasgos CORAJE y FURIA. Lo mismo sucede con una horda con este rasgo que no se encuentre bajo la influencia de una criatura sináptica. COBIJARSE: El instinto de la criatura es buscar cobijo y huir del peligro. Cuando alguien se enfrente a esta criatura solo atacara para intentar escapar. Si una horda con esta característica no se encuentra bajo la influencia de una criatura sináptica se considerara automáticamente rota. ACECHAR: Los instintos de la criatura son permanecer sin ser visto asta atacar y devorar a su presa para a continuación continuar su cacería. En este estado la criatura gana ESCONDERSE (agi) +10.No atacara al enemigo a menos que lo pueda coger por sorpresa o en mayoría numérica. Después de haber matado la criatura se alimentara durante un breve espacio de tiempo y después se retirara. Una horda con esta característica automáticamente se rompe entendiendo que sus miembros se dispersan para buscar lugares desde donde volver ha acechar.
Machine	Maquina	La criatura gana inmunidades y resistencias (331)
Multiple arms	Brazos múltiples	Consigue 1 ataque extra y +10T +10F chequeo (329)
Natural armour	Armadura natural	Consigue 1 o mas puntos de armadura (329)

Natural weapons	Armas naturales	Ataques sin armas hacen 1d10+ bonus F daño (329)
Overwhelming	Incontenible, Descomunal.	La horda hace 1D10 adicional en combate cuerpo a cuerpo mientras se mantenga la magnitud de 20 para arriba.
Phase	Cambio de fase	Puede cambiar de corpóreo a incorpóreo (329)
Possesion	Posesión	Toma el control de otra criatura (332)
Quadruped	Cuadrúpedo	Su movimiento es su agilidad por 2 (330)
Regeneration	Regeneración	Chequeo de resistencia y recupera 1 punto (332)*
Shadow in the warp	Sombra en la disformidad	Cualquier psíquico no tiránido que quiera realizar un poder psíquico dentro del radio del tiránido (radio=Voluntad de la criatura en metros) tendrá un penalizador de -20%..
Size	Tamaño	Determina el tamaño de la criatura (332)
Sonar sense	Ultrasonidos	Percibe el entorno hasta 30 metros (333)
Soul-bound	Atadura del alma	Esta ligado a una criatura o grupo de ellas (329)
Stampede	Estampida	Si falla un chequeo de voluntad arremete (330)
Strange physiology	Fisiología extraña	Muere cuando el daño iguala sus heridas (331)
Stuff of nightmares	Criatura de pesadilla	Gana una atroz lista de inmunidades (330)
Sturdy	Vigoroso	+20 a resistir presas y KO (333)
Synapse creature	Criatura sináptica	Si una criatura con este rasgo participa en un encuentro todas las criaturas tiranidas en ese encuentro reciben el rasgo de CORAJE y no se ven afectadas por el rasgo COMPORTAMIENTO INSTINTIVO. (radio=bonus de voluntad por 10 en metros)
Touched by the fates	Tocado por el destino	Los personajes no jugadores con este rasgo podrán usar tantos puntos de fe como ponga el paréntesis como si fuera un personaje jugador a decisión del máster y podrá usar la furia virtuosa normalmente.
Toxic	Toxico	Gana ataques envenenados (333)
Tyranid	Tiránido	La criatura es inmune a los siguientes efectos: acobardamiento, poderes

		psíquicos que afecten a la mente, poderes basados en la disformidad que afecten a la mente, frío, calor, enfermedades y venenos incluyendo armas con la regla toxica.
Undying	No muerto.	La criatura no puede ser dañada por enfermedades, venenos ni efectos tóxicos. No tiene la necesidad de respirar y puede sobrevivir en el vacío sin ayuda.
Unnatural characteristic	Característica antinatural	Incrementa el bonus de una característica (329)
Unnatural senses	Sentidos antinaturales	Percibe a su alrededor secretos extraños (332)
Unnatural speed	Rapidez antinatural	Dobla el bonus de agilidad para movimiento (332)
Warp instability	Inestabilidad de disformidad	Debe tratar el daño recibido o volver a la disformidad. (331)
Warp weapons	Arma de disformidad	El arma ignora la armadura (329)

-El numero que hay entre paréntesis es la pagina del DARK HERESY donde viene descrito el rasgo en castellano.

-El asterisco* a continuación del paréntesis quiere decir que el talento esta expandido en la DEATHWATCH.

-Las descripciones que no traen numero entre paréntesis quiere decir que son exclusivas de la DEATHWATCH y solo vienen descrita en ingles en el libro de la DEATHWATCH.