

## EXPLORADOR

Parte Aventureros, parte Guerreros, parte Emisarios del Culto del Mechanicus. Su misión es viajar a lo desconocido para encontrar y desenterrar las reliquias perdidas del pasado por la Gloria de Omnissiah. Para algunos una rama aparte del Mechanicus, para otros un mal necesario, y una pieza vital del Adeptus Mechanicus para los demás

La Búsqueda del Conocimiento les lleva hasta las estrellas, buscando datos olvidados, analizando anomalías estelares y catalogando formas de vida desconocidas.

Todas las estaciones de investigación, Flotas de Exploración o puesto avanzado del Mechanicus estará dirigido por un Explorador. También es la sagrada función (o locura) de estos intrépidos individuos alcanzar los inexplorados límites de la galaxia, ya sea apoyados por flotas del Mechanicus o uniéndose a algún Rogue Trader para ir más allá en su búsqueda del futuro y de lo más importante, el pasado.

Los logros perdidos de la Era Oscura de la Tecnología, por la Humanidad están más allá de los que hoy en día es posible conseguir. Solo redescubriendo el antiguo saber desperdigado entre las estrellas, y volviendo a darle forma poco a poco y con paciencia, será posible que la Humanidad vuelva a alcanzar dicho nivel de progreso. Los intentos de improvisación o adaptación son vistos por muchos de los seguidores del Omnissiah como la cúspide de la soberbia, así que el creer que alguien puede ser capaz de obtener el conocimiento de los Antiguos sin cometer de nuevo sus oscuros pecados ni abocarse al oscuro destino que precipitó los horrores de la Era de los Conflictos es pura locura.

Los Exploradores tienden a tener una mayor independencia de mente y pensamiento inquisitivo que el resto de los seguidores del Culto de la Máquina dedicados a tareas más normales, y suelen tener habilidades y agendas propias más especializadas que las del resto de sus colaboradores más vulgares. Muchos tecnoadaptos, particularmente los más jóvenes o de tipo más provinciano, ven a los Exploradores como unos extraños que suelen moverse siempre más allá de los dogmas arcanos, de los rígidos preceptos y de las enseñanzas inviolables del Culto de la Máquina. Tanto si es cierto como si no, es la opinión de la mayoría de los seguidores del Culto Mechanicus que los Exploradores son los más expuestos a las tecnologías proscritas de los alienígenas y a los pecados oscuros del pasado. Y es cierto en parte, ya que los Exploradores se enfrentan desde la vanguardia a peligros que pocos entienden. Muchos Exploradores han caído en las garras de algunos dogmas xenos y se han alejado de la rígida doctrina de las Ocho Leyes, se han corrompido por códigos engramáticos corruptos por la Disformidad y han entregado sus almas al Caos, o simplemente se han vuelto locos por saber demasiado.

Aún así, en muchos casos las recompensas obtenidas han merecido los riesgos asumidos. Muchas veces las investigaciones con éxito de los Exploradores han logrado los mayores triunfos que pueda acarrear la Búsqueda del Conocimiento, así como también algunas de las claves para la supervivencia del Imperio. No obstante, muchas otras veces un Explorador ha encontrado una atroz muerte al explorar la hostil galaxia. Y en ciertas ocasiones, escasas por suerte, las acciones de un único Explorador han desencadenado horrores cataclísmicos sobre la Humanidad, debido a hacer algo que no debía hacerse. Un Explorador no suele tener un aspecto muy distinto al de un Tecnosacerdote normal, aunque suelen ser los cabecillas de partidas de guerra o investigación. Cuando un Explorador se pone al servicio de un Rogue Trader suele ser porque exista alguna clase de antigua deuda por parte del Comerciante hacia el Adeptus Mechanicus, aunque también puede ser por simple negociación o por pura suerte. Sea cual sea el caso, los Exploradores son integrantes valiosos del equipo de cualquier Comerciante, ya que tienen un extenso conocimiento acerca de materias esotéricas y métodos tecnológicos arcanos que suelen superar con creces el de cualquiera de los miembros de su tripulación, por no hablar de la potencia de fuego que en ocasiones pueden llegar a llevar con ellos.

El Avance Elite Explorador tiene los siguientes requisitos:

### Coste de Experiencia

300 px

### Prerequisitos

Ser Miembro del Adeptus Mechanicus y tener un Rol de Sabio, Quirurgo o Buscador.

### Cambios Instantáneos

Gana la Habilidad Saber Popular (Expansion Koronus), Saber Prohibido (Xeno) y Saber Prohibido (Arqueotecnología)

### Mejoras Desbloqueadas

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

# ROGUE TRADER

## ESCUDO DE LUMEN

Nivel 2

**Prerequisitos:** Voluntad 40, Resistencia 40, Saber Prohibido (Adeptus Mechanicus) +20, (Arqueotecnología) +20

**Aptitudes:** Voluntad, Tecnología

La Expansión Koronus es un lugar desconocido y muy peligroso, muchos han ido pero muy pocos han regresado. A los Exploradores que emprenden estas sagradas misiones se les muestran uno de los muchos secretos del Adeptus Mechanicus. Canalizando las energías internas, el Explorador es capaz de crear un campo de estática, lo suficientemente fuerte como para desviar balas y parar golpes.

Como Acción Completa, puede activar Escudo de Lumen, que se mantiene activo tantos asaltos como la Bonificación de Voluntad. El Escudo de Lumen actúa como un Escudo de Energía con un valor igual a la mitad de su Voluntad. Si la tirada es 01-04, el Escudo de Lumen se sobrecarga y el Explorador debe realizar una tirada de Resistencia o ganar 1 nivel de Fatiga. Puede Activarse tantas veces al día como la Bonificación de Voluntad sin coste alguno, pero si supera ese número cada vez adicional añade 1 nivel de Fatiga.

## CORAZON DE ACERO

Nivel 1

**Prerequisitos:** Lógica +10

**Aptitudes:** Inteligencia, Social

Aunque para muchos el Adeptus Mechanicus es frío y lógico, estas mismas palabras son uno de los motivos por los que funciona como una máquina. La utilización de comandos y orden lógicos permite organizar tropas como un capitán de la Guardia Imperial e incluso "alterar" la realidad a la hora de convencer algún superior. Un Explorador puede utilizar su Característica de Inteligencia en las Habilidades de Interacción con miembros de Adeptus Mechanicus.

## BARRERA DE LUMEN

Nivel 3

**Prerequisitos:** Escudo de Lumen, Voluntad 50 Resistencia 55, Maestría Saber Prohibido (Adeptus Mechanicus)

**Aptitudes:** Tecnología

Una versión mucho más poderosa que Escudo del Lumen, el Explorador puede crear una barrera utilizando su propia bioenergía y su Bobina de Potencia para poder parar cualquier ataque.

Como Acción Completa, puede activar Escudo de Lumen, que se mantiene activo tantos asaltos como la Bonificación de Voluntad.

El Escudo de Lumen actúa como un Escudo de Energía con un valor igual a su Voluntad. Si la tirada es 01-05, el Escudo de Lumen se sobrecarga y el Explorador debe realizar una tirada de Resistencia o ganar 2 niveles de Fatiga. Puede Activarse tantas veces al día como la Bonificación de Voluntad sin coste alguno, pero si supera ese número cada vez adicional añade 1 nivel de Fatiga.



## TALENTOS DEL EXPLORADOR

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

### MAESTRO INGENIERO

Nivel: 3

**Prerequisitos:** Competencia Tecnológica +20, Int 45

**Aptitudes:** Inteligencia, Tecnología

El Conocimiento del personaje de Naves de Vacío y de sus espíritus máquinas sobrepasa al de tus compañeros de tu planeta natal. El personaje puede sentir el pulso del plasma a través de los conductos de la nave como si serían sus venas. El personaje gana un +10 a todas las tiradas de Competencia Tecnológica. Puede gastar un Punto de Destino para tener un éxito automáticamente en una tirada de Competencia Tecnológica para mejorar, reparar o aumentar los sistemas de la Nave, consumiendo el mínimo tiempo en el proceso.

## **PUREZA DE OMNISSIAH**

**Nivel 3**

**Prerequisitos: Inteligencia 55**

**Aptitudes: Inteligencia**

Gracias a los Motores Lógicos de Análisis de Datos y Entorno instalados en sus circuitos cerebrales el Explorador puede analizar y realizar cualquier tarea con una precisión asombrosa.

Al adquirir este Talento elige una Habilidad y sustituye la característica asociada por su Inteligencia.

## **UNIDAD CON EL ESPIRITU MAQUINA**

**Nivel 3**

**Prerequisitos: Inteligencia 40, Saber Prohibido (Adeptus Mechanicus) +10, Competencia Tecnológica +10**

**Aptitudes: Voluntad, Tecnología**

El Explorador puede formar un vínculo con el espíritu maquina y otros sistemas, extrayendo la información, calmando su furia, y persuadiéndoles de hacer su voluntad.

Mientras el Explorador este conectado a una maquina Explorador gana un +10 a la hora de programar o recuperar información de un servidor, de dispositivos semi-sensibles, criptas de datos y sistemas similares.

Ademas si se encuentra conectado a un vehículo vía Interfaz de vehículos puede usar su Inteligencia en vez de su Agilidad a la hora de pilotarlo. Cada vez que el vehículo reciba un impacto critico debe superar una tirada de Voluntad o ganar un nivel de Fatiga.

## **RITUALES HETERODOXOS**

**Nivel 1**

**Prerequisitos: Oficio (Explorador) +10, Saber Prohibido (Adeptus Mechanicus) +10**

**Aptitudes: Inteligencia, Tecnología**

Los Exploradores raramente encajan con las enseñanzas convencionales del Adeptus mechanicus y están mucho mas dispuestos a experimentar y a modificar los rituales de mantenimiento y de despertar de los espíritus maquina.

A traves de una cuidadosa comunicación con los espíritus maquina de los motores de la nave de vacío es capaz de sintonizarlos en un equilibrio perfecto, apaciguando a los espíritu maquina y beneficiando al navío

El personaje puede incrementar la cantidad de energía que proporcionan los motores de plasma en la mitad de su Bonificación de Inteligencia, este beneficio solo puede ser mantenido mientras el personaje se encuentre en el navío Si los motores de la nave resultan dañados este beneficio se pierde, y no se recupera hasta que los motores sean reparados y el Explorador realice una tirada de Competencia Tecnológica (-30), consumiendo 1 día en comunicarse otra vez con los espíritu maquina.