

MAESTRO DEL VACIO

Maestro del Vacío (o Maestra) es un termino que se utiliza para describir a aquellos que han llegado a dominar el misterioso arte de pilotar una o varias naves estelares. Generalmente han servido en numerosas estaciones, y han sido excepcionalmente afortunados al ser reconocidas sus habilidades y haberles permitido progresar hasta lo mas alto. Un Maestro del Vacío conoce cada centímetro de su nave e incluso el toque helado del vacío sin aire les provocan escaso miedo, porque han enfrentado al terror del espacio incontables veces y han sobrevivido para contar la historia. En personalidad y actitud son tan variados como las naves en las que han servido. Algunos son espartanos y oficiales competentes, lo mejor de las lineas de sangre navales, mientras que otros son comerciantes y elegantes picaros. Otros, sin embargo, son contrabandistas, carroñeros, e incluso piratas. No importa su origen, una cosa los une a todos, la habilidad consumada de hacer lo que hacen excepcionalmente bien, y el gran respeto y dinero que sus servicios les pueden proporcionar. El Imperio de la Humanidad es un imperio interestelar que se extiende por la mayoría de la galaxia, sus mundos, sistemas, y sectores unidos por incontables rutas disformes y divididos por abismos y por salvajes tormentas de mas allá de nuestra realidad. Enormes Flotas militares, mercantes y de exploración atraviesan este gran reino juntas, algunas de estas naves son tan grandes y densamente pobladas como muchas ciudades, pero incluso entre aquellos que pasan sus vidas protegidos por la piel metálica de una nave en el oscuro y frio vacío, los Maestros del Vacío son una rara casta.

Para convertirse en un Maestro del Vacío, un individuo debe alzarse por encima de sus compañeros y haberse distinguido por un especial talento o habilidad. Cualquiera que sea su origen, ya sea basura pirata o hijo de un laureado héroe, un Maestro del Vacío debe ganarse su título, ya que estos hombres y mujeres deben ser de confianza para mantener la vida de muchos en sus manos.

Un Maestro del Vacío puede ser piloto, maestro artillero o el controlador de sensores de la nave, pero cualquiera que sea su puesto, controla los sistemas de la nave como si serian un extensión de si mismos, en una crisis, la supervivencia de la nave depende de sus habilidades. Mientras que la mayoría de los hombres y mujeres del Imperio suelen ser ignorantes o supersticiosos en lo que se refiere al viaje espacial y sobre la gente que los realiza, los Maestros del Vacío se preguntan sobre aquellos que se confinan en los mundos debajo de ellos. ¿Porque?, se preguntan, ¿porque cualquier ser humano se rendiría y seria siervo y prisionero en un planeta durante toda su vida, tenido la majestuosa oscuridad que espera a los valientes dispuestos a atravesar sus infinitas corrientes?

El Avance Elite Maestro del Vacío tiene los siguientes requisitos:

Coste de Experiencia

300 px

Prerequisitos

Mundo de Origen o Transfondo relacionado con el vacío o rol "As"

Cambios Instantaneos

Gana la Habilidad Saber Popular (Expansion Koronus), Pilotar (Nave de Vacío) y Navegacion (Estelar)

Mejoras Desbloqueadas

Un Maestro del Vacío gana acceso a una serie de talentos especiales. Estos talentos sólo están disponibles para un Maestro del Vacío y se compran con experiencia del mismo modo que los talentos regulares.



TALENTOS DEL MAESTRO DEL VACIO

MAESTRO ARTILLERO

Nivel: 3

Prerequisitos: Táctico del Vacío

Aptitudes: HP, Tecnología

Las ordenes que realizas al comenzar las salvas de las macrobaterias son tan precisas que incluso la abismal distancia del vacío no influye en tu efectividad.

Si el personaje esta al cargo de las armas de la nave en el turno estratégico ignora el penalizador por distancia de las armas, además trata el alcance normal como si seria corta distancia y a corta distancia añade 1 éxito adicional.

MAESTRO TIMONEL

Nivel: 3

Prerequisitos: Pilotar (Nave de Vacío) +10

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

El personaje puede pilotar naves de vacío como si fuesen extensiones de si mismo, realizando increíbles maniobras y haciendo que sea capaz de recuperarse de fallos que serian fatales para pilotos mas inexpertos. Cuando el personaje tenga éxito en una maniobra puede aumentar su fatiga en 1 para añadir un numero de éxitos igual a la mitad de su Bonificación de Inteligencia, cuando falle una maniobra puede aumentar su fatiga en 1 para reducir el grado de fallo en la mitad de su Bonificación de Inteligencia hasta un mínimo de 1.

MAESTRO DE AUGURIOS

Nivel: 3

Prerequisitos: Escrutinio +10

Aptitudes: Percepción, Tecnología

Nada escapa a la exhaustiva mirada de los sensores de la nave, su calibración es casi perfecta y los datos que reciben los diferentes puestos de la nave son extremadamente fiables.

Mientras te encuentres utilizando los sensores de la nave umentas la Iniciativa de la Nave en +2, además puedes repetir cualquier tirada fallida de Augurios con un -10.

OFICIAL DE VUELO

Nivel: 2

Prerequisitos: Pilotar (Aeronave) +20

Aptitudes: Agilidad, Entorno

EL Oficial de Vuelo simplemente es el mejor piloto en el espacio, atmósfera o a 5 metros del suelo. Su reputación se basa en su considerable habilidad, son pocos los que no conocen sus historias. Piratas, renegados, Pilotoz Rojosangre Orcos, incluso los elegantes y mortales Eldars, ninguna le sobrepasan.

Cada vez que hagas una tirada opuesta de Pilotar (Aeronave) y el oponente iguale tus éxitos, se considera que ganas, además adquieres el Talento Protocolo (Armada Imperial).

MANIOBRA EXCEPCIONAL

Nivel: 2

Prerequisitos: Pilotar (Aeronave) o +20, Pilotar (Terrestre) +20

Especialización: Pilotar(Terrestre) , Pilotar (Aeronáutica)

Aptitudes: Agilidad, Entorno

Al recibir fuego enemigo sabes como posicionar el vehículo para proteger las zonas mas débiles

Al ser alcanzado por un ataque enemigo mientras conduces o pilotas, una vez por asalto como Acción Gratuita, puede hacer una tirada de Evasión -10, si la superas el impacto alcanza en la siguiente zona con mas blindaje (de Trasera pasa a Lateral, y de Lateral a Frontal)

COPILOTO ARTILLERO

Nivel: 1

Prerequisitos: Mando

Aptitudes: HP, Liderazgo

En los Vehículos Multiplaza que conduces o pilotas, entrenas a tus artilleros o copilotos para ser mas certeros con las armas del vehículo, marcando objetivos, dando instrucciones para colocar el vehículo

Siempre que utilices un vehículo con artillero o armas utilizadas por el copiloto puedes utilizar tu HP para dispararlas.

HASTA EL FINAL!

Nivel: 2

Prerequisitos: Pilotar (Nave de Vacío) +10, Competencia Tecnológica +10

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Tal es el conocimiento de los componentes de una nave de vacío que puedes mantener su funcionamiento incluso después de haber sufrido un enorme castigo, desviando energía de un sistema a otro, sellando cubiertas y aislando las partes mas dañadas,. Cuando la Nave de Vacío llega 0 puntos de Estructura o a daños críticos no se considera gravemente dañada. Además una vez por Encuentro Estratégico, puedes gastar un punto de destino para reducir el daño recibido un total de tu Bonificación de Inteligencia.

MI NAVE, MI HOGAR

Nivel: 3

Prerequisitos: Oficio (Constructor del Vacío) +20.

Competencia Tecnológica +10

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Conocer tu nave como la palma de tu mano tiene sus ventajas, sobre todo a la hora conocer sus puntos fuertes y débiles, que zonas están sin utilizar, la cantidad de energía y espacio que consumen, las necesidades de la tripulación...

Cada vez que se instale un componente de nave de vacío (Calidad Normal) puedes participar en la instalación, asesorando a los técnicos Puedes realizar una tirada Oficio (Constructor del Vacío) modificado por el tipo de componente y el SP de este, si tienes éxito se han aprovechado los recursos al máximo, ese componente se considera de Buena Calidad.

Además, si realizas Reparaciones de Emergencia o Reparaciones Extendidas puedes utilizar tu habilidad Oficio (Constructor del Vacío) con un +10

Si realizas o ayudas en Reparaciones Extendidas tiras 2d5 para recuperar Puntos de Estructura y te quedas con el mejor