

ROGUE TRADER

Un Comerciante Independiente es una combinación de explorador autónomo, conquistador y mercader. Es un sirviente del Imperio al que se le entrega una nave, una tripulación y carta blanca para visitar los mundos más allá del control imperial. En su misión de explorar y explotar las regiones inexploradas de la galaxia, los Comerciantes Independientes pueden encontrar mundos habitados por civilizaciones humanas olvidadas que serán reincorporadas al Imperio. Otras veces hallarán mundos vacíos o dominados por alienígenas maduros para su colonización o explotación.

Todos los Comerciantes Independientes son individuos altamente excepcionales capaces de alcanzar el éxito, aunque a menudo poseen extremas rarezas de carácter: algunos destruyen mundos enteros por la razón más nimia, mientras que otros incluyen a guerreros alienígenas o mutantes en su séquito.

Algunos son muy píos, mientras que otros no son más que piratas legitimados. Un Comerciante Independiente especialmente infame fue Jan Van Yastobaal, quien se convirtió en poco más que un forajido que saqueaba todo lo que hallaba a su paso. Los Comerciantes Independientes suelen ser extravagantes, vistiendo a menudo las ropas más vistosas que pueden adquirir. Sin embargo, cada Comerciante Independiente es un individuo único con un trasfondo particular.

La posesión más valiosa de una familia de Comerciantes Independientes es la Garantía de Comercio, un antiguo documento legal que describe los límites aceptados de sus operaciones. Estos estatutos son hereditarios, lo que hace que aparezcan dinastías de Comerciantes Independientes. A estas dinastías se les otorga un escudo de armas personal que los identifica entre el resto de la élite imperial.

Los Comerciantes Independientes están autorizados a viajar libremente por el imperio y más allá, permitiéndoles interactuar con culturas con las cuales el contacto está normalmente prohibido, ya sean mundos humanos no imperiales o planetas controlados por xenos. Más aún, tienen libertad y licencia para tratar con estas culturas como mejor les parezca, siempre y cuando sea por el beneficio del Imperio.

Dicho esto, puede asumirse que un Comerciante renegado culpable de herejía o traición será severamente perseguido por la Inquisición. Es muy probable que se considere que ha defraudado la confianza del Emperador en su familia y por tanto su castigo sea uno muy severo.

El Avance Elite Rogue Trader tiene los siguientes requisitos:

Coste de Experiencia

1000 px

Prerequisitos

Ninguno, Solo puede haber un Rogue Trader

Cambios Instantaneos

Gana las Habilidades Saber Popular (Expansion Koronus) y Mando , el Talento Aire de Autoridad y la Aptitud Liderazgo

Mejoras Desbloqueadas

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



TALENTOS DEL ROGUE TRADER

Los siguientes talentos sólo están disponibles para personajes con la mejora de élite Rogue Trader y se compran como otros talentos.

AUTORIZACIÓN DE RENOMBRE

Nivel: 1

Prerequisitos: Rogue Trader

Aptitudes: Empatía, Social

La Autorización de Comercio del personaje es antigua y sagrada, firmada antes de que el Imperio conociese la Expansión, y tiene el respeto de comerciantes y oficiales. El personaje obtiene un +10 a las tiradas de interacción con aquellos que entiendan la importancia de tu autorización

POLIVALENTE

Nivel: 2

Prerequisitos: Inteligencia 45

Aptitudes: Conocimiento

Un Rogue Trader debe saber de todo para tener éxito en la Expansión, cada mundo es diferente y con diferentes obstáculos para alcanzar el objetivo.

Al adquirir este talento, el personaje gana todas las habilidades no especializadas como habilidades adquiridas

PREDESTINADO

Nivel: 3

Prerequisitos: Voluntad 45

Aptitudes: Voluntad, Conocimiento

Tu Destino lo dicta el Dios Emperador...y será Glorioso! Al adquirir este Talento los Puntos de Destino Aumentan en 1.

DESTINO COMPARTIDO

Nivel: 1

Prerequisitos: Predestinado

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

Los que luchan con un Rogue Trader saben que cada batalla puede ser la última, pero un buen líder cuida a los suyos. Con un ojo en su sequito y otro en sus enemigos, se asegura de que los suyos vivan para luchar otro día.

Puedes gastar dos puntos de Destino como acción libre para conceder a otro personaje a menos de 10 metros un punto de Destino. Igualmente, un personaje en 10 metros puede hacer lo mismo contigo. Esto no permite a los personajes ganar puntos de Destino por encima de su Umbral de Destino.

MAESTRO & COMANDANTE

Nivel: 2

Prerequisitos: Inteligencia 35, Empatía 35

Aptitudes: Inteligencia, Liderazgo

Solo puede haber un Comandante en la Nave, una mano que los guíe, un juicio justo, y un sabio liderazgo que capitanea a la tripulación a través de incontables conflictos. Gastando Media Acción en combate para dirigir los esfuerzos de sus aliados, ninguno de ellos sufrirá la penalización por ser superados en número durante el primer asalto.

Defendiendo una Nave contra acciones de abordaje, una Media Acción, dirige el esfuerzo de su tripulación proporcionando un +10 a la tirada.

EN LAS PUERTAS DEL INFIERNO

Nivel: 3

Prerequisitos: Disciplina de Hierro, Empatía 50

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

Tales son el fervor y la lealtad que inspiras a tus compañeros que te seguirán dondequiera que les lleves, aun en pos de la inefable Estrella Tirana, a lo más profundo del Inmateria o a una acción de abordaje contra un corsario xeno. Mientras te tengan a la vista, todos tus seguidores restan tu Bonificación de Empatía a sus niveles de fracaso contra Miedo o Acobardamiento, si el resultado es 0 o inferior superan su tirada con 1 éxito. Mientras se sepa que el personaje se encuentra en su nave esta recibe un +5 a Moral.

RETORICA INSPIRADORA

Nivel: 3

Prerequisitos: Empatía 45, Liderazgo Excepcional, Mando +20

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

El personaje puede apelar a lo mejor de las personas bajo sus órdenes para continuar, no meramente ordenandose sino invocando los lazos de camaradería y verdaderamente inspirandolos. Una vez por sesión de juego cuando el personaje utilice el uso especial de Mando, Inspirar, podrá gastar un Punto de Destino. Si lo hace, cada personaje afectado por la tirada de Mando gana adicionalmente un +5 a su siguiente habilidad o tirada de característica, por cada nivel de éxito, hasta un máximo de +30.

LIDERAZGO EXCEPCIONAL

Nivel: 2

Prerequisitos: Empatía 40

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

Eres un Líder nato, la confianza de tus hombres aumenta con tu sola presencia. Como Acción Libre puedes utilizar el Uso especial de la Habilidad Mando- Inspirar. En Combate naval puedes hacer lo mismo por turno estratégico.