

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

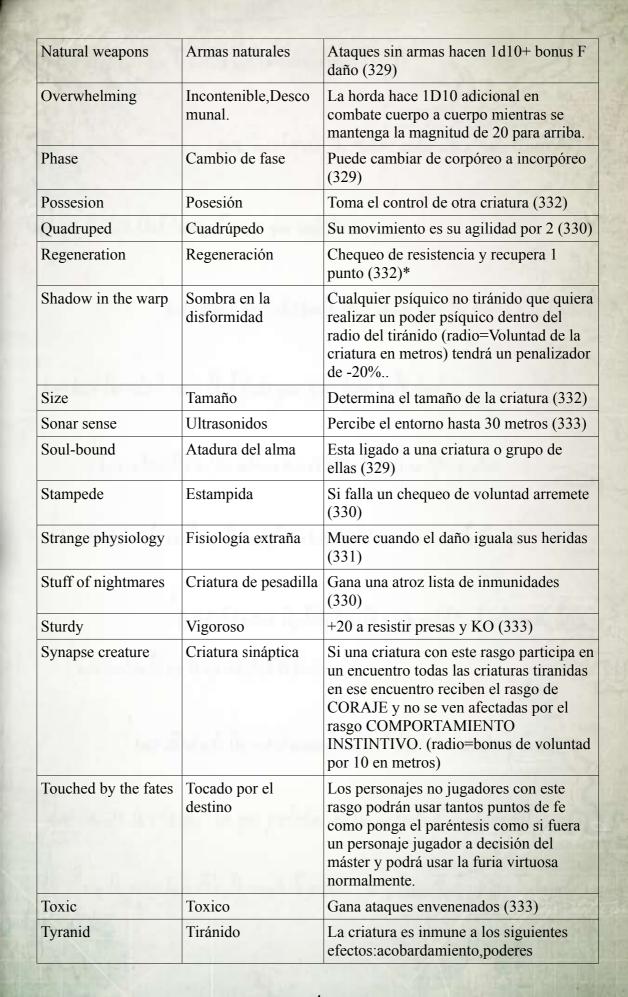
<u>RASGOS</u>

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)

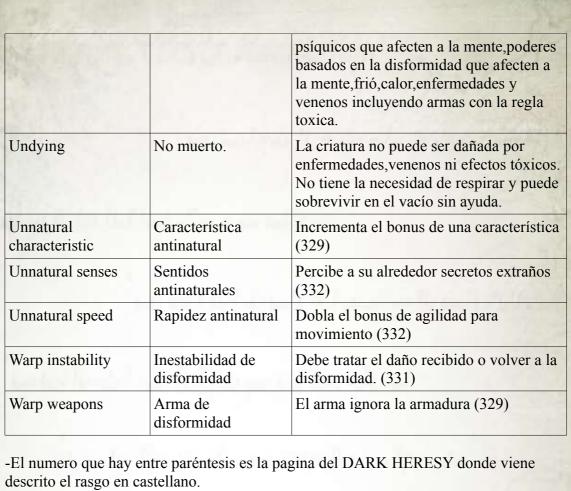


Improved natural weap.	Armas naturales mejor.	La criatura gana los beneficios de las armas naturales pero sus ataques no se consideran realizados con armas primitivas.
Incorporeal	Incorpóreo	La criatura es insubstancial (331)
Instintive behaviour	Comportamiento instintivo.	Una criatura con comportamiento instintivo se vera obligada a actuar segúr 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)









- -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.

