



IGAROL

Características Deadtwatch

Descripción: Recopilatorio de las características 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



CARACTERISTICAS DE LA SERVOARMADURA

Placas de ceramita: Otorga una protección de 10 puntos en el pecho y de 8 puntos en el resto.

Fuerza incrementada: Incrementa la fuerza del marine en +20, el efecto del bonus se calcula después de aplicar el talento de fuerza innatural.

Auto sentidos: Ganas el rasgo visión en la oscuridad y sentidos desarrollados, para la vista y el oído (+10 a los chequeos requeridos). Inmunidad al flash fotónico y a las granadas cegadoras.

Sostenedor de vida con agallas osmóticas: Con el yelmo puesto la armadura esta completamente sellada y la armadura puede suministrar el oxígeno necesario para sobrevivir, mientras la armadura este operativa.

Bio-monitores e inyectores: Si el sistema de la armadura detecta algún problema en el marine, se activan los sistemas de seguridad.

+10 a los chequeos de resistir tóxicos y efectos de venenos.

El supresor del dolor tiene un total de 6 dosis que se pueden usar para ignorar los efectos del daño critico durante 1D10 turnos.

Si el portador resulta aturdido, el efecto dura un máximo de 1 turno.

Intercomunicador de voz: Sistema para poder ver los sistemas vitales de tus hermanos de batalla y el tuyo propio.

Botas magnéticas: Pueden ser activadas por el portador de la armadura.

Reciclador de nutrientes: Los filtros de la armadura capturan y reciclan los deshechos del cuerpo y reconstituye una solución de nutrientes que retornan al cuerpo.

Supresión del retroceso: Obtiene la habilidad de disparar armas básicas con una mano.

Gigante entre los hombres: Un marine espacial con la servoarmadura, se considera hulking y aumenta su movimiento en 1. Gracias a sus sistemas los enemigos no tienen beneficios en combate por el tamaño del marine. Si que tiene penalización al usar la ocultación o el movimiento silencioso.

Pobre destreza manual: Las tareas delicadas tienen un -10 al manipular objetos que no sean específicos para marines. Se tardan 20 minutos para ponerse o quitarse la armadura, aunque podrías quitártela rápidamente en 5 minutos.



CARACTERISTICAS DEL MARINE ESPACIAL

Corazón secundario, Osmodula, Biscopea, Hemastamen: No tienen uso en el juego.

Órgano de Larraman: No sufre penalización por pérdida de sangre. Adicionalmente ganas el talento Duro de pelar. Las armas disformes anulan la ventaja de la pérdida de sangre.

Nodo catalepsano: No sufres penalización por mantenerte despierto durante largos periodos de tiempo.

Preomnor: Obtienes un +20 a la resistencia para resistir la ingesta de venenos.

Omofagea: Comiendo un trozo de un enemigo, puedes tener acceso a cierta información. Adicionalmente puedes tener acceso a una habilidad o grupo de habilidades, que tenga la víctima. Las habilidades duran hasta un máximo del bonus de inteligencia en horas.

Pulmones múltiples: Puedes repetir un chequeo fallido por asfixio o ahogamiento. Además ganas un +30 a la resistencia para resistir gases. Puedes respirar en el agua.

Oculobe: Ganas Sentidos aguzados Vista

Oído Lymanr: Ganas sentidos aguzados Oído.

Membranas Sus-an: El marine espacial puede entrar de forma voluntaria en estado de animación. Para hacerlo debe meditar durante 1D5 turnos. Esta función se activa sola si el marine espacial queda inconsciente por daños críticos.

Órgano melancromo: No tiene efectos en el juego. (resistencia a la radiación)

Riñón olítico: Concede la habilidad de poder repetir chequeos fallados de resistencia por venenos o tóxicos, incluyendo armas con la habilidad de toxica.

Neuroglotis: Puedes detectar venenos o tóxicos con solo probarlo, superando un chequeo +0 de perspicacia, o incluso por el olor con un chequeo -20 de percepción. Ganas la habilidad entrenada de rastreo y un +10 a rastrear al seguir algo que hayas probado u olido.

Mucranoide: Puedes repetir chequeos de resistencia fallados por extremas temperaturas.

Glándula de Betcher: El marine espacial puede escupir ácido con el siguiente perfil: Alcance 3m – Daño ad5 – Pen. 4 – toxico. Si el chequeo de HP se supera con 3 o mas éxitos además dejara ciego al adversario 1d5 turnos.

Progenoides: Semilla genética.

Caparazón negro: Los implantes otorgan una sensibilidad y manejo extraordinarios de la armadura, y aunque tenga un tamaño inmenso los enemigos no se benefician de esto.



MODO ESCUADRA

La coherencia de unidad se determina dependiendo del nivel de los marines espaciales a mayor rango mayor distancia pueden tener de unos a otros (pag.213).

Siempre se empieza el juego en SOLO MODE, y necesitas activar el MODO ESCUADRA, para hacerlo es necesario gastar una acción o superar un chequeo de COHESION.

Para volver al SOLO MODE, se puede hacer como una acción libre y en cualquier momento del turno del jugador.

Para entrar en el MODO ESCUADRA, es necesario:

- Estar en coherencia de unidad.
- Al menos disponer de un punto de cohesión.

Entrar en MODO ESCUADRA con un chequeo de COHESION, se hace con una tirada de 1d10 y sacando igual o menos que el bonus de COHESION actual del marine espacial. Si se supera la tirada se considera una acción libre y puede actuar normalmente, si se falla se pierde el turno, y al inicio del siguiente ya se considera en MODO ESCUADRA.

Un marine espacial, abandona el MODO ESCUADRA, y vuelve al SOLO MODE, si sucede una de estas cosas:

- Cae inconsciente o muere.
- Su bonus de COHESION, se reduce a cero
- Se separa de su escuadra, dejando de estar en coherencia de unidad
- El escoge volver al SOLO MODE

La COHESION, puede verse reducida, si sucede uno de los siguientes sucesos, perder 10 puntos de daño o mas (antes de la reducción por armadura y resistencia) de una de las siguientes maneras:

- Un arma con la habilidad de precisa (como un rifle de francotirador)
- Un arma con la habilidad de plantilla
- Un arma con la habilidad de devastadora

La cohesión puede recuperarse de varias formas (1 unto):

- El equipo completa una de sus misiones objetivos.
- Cualquier miembro del equipo gasta un punto de fe.
- El master decide que los marines espaciales han completado un hecho del juego o realizado algo especial.