

ROGUETRADER



EL JUEGO DE ROL AMBIENTADO EN EL DESPIADADO Y OSCURO UNIVERSO DEL 41º MILENIO

CRÉDITOS

DISEÑO DE ROGUE TRADER POR

Michael Hurley y Ross Watson con conceptos adicionales por Jay Little y Sam Stewart

> JEFE DE DESARROLLO Ross Watson

ESCRITO Y DESARROLIADO POR

Owen Barnes, Alan Bligh, John French, Andy Hoare, Tim Huckelbery, Michael Hurley, John Ivicek, Reason, y Sam Stewart

ESCRITURA ADICIONAL Matt Boles y Sean Schoonmaker

BASADO EN DARK HERESY, DISEÑADO POR Owen Barnes, Kate Flack, y Mike Mason

EDICIÓN

Paul Harmon, Mark O'Connor, Leigh Anne Reger y
Patrick Rollins

DISEÑO GRÁFICO

Kevin Childress, Andrew Navaro, Mark Raynor, Brian Schomburg, y Will Springer

ILUSTRACIÓN DE PORTADA Andrea Uderzo

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR

Matt Bradbury, Sacha Diener, David Griffith, Jeff Himmelman, Stefan Kopinski, Clint Langley, John Moriarty, Adrian Smith, Mark Smith, Imaginary Friends Studio, Matias Tapia, Kev Walker, y Andrea Uderzo

DIRECTOR DE ILUSTRACIONES Zoë Robinson

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN Gabe Laulunen

COORDINADOR DE DESARROLLO Michael Hurley

EDITOR
Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

Concesión de Licencias

Owen Rees

Agradecimiento especial a Nelson y Graeme. Gracias también al equipo de GW Design Studio—vuestro esfuerzo es una inspiración.

DIRECTOR DE CONCESIÓN DE LICENCIAS Y DERECHOS ADQUIRIDOS

Erik Mogensen

JEFE DE LICENCIAS Y DEPARTAMENTO JURÍDICO Andy Jones

COORDINADOR DE PROPIEDAD INTELECTUAL Andy Jones

AGRADECIMIENTOS

"All Records Expunged" Sean Schoonmaker con Cliff Drozda, Nate Grover, Andrew McDonnell, Eric Ullman, "Bring the Noise" James Savage con Davie Gallacher, Thomas S. Ryan, Stewart Strong, "FFG Special Ops" Tim Flanders, Tod Gelle, James Hata, Mike Jett, Thaadd Powell, "Justice, Inc." John Ivicek con James Gross, Leigh Anne Gross, Victoria Weaver, "Lurkers in the Valley" Ed Browne con Meric England, Loren Overby, Jeff Poff, Lisa Poff, Vern Wester, "No Guts No Glory" Sean Connor con Mathieu Booth, Steven Cook, Les Hedges, Nick Hodge, Chris Pitson, Stephen Pitson, Benn Williams con Kat Glass, Chris Lancaster, Matt Ricciki, Rebecca Williams, Eric Young "Sons of a Rogue Trader" Robin Everett-McGuirl con Alex Athanas, Christopher Brandmeier, Peter Marotta, Matthew Robenhymer, e Isaac Xavier-Santos, y Jeff Tidball

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR

Pablo Pérez "Darkpaul", Álvaro de Sande y Luis Vallejo (v1.1 – 14/jul/2020)



Fantasy Flight Games 1975 West County Road B2 Roseville, MN 55113 USA

Traducción libre del manual del juego Rogue Trader. Esta traducción es completamente no oficial y en ningún modo refrendada por Games Workshop limited. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Rogue Trader, las siguientes marcas y respectivos logos, Rogue Trader, y todas las marcas, logos, lugares, nombres, criaturas, razas e insignias/artefactos/logos/símbolos, vehículos, lugares, armas, unidades y sus insignias, personajes, productos e ilustraciones del universo de Warhammer 40,000 y la ambientación de Rogue Trader son ®, TM, y/o © Games Workshop Ltd 2000–2009, registrados en UK y otros países del mundo. Utilizado sin permiso. No se permite cuestionar su estatus.

Para más información sobre **Dark Heresy**, descargas gratuitas, respuestas a preguntas, o solo pasar a saludar, visita online:

www.FantasyFlightGames.com

CONTENIDO

L	a ambición no conoce límites	
	¿Qué es un juego de rol?8	
	¿Qué hay en este libro?9	
	Dados de juego	C
	the state of the s	
C	apítulo I: Creación de Personajes	
	Creando a tu explorador	
	Paso 1: Generación de Características	
	Generando características	
	Paso 2: La senda de origen	
	Intersecciones	
	Opciones de mundo natal	
	Derecho de nacimiento	
	La tentación del vacío	
	Pruebas y dificultades	
	Motivación 29	
	Carrera Profesional	
	Paso 3: Gastar puntos de experiencia30	
	Experiencia inicial	
	Paso 4: Dando vida al personaje	
	Nombre 31	
	Naturaleza 32	
	Paso 5: Factor de beneficio y puntos de nave	
	Factor de beneficio inicial	
	Puntos de nave	
	Paso 6: Elegir equipo	
	apítulo II: Carreras Profesionales	
	Por dónde empezar	
	Mejoras	
	Archimilitante	
	Astrópata trascendente	
	Comerciante independiente	
	Explorador Mechanicus	
	Maestro del vacío	
	Misionero 60	
	Navegante64	
	Senescal	
	Capacidades especiales72	
	Mind and American State of the Control of the Contr	
C	apítulo III: Habilidades	
	Adquisición de habilidades74	
	Entrenar y dominar habilidades	C
	Habilidades básicas y avanzadas	
	Habilidades básicas	
	Habilidades avanzadas	
	Usar habilidades avanzadas como habilidades básicas74	
	Descriptores de las habilidades76	
	Grupos de habilidades	C
	Descripciones de las habilidades77	

Capítulo IV: Talentos	
Adquisición de talentos	90
Grupos de talentos	
Requisitos previos	
Descripciones de los talentos	
Capítulo V: Arsenal	
Disponibilidad	.110
Disponibilidad y tecnología	
Disponibilidad y tiempo	
Calidad	
Riqueza y adquisiciones	
El trono dorado	
Factor de beneficio	113
Munición	113
Armas	114
Propiedades especiales de las armas	115
Armas láser	117
Armas de proyectiles sólidos	120
Armas bólter	
Armas de fusión	122
Armas de plasma	123
Armas lanzallamas	123
Armas primitivas	124
Lanzadores	125
Granadas y misiles	125
Armas exóticas	127
Armas cuerpo a cuerpo	129
Armas de sierra	129
Armas de energía	
Armas cuerpo a cuerpo exóticas	
Armas de conmoción	132
Armas primitivas	132
Modificaciones para las armas	133
Munición	
Munición inusual	
Blindaje	
Equipo	
Vestimenta	
Drogas y artículos de consumo	
Utensilios	
Cibernética	
Prótesis biónicas	
Implantes	148
C (1 m n 1 n)	
Capítulo VI: Poderes Psíquicos	
Tipos de psíquicos	
Capacidad psíquica	
Usar técnicas psíquicas	
Disciplinas psíquicas	.162
Canitula VIII. Navagantas	
Capítulo VII: Navegantes	
El gen navegante	
El ojo de la disformidad	
Las grandes casas	
Escoger tu linaje Obtener poderes de navegante	
Poderes iniciales	
Usar poderes de navegante	
osai poucies de navegante	. 100

Movimiento y entorno	201
Trepar	
Saltos verticales y horizontales	
•	
e e	
•	
^	202
	202
Contrationnos	
Contratiempos	
El coste de los contratiempos	285
	285
El coste de los contratiempos	285
El coste de los contratiempos Superar contratiempos Capítulo X: El Director de Juego	285 286
El coste de los contratiempos	285 286
El coste de los contratiempos	286
El coste de los contratiempos	285 286 288 290 291
El coste de los contratiempos	285286286296291
El coste de los contratiempos	285286286290291292
El coste de los contratiempos	285286286290291293293
El coste de los contratiempos	285286290291292294294
El coste de los contratiempos	285286286291292293294295
El coste de los contratiempos	286286286290291292293295295
El coste de los contratiempos	286286286291291292295295296
El coste de los contratiempos	286286286291292293295296297
El coste de los contratiempos	286286286290291292293295296297298
El coste de los contratiempos	286286286290291292293295297297298
El coste de los contratiempos Superar contratiempos Capítulo X: El Director de Juego El papel del Director de Juego La oscura frontera: Evocar el entorno Cómo dirigir una aventura de Rogue Trader Dinastías de comerciantes independientes Recompensas: La medida del éxito Combates de Masas Interacción Habilidades de interacción Miedo y condenación Puntos de locura y corrupción Miedo Volverse loco Niveles de locura Trauma mental	285286286296291292293295297297298298
El coste de los contratiempos	285286286296291292293295296297298298298
El coste de los contratiempos	285286286286290291292295296297298298298298
El coste de los contratiempos	285286286286286290291292295296297298298298298298
El coste de los contratiempos	286286286286290291292295296296298298298298298298
El coste de los contratiempos	285286286286290291292295297297298298298298298299299300301
El coste de los contratiempos Superar contratiempos Capítulo X: El Director de Juego El papel del Director de Juego La oscura frontera: Evocar el entorno Cómo dirigir una aventura de Rogue Trader Dinastías de comerciantes independientes Recompensas: La medida del éxito Combates de Masas Interacción Habilidades de interacción Miedo y condenación Puntos de locura y corrupción Miedo Volverse loco Niveles de locura Trauma mental Obtener trastornos mentales Trastornos y su gravedad Tipos de trastornos mentales Eliminar puntos de locura de un personaje Corrupción Puntos de corrupción	285286286286290291292293295296297298298298298298298298301301
El coste de los contratiempos Superar contratiempos Capítulo X: El Director de Juego El papel del Director de Juego La oscura frontera: Evocar el entorno Cómo dirigir una aventura de Rogue Trader Dinastías de comerciantes independientes Recompensas: La medida del éxito Combates de Masas Interacción Habilidades de interacción Miedo y condenación Puntos de locura y corrupción Miedo Volverse loco Niveles de locura Trauma mental Obtener trastornos mentales Trastornos y su gravedad Tipos de trastornos mentales Eliminar puntos de locura de un personaje Corrupción Puntos de corrupción Amenazas morales	285286286286290291293294295296297298298298298298298301301301
El coste de los contratiempos Superar contratiempos Capítulo X: El Director de Juego El papel del Director de Juego La oscura frontera: Evocar el entorno Cómo dirigir una aventura de Rogue Trader Dinastías de comerciantes independientes Recompensas: La medida del éxito Combates de Masas Interacción Habilidades de interacción Miedo y condenación Puntos de locura y corrupción Miedo Volverse loco Niveles de locura Trauma mental Obtener trastornos mentales Trastornos y su gravedad Tipos de trastornos mentales Eliminar puntos de locura de un personaje Corrupción Puntos de corrupción Amenazas morales La tirada de depravación	285286286286290291293294295296297298298298298298298301301301
El coste de los contratiempos Superar contratiempos Capítulo X: El Director de Juego El papel del Director de Juego La oscura frontera: Evocar el entorno Cómo dirigir una aventura de Rogue Trader Dinastías de comerciantes independientes Recompensas: La medida del éxito Combates de Masas Interacción Habilidades de interacción Miedo y condenación Puntos de locura y corrupción Miedo Volverse loco Niveles de locura Trauma mental Obtener trastornos mentales Trastornos y su gravedad Tipos de trastornos mentales Eliminar puntos de locura de un personaje Corrupción Puntos de corrupción Amenazas morales	285286286286290291293294295296297298298298298298298301301301
	Nadar

Capítulo XI: El Imperio	
Instituciones del Imperio	304
El Imperio del Hombre	308
Planetas del Imperio	309
Idioma	310
Cultura	311
Mutación	311
Comunicación	311
El Imperio y el viaje estelar	
La disformidad	
Viajes por la disformidad	
Criaturas de la disformidad	
Cruzar el vacío	
Los segmentae majoris	
Las flotas estelares	
Las notas esterares	5 1 7
Capítulo XII: Comerciantes Independies	ates
La licencia de comercio	
Raíces	
La concesión de una licencia de comercio	
Temperamento	
Los enseres del poder	
Condiciones	
Conformidad con los términos de la licencia	
Linaje	
Recompensas	336
the latest	
Capítulo XIII: La Expansión Koronus	
Las Grandes Tormentas de Disformidad	
de los Límites del Halo	
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión	342
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante	342
de los Límites del Halo	342 342 343
de los Límites del Halo	342 342 343 344
de los Límites del Halo	342 342 343 344
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso	342 342 343 344 344
de los Límites del Halo	342 342 343 344 344
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso	342 343 344 344 344
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale	342 343 344 344 345 346
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas	342 343 344 344 344 345 346
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados	342 343 344 344 344 345 347
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta	342 343 344 344 345 347 347
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita	342 343 344 344 345 347 347 348 349
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita. Estrellas y Rutas sin Trazar	342 343 344 344 345 346 347 348 349
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita Estrellas y Rutas sin Trazar Las Estrellas Paganas	342 343 344 344 345 346 347 349 349
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita Estrellas y Rutas sin Trazar Las Estrellas Paganas Demarcaciones sin reclamar	342 343 344 344 345 346 347 347 349 349
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita. Estrellas y Rutas sin Trazar Las Estrellas Paganas Demarcaciones sin reclamar Las fosas de Hecaton	342343344344345346347348349349
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita. Estrellas y Rutas sin Trazar Las Estrellas Paganas Demarcaciones sin reclamar Las fosas de Hecaton Habitantes de la expansión.	342 343 344 344 345 346 347 347 348 349 351 353
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita Estrellas y Rutas sin Trazar Las Estrellas Paganas Demarcaciones sin reclamar Las fosas de Hecaton Habitantes de la expansión La amenaza orka	342343344344345347347348349351353
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita Estrellas y Rutas sin Trazar Las Estrellas Paganas Demarcaciones sin reclamar Las fosas de Hecaton Habitantes de la expansión La amenaza orka Los Stryxis	342343344344345347347348349351354354
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita Estrellas y Rutas sin Trazar Las Estrellas Paganas Demarcaciones sin reclamar Las fosas de Hecaton Habitantes de la expansión La amenaza orka Los Stryxis Esclavos de la ruina	342343344344345347347349351353354354354
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita Estrellas y Rutas sin Trazar Las Estrellas Paganas Demarcaciones sin reclamar Las fosas de Hecaton Habitantes de la expansión La amenaza orka Los Stryxis Esclavos de la ruina Los traicioneros Eldar.	342343344344345346347349349353354354354354
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita. Estrellas y Rutas sin Trazar Las Estrellas Paganas Demarcaciones sin reclamar Las fosas de Hecaton Habitantes de la expansión La amenaza orka Los Stryxis Esclavos de la ruina Los traicioneros Eldar Merodeadores Rak'gol	342343344344345346347347349351353354354354356357
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita. Estrellas y Rutas sin Trazar Las Estrellas Paganas Demarcaciones sin reclamar Las fosas de Hecaton Habitantes de la expansión La amenaza orka Los Stryxis Esclavos de la ruina Los traicioneros Eldar. Merodeadores Rak'gol Los Discípulos de Thule	342343344344345346347347349351354354354354356357
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita Estrellas y Rutas sin Trazar Las Estrellas Paganas Demarcaciones sin reclamar Las fosas de Hecaton Habitantes de la expansión La amenaza orka Los Stryxis Esclavos de la ruina Los traicioneros Eldar Merodeadores Rak'gol Los Discípulos de Thule Los Yu'vath	342343344344345346347348349351354354354354356357359361361
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita Estrellas y Rutas sin Trazar Las Estrellas Paganas Demarcaciones sin reclamar Las fosas de Hecaton Habitantes de la expansión La amenaza orka Los Stryxis Esclavos de la ruina Los traicioneros Eldar Merodeadores Rak'gol Los Discípulos de Thule Los Yu'vath Artefactos de Halo	342343344344345347347348351353354354354356356361361362
de los Límites del Halo Puerto Errante: Entrada a la Expansión La estructura de Puerto Errante La entrada a Koronus: "Las Fauces" Las estaciones de paso Furibundus El Paso El Reino de Winterscale Las mil cartas Los Mundos Abandonados Perdidos en la tormenta Gestas Malditas La Heredad Maldita Estrellas y Rutas sin Trazar Las Estrellas Paganas Demarcaciones sin reclamar Las fosas de Hecaton Habitantes de la expansión La amenaza orka Los Stryxis Esclavos de la ruina Los traicioneros Eldar Merodeadores Rak'gol Los Discípulos de Thule Los Yu'vath	342343344344345347348349351354354354354356356361361362363

Capítulo XIV: Adversarios y alienígenas	
Rasgos	.366
Descripción de los rasgos	.366
Mutaciones	
Adquirir mutaciones	.370
Aliados, enemigos y rivales	.372
Las masas de la humanidad	
Servidores	.376
Xenos	.378
Seres del más allá	.380
Capítulo XV: Hacia las Fauces	
Leyendas y Mentiras	.382
Parte uno: El enigma del Camino Virtuoso	.383
Resumen	.383
Parte dos: A través de un cielo tormentoso	.387
Resumen	.387
Parte tres: En el corazón del invierno	.389
Resumen	.389
En la Expansión	.389
El puente del Camino Virtuoso	
PNJs importantes	.394



Prólogo

ace poco más de dos décadas, Games Workshop publicó un extraño y maravilloso juego de miniaturas de ciencia ficción con un título difícil de manejar y torpe. Este manual de juego poco conocido fue el origen de un universo distópico increíble; un futuro oscuro y sombrío en el que el destino de la humanidad está bajo la amenaza constante de



una gran variedad de bélicas razas alienígenas, monstruos, mutantes, demonios y traidores. El juego y la increíble gama de miniaturas asociadas publicadas por Games Workshop han demostrado ser muy populares, y rápidamente se convirtieron en materia de leyendas. Esto fue, por supuesto, la publicación del libro "Warhammer 40.000 Rogue Trader"—un evento que cambió el curso moderno de los juegos de guerra y el destino de la compañía Games Workshop para siempre.

Los orígenes de este juego y su sobrenombre se remontan casi hasta los comienzos de Games Workshop y la creación de Miniaturas Citadel a finales de la década de 1970. Citadel se estableció en la fabricación de miniaturas de fantasía para el creciente mercado de juegos de rol que surgió a raíz del exitoso juego de D&D. Sin embargo, seguía siendo un mercado joven, por lo que junto a los fantásticos orcos, duendes, magos y guerreros que alcanzaron rápidamente un punto fuerte de Citadel, la compañía también produjo gran cantidad de modelos para dar servicio a una amplia gama de otras ambientaciones e intereses. Bajo la creencia de que no todos los modelos de fantasía vendidos serían usados por jugadores de rol, en 1983 Citadel creó su propio y único juego de fantasía—un juego de miniaturas llamado "Warhammer"—con lo que sus clientes podrían disfrutar de un juego con ejércitos enteros de fantasía.

El éxito resultante impulsó el diseño de otros proyectos que buscaban vincular las miniaturas Citadel con los juegos de guerra. Lamentablemente, la mayoría de estos esfuerzos no prosperaron, pero entre ellos nació una idea. Esta idea era crear un juego de naves de combate; pronto se escribieron unas normas provisionales, se esbozó el trasfondo de un universo, y se eligió un nombre. El único inconveniente era que no teníamos modelos de naves espaciales para vender. Sin dejarnos intimidar por este detalle—y convencidos de que el equipo de diseño de Games Workshop/Citadel estaría la altura del desafío—se anunció en Citadel "el primer compendio de Citadel" (también en 1983) "para el Juego de Rol de ciencia ficción ROGUE TRADER". ¡Es evidente que las cosas darían un nuevo giro! No satisfechos con un juego limitado a un puñado de modelos de naves espaciales (que no existían), decidimos ampliar la idea para añadir los modelos que comenzaban a aparecer en las gamas expandidas de modelos Citadel. Rick Priestley se puso a trabajar en el proyecto, inmediatamente redirigido de nuevo para ser un juego de miniaturas en lugar de un juego de rol.

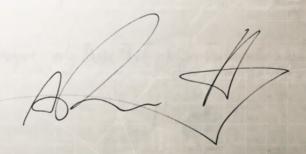
Finalmente, en 1987 el nuevo libro y una modesta selección de nuevas miniaturas asociadas estaban listos para su lanzamiento. Sin embargo, la ciencia ficción aún se consideraba una apuesta en comparación con la fantasía en el mundo de los juegos de mesa. "Warhammer" había ganado fuerzas y se había unido al muy querido "Warhammer Juego de Rol" (WHJDR para abreviar). Tras un gran debate y discusión, decidimos cambiar el nombre del juego de ciencia ficción a "Warhammer 40.000" (una referencia clara al trasfondo del juego y un gran número para arrancar). Esto creó un vínculo claro con la marca original y dio un pequeño empujón al juego de ciencia ficción. En lugar de abandonar por completo el título más antiguo, una llamada de última hora lo añadió como subtitulo al logotipo principal y así nació "Warhammer 40.000 Rogue Trader".

Durante los últimos veinte años el juego de miniaturas de Warhammer 40.000 puede haber perdido su subtitulo, pero se ha convertido en un fenómeno internacional. Cada año Games Workshop publica cientos de nuevas miniaturas de plástico, complementos, libros y revistas dedicadas al juego. También ha dado lugar a una amplia gama de productos asociados y ahora es posible comprar novelas, juegos de ordenador, cómics, juegos de cartas, juegos de rol y juegos de mesa que tienen lugar dentro del universo de Warhammer 40.000". Este libro es el segundo de lo que se espera se convertirá en toda una serie de juegos de rol ambientados en ese universo y es un compañero más que digno para el primer volumen, DARK HERESY. Que este libro reciba el ilustre título "ROGUE TRADER" asegura que recibirá más atención que su predecesor por parte de los aficionados del juego original. No creo que se sientan decepcionados, ya que este tomo comparte no sólo el nombre sino también el espíritu de aventura e imaginación de su legendario antepasado. Concedemos todo el crédito a las buenas gentes de Fantasy Flight Games por ello, y agradecemos a todos en Games Workshop por tratar a nuestro viejo amigo con el amor y el respeto que se hace evidente en este trabajo.

¡Que todos sus esfuerzos se vean recompensados!

Allan Merret, Games Workshop





Es el 41º Milenio

Sentado inmóvil en el Trono Dorado de Terra. Él es el Señor de la Humanidad por voluntad de los dioses. y el señor de un millón de mundos con la fuerza de sus inagotables ejércitos. Él es un cuerpo que se descompone retorciéndose de manera invisible con el poder de la Edad Oscura de la Tecnología. Él es el Señor Cadáver del Imperio por quien mil almas son sacrificadas todos los días, para que nunca muera realmente.

Aŭn. en su estado de muerte en vida. el Emperador continúa su eterna vigilancia. Poderosas flotas de batalla cruzan el miasma plagado de demonios de la disformidad. la única ruta entre estrellas distantes, con su camino iluminado por el Astronomicón, la manifestación psíquica de la voluntad del Emperador. Inmensos ejércitos dan batalla en su nombre en incontables mundos. Los más grandes de entre sus soldados son el Adeptus Astartes. los marines espaciales, increibles querreros producto de la bioingeniería. Sus compañeros de armas son legion: la Guardia Imperial e incontables fuerzas de defensa planetaria. La siempre vigilante Inquisición y los tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus, por nombrar sólo unos pocos. Pero todos ellos apenas son suficiente para mantener a raya la amenaza omnipresente de los alienigenas, herejes, mutantes; y cosas peores.

Ser un hombre en estos tiempos significa ser uno entre incontables billones. Significa vivir en el régimen más cruel y sangriento imaginable. Pero tú no eres un individuo cualquiera, tú eres un explorador a bordo de la nave de un comerciante independiente con una autoridad y libertad más allá de la comprensión de las masas. Autorizados por una antiqua licencia de comercio y una nave capaz de viaj ar por la disformidad, te aventuras en el vacío inexplorado, descubriendo nuevos mundos, civilizaciones perdidas, y extraña tecnología alienígena. La fortuna y la gloria están al alcance de la mano. Los comerciantes independientes se encuentran en el umbral de oportunidades ilimitadas e innumerables peligros.



LA AMBICIÓN NO CONOCE LÍMITES

Bienvenido a ROGUE TRADER, un juego de rol sobre exploración, riesgos y salvajismo en el decadente y lejano futuro de Warhammer 40.000. En ROGUE TRADER puedes explorar el universo como nunca antes. Enormes fortunas os esperan en los límites de la galaxia, si tú y tus compañeros exploradores reunís el coraje para encontrarlas. Renombre y riquezas recompensan a los audaces, pero los incautos encuentran solamente una muerte anónima. Un comerciante independiente capaz de prosperar en un universo peligroso gracias a la suerte, astucia o fuerza de voluntad disfruta de algo que pocos humanos en el 41º Milenio apenas conocen: una vida de auténtica aventura y libertad.

Semejante elección, sin embargo, está llena de peligros. Infames alienígenas, incursores perniciosos, e incluso otros comerciantes independientes se interponen en tu camino hacia la grandeza. Tu ingenio, suerte, habilidad y coraje se pondrán a prueba hasta el límite. Para sobrevivir deberás enfrentarte a grandes retos; y ostentar un poder aún mayor.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

En un juego de rol (JDR) creas un alter ego, un personaje de ficción que es tu avatar dentro del mundo de juego. Tal vez imagines un soldado letal, un estudioso erudito, o un líder carismático. Después, tu y tus amigos representáis a vuestros personajes a través de una serie de aventuras. Imagina un drama, una aventura, o una película bélica, salvo que en lugar de tan solo observar cómo se desarrolla la historia, controlas a uno de los protagonistas, tomando sus decisiones, eligiendo sus acciones, e incluso hablando por él. Tus decisiones y las de tus compañeros de juego afectan directamente a los acontecimientos de la historia.

¿Cómo puedes afectar a estos eventos? ¿Cómo se decide qué ocurre? Ese es el papel del juego. Los juegos de rol como ROGUE TRADER proporcionan un conjunto de reglas que describen cómo diseñar tu personaje y manejarlo dentro del juego. Las reglas pueden cubrir situaciones como tiroteos, persecuciones, o semanas de investigación. A menudo, las reglas requieren tirar los dados cuando se realiza una acción, con algunos resultados que indican éxito y otros que indican fracaso. Mientras que las normas establecen la estructura y directrices del juego, los dados añaden un elemento de azar. Después de todo, el éxito no parece tan dulce si no existe ningún riesgo de fallo. Saltar de una azotea a otra es mucho más emocionante cuando un solo paso en falso (o una

mala tirada de dados) pueden provocar que el personaje

Al principio, los juegos de rol como ROGUE TRADER pueden aparentar tener un montón de reglas. Sin embargo, pronto verás que las reglas son en realidad muy simples, fáciles de recordar, y a menudo muy intuitivas. Para administrar estas reglas, cada partida tiene un Director de Juego, o DJ. El DJ puedes ser tú, o uno de tus amigos, elegido entre todos. Él no controla a un personaje durante las partidas. En cambio, el DJ dirige el juego, presenta la historia y las múltiples situaciones que ocurren. Él controla a la gente con la que tu personaje se encuentra en el juego, manipula los encuentros y los extraños eventos que dan forma a tus decisiones y a tus acciones, y es básicamente el árbitro y narrador del juego.

El resto de jugadores controlan a los personajes alrededor de los cuales se desarrolla la historia. Estos personajes son conocidos como los Personajes Jugadores (PJs). Durante el juego, los jugadores describen las intenciones y acciones de sus personajes al DJ, quien decide entonces basándose en las reglas si estas acciones tienen éxito o fracasan, y cómo las palabras y acciones de los personajes afectan a la historia.

¿Qué necesitas para jugar a Rogue Trader?

Cuando estés listo para comenzar a jugar a Rogue TRADER, necesitarás los siguientes elementos:

- Este libro de reglas
- Tres o más personas para jugar
- Un lugar tranquilo (alrededor de una mesa es lo ideal)
- Tres o cuatro horas para jugar
- Algunos dados de diez caras (2 o más por jugador)
- Pape
- · Lanicaras y gama da harrar
- Aperitivos, bebidas, etc.

Deberías ser capaz de encontrar dados de diez caras en la tienda donde compraste este libro, o en su defecto, hay muchas tiendas en internet donde venden estos dados con distintas variedades de colores y aspectos. Si tienes acceso a una fotocopiadora tal vez quieras copiar la hoja de personaje al final de este libro para que la usen todos los miembros de tu grupo de juego, aunque esto no es esencial. (También puedes descargar las hojas de personaje para imprimir desde nuestra página web

Para ayudar a visualizar la acción, es posible que desees utilizar miniaturas adecuadas para representar a tus personajes y enemigos durante el combate. La serie de miniaturas Citadel (Games Workshop) para Warhammer 40.000 resulta idónea. Consulta en www.games-workshop com más detalles sobre tu tienda más cercana.



caiga al abismo.



¿QUÉ HAY EN ESTE LIBRO? CAPÍTULO V: ARSENAL

ROGUE TRADER se divide en quince capítulos, estos son:

INTRODUCCIÓN

La sección que estás leyendo en este momento. Ofrece una visión general de ROGUE TRADER y de los juegos de rol.

Capítulo I: Creación de personajes

Este capítulo indica paso a paso el proceso de creación de tu personaje para este juego.

CAPÍTULO II: CARRERAS PROFESIONALES

Las carreras profesionales son el componente básico del personaje. Describen tu vida antes de ser explorador y la posición en tu dinastía como comerciante independiente. Este capítulo describe las diversas carreras profesionales y explica cómo mejorar y desarrollar al personaje a través del juego.

CAPÍTULO III: HABILIDADES

Desde Competencia Tecnológica hasta Indagar, cada personaje posee varias habilidades que puede emplear. Este capítulo describe estas habilidades en detalle.

CAPÍTULO IV: TALENTOS

Cada personaje posee ciertas capacidades especiales que lo hacen único, como Brazos fuertes o Fe inquebrantable. Este capítulo describe todos esos talentos.

Este capítulo describe algunas de las herramientas, equipo, armas y blindaje que un explorador puede encontrar.

Capítulo VI: Poderes psíquicos

Desde la astro-telepatía hasta los misterios del Tarot del Emperador, los poderes antinaturales de la mente pueden ser provechosos y peligrosos. Los poderes de un astrópata son ligeramente diferentes a los de otros individuos dotados psíquicamente, y este capítulo explica lo que son, y lo que sucede cuando se descontrolan.

Capítulo VII: Poderes de navegante

Los navegantes son una clase especial de mutante que posee un tercer ojo capaz de ver el reino inmaterial de la disformidad. Este capítulo describe sus facultades y mutaciones.

CAPÍTULO VIII: NAVES

Un comerciante independiente no viaja solo por la inmensidad del espacio. El poder de su dinastía depende de la potencia de su nave espacial.

CAPÍTULO IX: REGLAS DE JUEGO

En Rogue Trader deberás defenderte contra diversos enemigos alienígenas, y este capítulo indica cómo hacerlo. También se explica cómo realizar tiradas de habilidad, gastar puntos de Destino, y realizar otro tipo de acciones.

Capítulo X: El Director de Juego

El DJ desempeña un papel especial en cualquier juego de rol y este capítulo explica el mejor modo de cumplir ese papel. Además de consejos sobre cómo dirigir una partida de ROGUE TRADER, este capítulo también contiene reglas para la corrupción y la experiencia.

CAPÍTULO XI: EL IMPERIO

Este capítulo describe el Imperio del hombre en el 41° Milenio, en toda su decadente gloria desgarrada por la guerra.

CAPÍTULO XII: COMERCIANTES INDEPENDIENTES

En ROGUE TRADER asumes el papel de un explorador; ya sea como un comerciante independiente, o un aliado y consejero de confianza que lo acompaña en sus viajes. En este capítulo se proporciona información esencial sobre el trasfondo de estos príncipes comerciantes.

Capítulo XIII: La Expansión Koronus

La Expansión Koronus es el escenario central de ROGUE TRADER. Este capítulo proporciona una visión general de la extensión e información detallada sobre ciertas áreas importantes, tales como Puerto Errante, Las Fauces, y El Paso. En este capítulo proporciona al DJ gran cantidad de material con el que trabajar mientras dirige una campaña de ROGUE TRADER.

Capítulo XIV: Adversarios y alienígenas

La galaxia está plagada de todo tipo de criaturas mortales, y este capítulo proporciona el trasfondo y estadísticas para varios adversarios que se pueden encontrar en la Expansión Koronus.

CAPÍTULO XV: HACIA LAS FAUCES

Hacia Las Fauces es una aventura introductoria que los DJs pueden utilizar para iniciar sus campañas de Rogue Trader. Se advierte, sin embargo, que este capítulo es sólo para los DJs y no debe ser leído por los jugadores.

DADOS DE JUEGO

Pogue Trader es un juego de rol que utiliza dados poliédricos de diez caras para su mecánica principal de juego. Estos dados se pueden adquirir en cualquier tienda de juegos, varias librerías, y probablemente estén disponibles en el mismo lugar donde compraste este libro. Cada jugador y el DJ necesitarán por lo menos dos dados de diez caras, preferiblemente de colores diferentes.

En las reglas de juego, a un dado de diez caras se nombra como "1d10", mientras que a dos dados de diez caras se les nombra como "2d10" y así sucesivamente.



ROGUE TRADER también requiere que los jugadores generen un número aleatorio entre 1–100. Esto se conoce como una tirada porcentual, y puede abreviarse como "d%" o "1d100."

Para hacer una tirada porcentual, utiliza ambos dados de diez caras y elige uno de ellos como "decenas" y el otro como "unidades"—usar dados de diferente color es muy útil para distinguir estos resultados. Consulta también la **Tabla A-1**: **Ejemplos de Tirada Porcentual**, a continuación.

Es importante señalar que cuando las normas incidan tirar 2d10, esto no es lo mismo que una tirada porcentual. Al tirar 2d10, sumas los resultados de cada dado.

EJEMPLO

Sarvus es impactado por una granada de fragmentación que causa 2d10 de daño explosivo. El DJ tira dos dados de diez caras y anota un "6" y "7" para un total de 13 puntos de daño.

A veces, las reglas requieren una tirada de 1d5. Para este tipo de tirada de dados se debe tirar un dado de diez caras, dividir el resultado entre dos, y redondear hacia arriba.

EJEMPLO

La explosión de la granada de fragmentación ha causado un punto de daño crítico en el torso a Sarvus. Consultando la tabla de daños críticos, el DJ descubre que Sarvus es arrojado por los aires 1d5 metros. Tira un dado de diez caras y anota un "5" que se considera un resultado de "3" $(5 \div 2 = 2,5 \text{ redondeado a 3})$. El pobre Sarvus es arrojado de espaldas tres metros a causa de la explosión.

Tabia A-1: Ejemplos de Tirada Porcentual				
Dado "Decenas"	Dado "Unidades"	Resultado		
7	3	73		
3	7	37		
2	0	20		
0	2	02		
0	0	100		
		A STATE OF		



CAPÍTULO I: CREACIÓN DE PERSONAJES

"La oscuridad eterna del universo es tuya solo si te esfuerzas por tomarla. No temas nada, el vacío solo respeta la fuerza".

—Serren Travius, comerciante independiente

n Rogue Trader, asumes el rol de un comerciante independiente y sus más leales consejeros, exploradores autorizados por una antigua licencia de comercio para buscar beneficios y saquear regiones inexploradas del espacio. Tu nave te llevará a nuevos mundos y a zonas no cartografiadas del vacío, dónde encontrarás mortíferos rivales, salvajes piratas, misteriosos xenos, y tal vez aterradores habitantes de la disformidad. Adquirirás y gastarás fortunas, y la fama o la infamia acompañarán tus acciones. Descubrirás misterios antiguos y olvidados, y explorarás lo desconocido, tal vez para encontrar mundos humanos perdidos, empuñar poderosos artefactos de civilizaciones extintas, presenciar fenómenos celestiales nunca vistos antes, o perturbar antiguos terrores mucho tiempo dormidos en oscuros abismos. Debes sobrevivir a los peligros del espacio, porque más allá del peligro del vacío y la radiación letal acechan cosas que el hombre nunca debería encontrar. Debes combatir a los alienígenas por el dominio de la humanidad sobre las estrellas, quienes verían si

pudieran toda vida humana extinguirse como una vela

Ser parte de la tripulación de un comerciante independiente es hallarse en el umbral de la oportunidad casi infinita. Grandes beneficios esperan ser encontrados y reclamados por los exploradores. La fama y la fortuna recompensan al osado, pero el descuidado solo encontrará la muerte y sus hazañas serán pronto olvidadas.

¿Por qué desafían los comerciantes independientes los terrores del vacío y lo desconocido? La respuesta es simple: a gran riesgo mayor recompensa. Un comerciante independiente y su tripulación son un duradero símbolo del éxito y la riqueza en el Imperio, y por una buena razón. Disfrutan un nivel de libertad personal y un estilo de vida aventurero con el que otros solo pueden soñar.

No obstante, saborear los frutos del éxito no carece de peligro. Impíos xenos, perniciosos incursores, e incluso otros comerciantes independientes, se interpondrán en tu camino a la grandeza. Tu ingenio, suerte, habilidad y coraje, serán probados hasta el límite en tu intento por sobrevivir y prosperar en esta vida, y salir triunfante resultará en desafíos aún mayores y en ostentar un poder más grande al superarlos.

CREANDO A TU EXPLORADOR

"Sean héroes o necios, se requiere una especie totalmente distinta de hombre para viajar a las estrellas".

—Astrópata Halvan Riond

ara comenzar tus viajes en lo desconocido, necesitas crear tu alter ego, conocido como Personaje Jugador (PJ), también nombrado en este texto como tú "explorador" en aras de la conveniencia. Crear un Personaje Jugador para tus juegos es un proceso sencillo que mucha gente encontrará divertido en sí mismo. Al moverte a través de este capítulo, encontrarás las herramientas para construir un personaje interesante con una historia, motivaciones, y una clara idea de lo que le puede deparar el futuro. Se consciente de que puede haber términos, lugares y conceptos poco familiares dentro de este capítulo, pero no temas ya que todo se explica a medida que examinas el resto de este libro de reglas y recorres la senda del comerciante independiente.

Al principio, tendrás que reunir algunas cosas. Necesitarás dos dados de diez caras (o 2d10, como son referidos a lo largo de las reglas), una hoja de personaje, un lápiz y una goma. Es mejor escribirlo todo a lápiz para empezar, puesto que puedes acabar cambiando u añadiendo cosas según avanzas. Además, podrías querer tener algunos pedazos de papel para tomar notas. También es útil reunirse con el DJ y con el grupo de personas con las que vas a jugar cuando hagas tu PJ. No sólo es más divertido ir comparando cosas según avanzas, también serás capaz de asegurarte de que todos los personajes se complementan el uno al otro.

Hay cinco pasos que debes seguir cada vez que estés creando un nuevo explorador. Cada paso es relativamente

sencillo consistiendo en hacer unas pocas elecciones y registrando tus selecciones en tu hoja de personaje. Cada etapa en el proceso de creación del personaje es como sigue.

PASO 1: GENERACIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Muchos de los aspectos clave de tu personaje están definidos por números. Entre estos, los más básicos son llamados características y representan las capacidades de tu explorador, abarcando desde las características físicas como Fuerza y Resistencia hasta las mentales como Inteligencia y Voluntad.

PASO 2: LA SENDA DE ORIGEN

El próximo paso para crear tu personaje es determinar tu senda de origen. El Imperio es una vasta civilización y en el momento en que tu personaje comienza sus aventuras como explorador, ha sido influenciado por muchos factores distintos. La **Tabla senda de origen** en la página 16 presenta las diferentes opciones a seguir para construir tu personaje desde abajo. Este paso es también el punto en donde determinas cuantos puntos de Destino y Heridas tiene tu personaje.

PASO 3: GASTAR PUNTOS DE EXPERIENCIA

Durante este paso puedes personalizar aún más tu explorador. Cada personaje comienza el juego con una cantidad de puntos de experiencia (pe) que reflejan su vida anterior. Puedes gastar tu experiencia inicial para comprar nuevas habilidades y talentos o para mejorar tus características. Consulta el Capítulo II: Carreras profesionales para más detalles.

PASO 4: DANDO VIDA AL PERSONAJE

Una vez que se han acabado todos los números, es hora de perfilar a tu explorador. Este paso te ayuda a definir el pasado de tu personaje, apariencia, temperamento, creencias y más. Es importante, puesto que ayuda a retratar al personaje durante el juego y hace a tu explorador un ser único, ayudando a distinguirle de otros que pueden ocupar un lugar similar.

PASO 5: FACTOR DE BENEFICIO Y PUNTOS DE NAVE

Aquí hay cosas vitales para los jugadores, en especial la nave estelar del grupo y su Factor de beneficio inicial. Este paso te ayudará a crear tu nave y a establecer la licencia de comercio de la dinastía de tu comerciante independiente.

¿Gastando puntos de experiencia?

Varias de las opciones en este capítulo permiten a un personaje gastar una cantidad de puntos de experiencia, abreviados como "pe". Los personajes iniciales en ROGUE TRADER comienzan con 500 pe, que pueden gastar para comprar una opción disponible. Consulta la página 30 para más detalles.

Paso 6: Selección de equipo

Los exploradores pueden también seleccionar blindaje, armas y equipo adicional del **Capítulo V: Arsenal**. Para seleccionar equipo, cada personaje puede hacer una adquisición usando el Factor de beneficio del grupo.

PASO 7: JUEGA A ROGUE TRADER

Con todo esto completo, ¡ahora estás preparado para jugar a ROGUE TRADER!



Paso 1: Generación de Características

"La medida de un hombre se encuentra en lo lejos que está dispuesto a llegar para satisfacer su ambición".

—Comerciante independiente Jan van Yastobaal

as características representan el potencial de tu personaje, en una escala de 0 a 100, en diversos campos. Las características de tu personaje son importantes por muchas razones, pero la principal es que reflejan sus posibilidades de éxito en determinadas acciones. Cada vez que se intenta hacer algo en el juego que pueda acarrear diversas consecuencias, tendrás que hacer una tirada y obtener menos que la característica pertinente, por lo que cuánto más alta sea, más hábil será tu personaje.

Habilidad de Armas (HA)

La Habilidad de Armas mide la competencia de tu personaje en combate cuerpo a cuerpo, ya sea empleando puños, cuchillos, o espadas sierra.

Habilidad de Proyectiles (HP)

La Habilidad de Proyectiles refleja la puntería de tu personaje con armas a distancia, como rifles láser, bólteres y armas de plasma.

Fuerza (F)

La Fuerza describe lo físicamente fuerte que es tu personaje.

Resistencia (R)

La Resistencia define la facilidad con que tu personaje puede ignorar daños además de resistir toxinas, entornos venenosos, enfermedades y otros males físicos.

Agilidad (Ag)

La Agilidad mide la rapidez, los reflejos y el equilibrio de tu personaje.

Inteligencia (Int)

La Inteligencia es una medida de la intuición, razonamiento y conocimiento del personaje.

Percepción (Per)

La Percepción describe la capacidad de tu personaje para percibir su entorno. Refleja la agudeza de los sentidos de tu personaje.

Voluntad (V)

La Voluntad demuestra la capacidad de tu personaje para soportar los horrores de la guerra, los terrores del espacio y a los espantosos oponentes con quien se encuentre en sus misiones.

Empatía (Em)

La Empatía es la capacidad que tiene tu personaje para interactuar con otros, para engañarlos, engatusarlos o ganarse su amistad.

BONIFICACIONES DE CARACTERÍSTICA

Cada característica tiene su propia bonificación. La bonificación de cada característica es igual al dígito de las decenas de esa característica. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 41 tendría una bonificación de Fuerza de 4. Por lo general, estos valores se usan para determinar el grado de éxito o fracaso en situaciones o tiradas con resultados variables.

GENERANDO CARACTERÍSTICAS

Las características se generan de una en una. Tira 2d10 para cada una de ellas, suma los resultados y luego añade 25. Sigue este procedimiento con cada una de las características hasta que tengas las nueve y anótalas en tu hoja de personaje. Cuando registres cada característica en tu hoja de personaje, recuerda escribir el primer dígito del número en el círculo. Esto te permite ver cuáles son tus bonificaciones de característica de un solo vistazo. Ten en cuenta que una o más de tus características pueden ser modificadas por tus elecciones en el Paso 2: La senda de origen.

Dado que estás jugando con un personaje de una clase superior al resto de la humanidad, puedes repetir una sola de estas tiradas. Si eliges esta opción, debes mantener el nuevo resultado incluso si es peor que el anterior.

EIEMPLO

Nacho está creando un nuevo personaje de ROGUE TRADER, de modo que tira 2d10 para su característica de Habilidad de Armas, saca un 11, y después suma 25, para un total de 36. Nacho repite este proceso para sus demás características, obteniendo los siguientes resultados:

Característica	Tirada 2d10	Total	Bonificación de Característica
Hab. de Armas	11 (+25)	36	3
Hab de Proyectiles	8 (+25)	33	3
Fuerza	16 (+25)	41	4
Resistencia	10 (+25)	35	3
Agilidad	9 (+25)	34	3
Inteligencia	12 (+25)	37	3
Percepción	15 (+25)	40	4
Voluntad	14 (+25)	39	3
Empatía	8 (+25)	33	3

ASIGNACIÓN DE PUNTOS

Un método alternativo para generar los valores de características es darle a cada jugador un número de puntos de característica que puede asignar como desee. En este caso, el jugador comienza con un valor de 25 en cada característica y puede asignar un total de 100 puntos adicionales, no pudiendo añadir más de 20 a ninguna característica. Este método genera personajes con valores ligeramente por encima de la media.

PASO 2: LA SENDA DE ORIGEN

"Donde has estado, donde estás, y a dónde vas. Si no puedes determinar las respuestas al aplicarlas a tu propia vida, bien podrías poner tu mano en una trituradora antes de exponer tu mente al empíreo".

—Gran navegante Teren Wassir, Máximas Vol. III

I sistema de la senda de origen se basa en una tabla que determina las habilidades del personaje mediante una serie de elecciones hechas por el jugador. Este conjunto de elecciones es conocido como la "senda de origen". La tabla también ayuda a tejer unidos los variados trasfondos de distintos personajes en el mismo grupo de juego, proporcionándoles una base común y razones para defender sus mutuos intereses.

Las elecciones tomadas en la senda de origen están estructuradas para fluir tanto de arriba abajo como de abajo a arriba, dependiendo de la preferencia del jugador. Las elecciones en la fila inicial (tanto arriba como abajo) están completamente abiertas, pero cada elección posterior a esa está limitada por su posición en la tabla. Es decir, cada elección lleva a la opción directamente por debajo (o por encima, si se empieza desde abajo), o a una elección adyacente a la que está justo por debajo. Las selecciones en el límite de cada fila se consideran los extremos de cada tema y a menudo solo tienen dos opciones por debajo.

EIEMPLO

Álvaro ha seleccionado Nacido en el vacío en la primera línea, Mundo natal. Después puede seleccionar Pícaro (la elección directamente debajo en la segunda línea, Derecho de nacimiento), Carroñero (adyacente a Pícaro), o Pendenciero (también adyacente). Álvaro escoge Carroñero. Puesto que su opción está al final de la fila, en la tercera línea, Atracción del vacío, solo puede elegir entre Contaminado (justo por debajo de Carroñero) o Criminal (la única adyacente a Contaminado).

Cuando cada jugador hace sus selecciones en la tabla, une las elecciones con una línea. Al terminar, las opciones y las líneas que las conectan forman la senda de origen del personaje. Una vez que el jugador ha completado su senda de origen en la tabla, se la entrega al siguiente jugador. Ese jugador crea su propia senda de origen y entrega la tabla al

La senda de origen

En lugar de pasar a senda de origen alrededor de la mesa a los otros jugadores, otra opción es que los jugadores se la entreguen al DJ directamente. De esta manera, el DJ puede ver dónde se encuentran las intersecciones y puede discutirlas con los jugadores a su criterio. Esto puede ser más útil para futuras tramas basadas en secretos ocultos, revelaciones de complicaciones anteriores, u otras sorpresas.



OPCIONES DE LA SENDA DE ORIGEN

Uno de los objetivos de este sistema es simplificar la creación del personaje. Esto permite a los nuevos jugadores comenzar a jugar más rápido, y proporciona atajos a los jugadores que no están familiarizados con la extensa ambientación de Warhammer 40.000. El DJ debería permitir a los jugadores que se sienten cómodos con la ambientación y con un excelente concepto de personaje realizar algunas selecciones no adyacentes en la tabla. Otra opción para los DJs que prefieran una senda de origen menos restringida es designar una fila como "fila de libre elección" para todo el grupo, donde las selecciones no deban ser adyacentes a las anteriores y siguientes.

siguiente jugador, y así sucesivamente hasta que todos han completado la senda de origen de sus personajes.

Se sugiere que cada jugador use un marcador con un color distinto para diferenciar las sendas, aunque señalarlas con el nombre del jugador, un número, o una letra, también sirve.

INTERSECCIONES

El sistema de senda de origen ayuda a identificar las áreas en las que los personajes tienen cosas en común. Cuando dos o más sendas de origen se cruzan en una selección, se dice que existe una intersección. Una intersección presenta una excelente oportunidad a los personajes para comenzar el juego con experiencias o aspiraciones compartidas en sus antecedentes.

ETEMPLO

Juan ha completado su senda de origen y tiene una intersección con Nacho en la elección compartida de La mano de la guerra. Ambos discuten las posibilidades de la intersección y deciden que sus personajes sirvieron juntos en la misma fragata de la Armada Imperial.

Cada intersección proporciona un poco de historia compartida entre personajes y es una oportunidad para construir el concepto de los personajes unidos como parte de la tripulación de un comerciante independiente. Además, cada intersección ofrece ganchos para futuros eventos de la historia, aventuras, e incluso enemigos y aliados comunes que podrían aparecer a lo largo del camino.

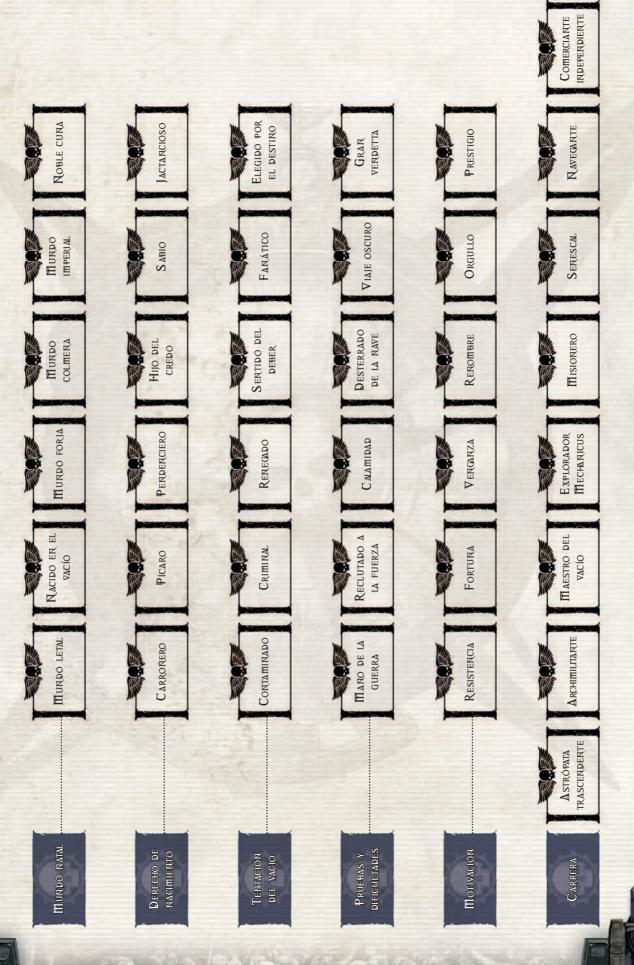
HABILIDADES Y TALENTOS REPETIDOS

Si recibes la misma habilidad en varias ocasiones desde distintas fuentes, ganas dominio de habilidad en esa habilidad (consulta la página 74). Si obtienes el mismo talento en varias ocasiones desde distintas fuentes, es posible intercambiarlo por el talento Dotado (elige uno).

REGUETRADER

LA SENDA DE ORIGEN

0



OPCIONES DE MUNDO NATAL

"Yo y mis siervos hemos descendido a las superficies de un centenar de mundos, pero los espíritus máquina de mis placas de datos conservarán para siempre las imágenes de las torres azotadas por el viento donde me comprometí por primera vez con el Omnissiah".

—Magos-Explorador Markus Valgar

Tu personaje de ROGUE TRADER puede ahora viajar entre las distantes estrellas, pero ese no fue siempre el caso. El tipo de mundo donde ha crecido un personaje afecta a muchas de sus cualidades, desde sus capacidades físicas hasta sus habilidades, temperamento, apariencia y las carreras profesionales que puede elegir. Selecciona un mundo natal cualquiera de entre los tipos descritos a continuación e indicados en la primera fila de la Tabla senda de origen, en la página 16.

Cuando hayas escogido tu mundo natal, anota tus habilidades y rasgos iniciales en tu hoja de personaje y continúa al siguiente paso.

MUNDO LETAL

"Los mundos letales están llenos de amenazas para la supervivencia, lo que significa que quienes prosperan en tales planetas se diferencian de cualquier otro. El peligro y la violencia han sido siempre parte de tu vida, y eres más fuerte por ello. Eres agresivo y estás acostumbrado a las dificultades, competente para seguir con vida donde otros no pueden y distante de tus semejantes".

En los mundos letales, las plantas, animales, e incluso el propio entorno, toman formas agresivas y destructivas contrarias a la vida humana. Aunque excepcionalmente difíciles de colonizar, muchos mundos letales poseen recursos valiosos que requieren un destacamento u otra presencia humana sobre la superficie del planeta para cosecharlos. Sus habitantes se unen a menudo en tribus, clanes, bandas u otros grupos sociales con el fin de sobrevivir. Crecer en ese entorno crea ejemplos muy resistentes y duros de la raza humana; mientras que aquellos incapaces mueren jóvenes.

La vida en un mundo letal

Los mundos letales, aunque no son comunes en el Imperio, pueden ser encontrados en todos los segmentum. Desde las profundidades de la selva infernal de Catachan hasta los desiertos plagados de depredadores de Luther McIntyre, los mundos letales tienen una reputación bien ganada como algunos de los planetas más peligrosos de la galaxia. Sus habitantes son gente tenaz y decidida, muy valorados por su fuerza y resistencia, y con frecuencia son reclutados por la Guardia Imperial y algunos capítulos de marines espaciales. En la mayoría de los mundos letales, sus habitantes son sus únicas exportaciones.

Los mundos letales varían ampliamente en apariencia y entornos; algunos son ricos y verdes, habitados por plantas carnívoras andantes, mientras que otros son desiertos vacíos azotados por tormentas iónicas. Cada mundo letal presenta un millar de nuevas y diferentes formas de morir, como los vientos cortantes de Mortressa o las tormentas corrosivas y alcalinas de Burnscour.

Los desafortunados nacidos en un mundo letal son por lo general pragmáticos y fatalistas. La muerte es una compañera constante, y solo al aceptarla pueden alcanzar la madurez con la cordura intacta. Por lo general, el mayor logro que puede alcanzar un habitante de un mundo letal es lograr una hazaña impresionante antes de su muerte, algo por lo que ser recordado por sus descendientes. Si llega a abandonar su planeta es probable que vea los mundos distantes con ojos hastiados. Después de todo, ya ha visto lo peor que la galaxia puede ofrecer, porque seguramente nada supere los horrores de su mundo natal.

Personajes de un mundo letal

Los personajes de un mundo letal son aquellos que han viajado fuera del planeta y han dejado atrás el peligro y la ferocidad de su hogar. Son individuos resistentes y simples en su mayor parte, a menudo atraídos por el estilo de vida del archimilitante o del maestro del vacío. Por desgracia, les incomodan las situaciones sociales complejas comunes en los mundos civilizados, y rara vez son capaces de relajarse entre la decadencia y las intrigas de la sociedad noble. Los habitantes de un mundo letal son reconocidos por su resistencia y ejemplifican el concepto de la supervivencia del más fuerte.

Modificadores de característica: +5 Fuerza, +5 Resistencia, -5 Voluntad, -5 Empatía.

Habilidades iniciales: Los habitantes de un mundo letal están habituados a resistir los peligros de entornos hostiles. Obtienen la habilidad Supervivencia.

Curtido: Los habitantes de mundos letales están acostumbrados a la violencia. Además, muchos de esos mundos albergan depredadores venenosos. Los habitantes de un mundo letal pueden elegir uno de los siguientes talentos: Impávido o Resistencia (Venenos).

Paranoico: El peligro inherente de un mundo letal fomenta la desconfianza y la duda. Los habitantes de un mundo letal son reacios a confiar en nadie y les irritan las mezquinas estructuras de sociedades más complejas. Sufren una penalización de -10 a todas las tiradas de habilidades de interacción hechas en entornos formales.

Si sangra, puedo matarlo: La mayoría de mundos letales poseen plantas y animales totalmente hostiles a la vida humana, y sus habitantes deben encontrar los medios necesarios para combatirlos si quieren sobrevivir. Los habitantes de estos mundos son expertos en usar armas halladas comúnmente o fabricadas en su entorno, y obtienen el talento Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas).

Superviviente: Simplemente alcanzar la madurez es un logro para los habitantes de un mundo letal. Tras haber superado incontables peligros para lograr ese objetivo, es menos probable sucumbir ante nuevas amenazas. Los habitantes de mundos letales obtienen una bonificación de +10 a las tiradas para resistir el acobardamiento y la conmoción.

Heridas iniciales: Los personajes de un mundo letal duplican su bonificación de Resistencia inicial y añaden 1d5+2 al resultado para determinar su total de heridas iniciales.

Puntos de Destino iniciales Tira 1d10 para determinar los puntos de Destino iniciales del personaje. Con un 1–5, comienza con 2 puntos de Destino; con un 6–10, comienza con 3 puntos de Destino.

NACIDO EN EL VACÍO

"No has nacido en ninguno de los mundos del Emperador, sino en una inmensa nave en las profundidades del espacio, tal vez en la propia disformidad. Nadie sabe por qué esto te hace distinto al resto, pero tu aspecto y tu forma de actuar y pensar son desde luego diferentes. Te has criado en compañía de viajeros y psíquicos, y lo que otros hombres temen o detestan es normal para ti".

Los nacidos en el vacío no son simples viajeros estelares, sino el resultado de muchas generaciones pasadas en la oscuridad interestelar. Son relativamente pocos entre las masas de la humanidad, pero forman una curiosa mezcolanza de inadaptados, forasteros e infortunados, posiblemente nacidos en las entrañas de una nave que ha pasado siglos trazando su ruta entre las estrellas o a bordo de un antiguo satélite orbital. La creencia generalizada es que estos individuos se han visto afectados de algún modo por la corrupción de la disformidad, o al menos se les asocia con los muchos e insondables peligros de la oscuridad exterior. La mayoría los considera portadores de malos augurios e infortunios, reservados y de poca confianza.

La vida como un nacido en el vacío

La gran flota imperial es un elemento vital para el mantenimiento del Imperio; sin ella, los mundos humanos estarían aislados y no dispondrían de protección. Sin ella, el comercio no existiría, las armas no llegarían a los ejércitos del Emperador, y un mundo tras otro caería en la oscuridad.

El viaje espacial a lo largo del Imperio es arduo y peligroso. La mayor parte de los viajes interestelares se realizan mediante poderosos y antiguos motores de disformidad. En la disformidad, una nave puede cubrir muchos miles de años luz en un tiempo relativamente corto, para luego reaparecer en el mundo real mucho más allá de su punto de origen. Sin embargo, algunas regiones de la disformidad actúan como poderosos vórtices que arrastran naves indefensas a su perdición. También existe el peligro constante de turbulencias, tormentas de disformidad, y bucles espaciales: las naves pueden ser desviadas miles de años luz de su rumbo inicial, o quedar

atrapadas en un campo de estasis perpetuo. En la disformidad no existen tiempo y distancia: solo el flujo constante del inmaterium. A bordo de una nave en la disformidad, un único mes de viaje podría suponer de seis meses a varios años en el plano material. Ha habido casos de flotas que han respondido a una llamada de socorro y han emprendido largos viajes solo para llegar meses o años tarde.

Quienes pasan toda su vida en una nave estelar deben acostumbrarse a las alteraciones que provoca en la realidad el salto a la disformidad, a vivir en entornos de baja o nula gravedad, y a no pisar nunca tierra firme. Algunas naves jamás atracan en puerto alguno, tripuladas por generaciones de familias criadas en la fría profundidad del espacio, sufriendo un lento desgaste por los cambios gravitatorios, la exposición a la radiación, la distorsión genética y las anomalías de la disformidad. El efecto de todo esto sobre los nacidos en el vacío es incierto, pero todos presentan alguna anomalía evidente. En muchos casos tienen las facciones demacradas y la piel pálida, presentan deformidades menores o extravagantes formas de hablar o caminar. Algunos, aunque de aspecto normal, tienen algo inusual, una sensación perceptible de que "algo no está bien" y que incomoda al resto.

Algunos nacidos en el vacío son criados en grandes estaciones espaciales, como bases mineras en asteroides, estaciones de repostaje de la flota de batalla Calixis, o plataformas de investigación del Culto de la Máquina, pero la mayoría procede de multitud de trasfondos a bordo de una nave estelar, tripulantes de naves mercantes o naves de batalla, mineros, carroñeros, carceleros (o prisioneros), e incluso sirvientes de un comerciante independiente. Las naves imperiales más grandes son inmensas construcciones del tamaño de ciudades, y muchas tienen milenios de antigüedad. Servidores lobotomizados y tecnoadeptos corren de un lado a otro para realizar sus tareas, mientras que los tripulantes menores, pasajeros y mercaderes cohabitan hacinados en pasillos y barracones diminutos. A la diestra del capitán de la nave se sienta el navegante, una raro tipo de psíquico que dirige hábilmente la nave a través del inmaterium siguiendo la baliza psíquica del Astronomicón.



Los nacidos en el vacío criados al servicio de la Armada Imperial o entre la tripulación de un comerciante independiente conocen de primera mano los horrores del espacio y la tremenda magnitud de los enemigos del Emperador. Este conocimiento suele obligar a las tripulaciones de las naves a formar camarillas cerradas, demasiado asustados para dejar de lado sus obligaciones por miedo a lo que podría devolverles la mirada desde el vacío.

Personajes nacidos en el vacío

El interior de una voluminosa nave o de una estación de vacío ha sido tu hogar, pero ahora te han puesto en compañía de otros individuos, gente totalmente diferente a ti, y el choque cultural ha sido como zambullirte en agua helada. Te sientes incomodo junto a los que no han nacido en el vacío, un forastero, recelado y extraño a sus ojos. Pero demuestras tu valía cuando se requiere tu pericia y mantienes la calma ante los terrores oscuros. A diferencia del resto, no estás cegado por la ignorancia al enfrentar fenómenos psíquicos, anomalías de la disformidad y la extraña tecnología de las naves espaciales, y por eso tu gente suele destacar como maestros del vacío y astrópatas. Mientras la gente común te tema no intentará hacerte encajar en su rara cultura y te dejará en paz con tus secretos.

Modificadores de característica: -5 Fuerza, +5 Voluntad Habilidades iniciales: Todos los nacidos en el vacío hablan una lengua única a su nave natal. Por ello reciben la habilidad Hablar idioma (Dialecto de nave).

Afortunado: Los nacidos en el vacío están tocados por los caprichosos poderes de la disformidad, lo que resulta en una suerte sobrenatural. Siempre que un nacido en el vacío gaste un punto de Destino (pero no si lo sacrifica), tira 1d10. Con un resultado natural de 9 no se pierde el punto de Destino.

Agorero: Ya sea por su extraño aspecto, costumbres selectas o su aire poco saludable, los nacidos en el vacío suscitan la desconfianza de la mayoría. Además, son más propensos a atraer cualquier atención negativa que genere el grupo de exploradores: acusaciones de engaño en el comercio, negociadores malhumorados, turbas armadas con piedras, etc. En consecuencia, estos personajes sufren una penalización de -5 a todas las tiradas de Empatía hechas para interactuar con humanos no nacidos en el vacío.

Familiarizado con las naves: Al haber nacido en las entrañas de una nave, los nacidos en el vacío poseen una afinidad hacia tales vehículos. Las habilidades Navegación (Estelar) (Int) y Pilotar (Nave espacial) (Ag) se consideran habilidades básicas (en lugar de avanzadas) para los nacidos en el vacío.

Acostumbrado al vacío: Debido a su infancia extraña y antinatural, los nacidos en el vacío están habituados a las vicisitudes de los cambios de gravedad y son inmunes a las nauseas típicas del viaje espacial. Además, los entornos de gravedad cero o baja gravedad no se consideran terreno difícil para los nacidos en el vacío.

Heridas iniciales: Los personajes nacidos en el vacío doblan su bonificación de Resistencia inicial y añaden 1d5 al resultado para determinar su número de Heridas iniciales.

Puntos de Destino iniciales: Tira 1d10 para determinar los puntos de Destino iniciales del personaje. Con un 1–5, comienza con 3 puntos de Destino; con un 6–10, comienza con 4 puntos de Destino.

Mundo forja

"Has nacido a la sombra del Omnissiah, rodeado toda tu vida de las maravillas y terrores de las artes del Dios de la Máquina. Desde que naciste, has sido pesado, medido, codificado y probado, de modo que tus señores pudieran encontrar tu lugar en el gran diseño. Este implacable proceso te ha dotado bien para la supervivencia y la supremacía".

Los dominios del Adeptus Mechanicus son muchos, desde la incesante industria de los reinos de hierro de los mundos forja, a laberintos orbitales, puestos de investigación, o las caravanas del vacío de las flotas exploradoras. Son un imperio dentro de un imperio, distinto pero entrelazado con el tejido del Imperio desde su fundación. Sus señores son tan antiguos, sabios, misteriosos y fríos como las máquinas que atienden. Más allá de los mundos forja, esta opción también incluye a aquellos nacidos y criados en las estaciones orbitales del tamaño de ciudades, colonias administradas por el Mechanicus (a menudo llamadas heredades), puestos de investigación, y las incansables flotas exploradoras, ya que los ritos, rituales y creencias del Omnissiah también gobiernan esos lugares.

La vida en un mundo forja

Los mundos forja, como los tornos del Sector Calixis, son el latiente corazón de hierro del Imperio y los dominios soberanos del Sacerdocio de Marte. Se entregan a las demandas de grandes macro-industrias demasiado vitales o poco comunes para confiarlas a los pequeños dominios de los gobernadores imperiales de los mundos colmena, y están siempre hambrientos de nuevos recursos que consumir. Sus ruedas nunca dejan de girar: los reactores arden y las fundiciones truenan sin cesar desde hace milenios, produciendo materiales refinados y tecnologías para satisfacer las necesidades del Imperio. Pero un mundo forja es mucho más que la suma de sus fábricas. Cada uno está bendecido con un mayor nivel tecnológico que el Imperio en su conjunto, y muchas maravillas arcanas son comunes en sus laberintos barrocos de ferrocemento y acero. También albergan vastos repositorios de datos y tradición oscura, y un tercio de toda la infraestructura de cualquier mundo forja consiste en un sinfín de scriptoriums, bóvedas miméticas, info-tumbas y bibliotecas, atendidas a perpetuidad por drones sin mente y generaciones de adeptos archivistas.

Los amos indiscutibles de un mundo forja son los magi del Culto Mechanicus, que gobiernan con dura precisión y fría lógica. Para ellos, los sirvientes humanos de sus dominios son poco más que piezas y engranajes de la gran máquina, recursos que han de medirse, clasificarse y utilizarse para adaptarse a su valor. Bajo su dirección, la mayor parte de la población se usa como fuerza de trabajo calificada y entrenada, los más brillantes y mejores son inducidos al Adeptus Mechanicus. Los más militantes son escogidos para la tecno-guardia skitarii. Los que se consideran indignos o irremediables están destinados a ser "reciclados" en componentes servidores, y de hecho, servidores y drones son a menudo mucho más numerosos que la población libre de un mundo forja. Tal es el precio del fracaso.

Pese a su sociedad mecanizada e incesante industria, la vida para el trabajador medio de un mundo forja no es mucho más dura que en un mundo colmena. Cada mundo forja, sin importar su rígido orden y la fría razón de sus amos, sigue siendo el hogar de rasgos muy humanos: ambición y apatía, vicio y virtud. El propio Mechanicus, con sus mentes mejoradas con cogitadores y su lógica de hierro, es propenso al faccionalismo y al cisma, a menudo por razones incomprensibles para los extraños. Las rivalidades y disputas son comunes entre sectas y magos individuales, cada uno con sus propios planes y deseos.

Personajes de un mundo forja

Los mundos forja no recompensan o siquiera toleran la debilidad del cuerpo o la mente. Para sobrevivir y prosperar lo suficiente como para abandonar la rígida sociedad de un mundo forja el personaje debe poseer carácter, ambición y buena suerte, o al menos ser lo bastante despiadado para soportarlo. Te encuentras en una sociedad imperial más amplia que es a la vez familiar y extrañamente ajena, donde los necios temen o profanan la tecnología sagrada y no tienen conocimiento de sus misterios espirituales y la pureza de su esencia. Tampoco parecen comprender que los hombres sólo pueden prosperar por las enseñanzas de Omnissiah, que la supervivencia requiere poder, y que el poder es la encarnación del conocimiento.

Modificadores de característica: -5 Habilidad de Armas, +5 Inteligencia

Habilidades iniciales: Saber popular (Tecnología) (Int) y Saber popular (Culto de la Máquina) (Int) como habilidades básicas no entrenadas.

Credo del Omnissiah: En lugar de ser adoctrinado en el Culto Imperial, incluso el miembro más bajo de la sociedad de un mundo forja es educado para venerar los espíritus máquina y aprender los ritos básicos de la propiciación tecnológica. Los personajes de un mundo forja comienzan el juego con el talento Toque mecánico.

Adecuados para un fin: Un habitante de un mundo forja es adoctrinado y entrenado desde su nacimiento para su papel en la vida. La debilidad no es tolerada, y el fracaso trae dolorosos incentivos para hacerlo mejor. Incluso los que siguen una senda errante deben esforzarse por ser mejor que sus compañeros para sobrevivir. Por ello, un personaje de un mundo forja puede aumentar una característica de su elección en +3.

Ajeno al culto: Aunque los ciudadanos de un mundo forja saben que el Emperador es su dios y salvador, ven el Credo Imperial bajo las lentes de la doctrina del Culto Mechanicus. En consecuencia, pueden ser sorprendente y peligrosamente, ignorantes de las enseñanzas comunes de la Eclesiarquía, fallando en ofrecer a sus clérigos el nivel de deferencia esperada. Los personajes de un mundo forja sufren una penalización de -10 a las tiradas relativas al conocimiento del culto imperial y un -5 a las tiradas de Empatía para interactuar con miembros de la Eclesiarquía en entornos formales.

Heridas iniciales: Los personajes de un mundo forja doblan su bonificación de Resistencia inicial y añaden 1d5+1 al resultado para determinar su número de Heridas iniciales.

Puntos de Destino iniciales: Tira 1d10 para determinar los puntos de Destino iniciales del personaje. Con un 1–5, comienza con 2 puntos de Destino; con un 6–9, comienza con 3 puntos de Destino; con un 10, comienza con 4 puntos de Destino.

MUNDO COLMENA

"Ni las grandes colmenas son como los demás mundos del Imperio, ni tú eres un hombre corriente. Has vivido rodeado de tecnología toda tu vida y encuentras extraña su escasez en otras partes. Eres un aventurero, un oportunista, más curioso que tus compañeros, jy también más rápido desenfundando!".

Los mundos colmena son el hogar de incontables millones que viven hacinados. La población es tan elevada que grandes partes de la superficie del mundo están cubiertas con enormes ciudades que se extienden hasta donde alcanza la vista. Muchos de sus habitantes trabajan en una ingrata oscuridad como operarios en grandes fábricas en las que se produce un caudal interminable de armas, químicos, u otros bienes vitales. Otros se unen a violentas bandas en la oscuridad de la subcolmena, ganándose la vida con su ingenio y sus agallas en una interminable lucha por la supervivencia.

La vida en un mundo colmena

Los mundos colmena son vitales para el bienestar del Imperio y son el corazón palpitante de su economía y su maquinaria de guerra. Son mundos industriales cuyas gigantescas fábricas producen munición para los ejércitos del Emperador, extraen minerales y refinan combustible para la flota imperial. Incontables regimientos de la Guardia Imperial son reclutados en sus poblaciones, y legiones de Fuerzas de Defensa Planetaria están preparadas para protegerlos de cualquier invasión.

Muchas ciudades colmena son extrañas y únicas, producto de los caprichos de la historia y de la naturaleza del planeta en que han sido fundadas, pero el tipo más común es la llamada "colmena solar", una vasta aglomeración de estructuras urbanas y fábricas que crecen hasta cubrir su mundo de acogida. Más allá de la ciudad colmena, los planetas son generalmente áridos y hostiles, con gran parte de su superficie inhóspita o incluso mortal para la vida humana después de siglos de contaminación y explotación. Las propias ciudades colmena son enormes conglomerados urbanos, torres de diamantina y rococemento cuyas raíces se hunden profundamente en la tierra, y que pueden crecer para cubrir continentes y elevarse kilómetros de altura. Cada colmena alberga miles de millones de ciudadanos imperiales y es una nación por derecho propio, donde las casas nobles gobiernan pequeños imperios, comerciando y a veces luchando con los gobernantes de las colmenas rivales.

Una densa capa de polución cubre la parte inferior de buena parte de las colmenas industriales, condenando a muchos a vidas cortas y lentamente envenenadas mientras trabajan para alimentar las descomunales fábricas de la ciudad. Únicamente los adinerados pueden permitirse vivir en las partes altas de la colmena, en brillantes torres sobre las nubes inferiores. En estas cúspides moran las clases nobiliarias o mercaderes acaudalados y líderes de gremios, que disfrutan vidas de lujo y comodidades inimaginables para aquellos que mantienen los sistemas que sostienen a sus poderosos amos y sus cortes de parásitos.

Bajo la cúspide, pesadas puertas de acceso y patrullas de seguridad regulan el tránsito entre los niveles superiores y el resto de la colmena. Pasado este punto se encuentra el grueso de la colmena trabajadora: la ciudad colmena. Aquí es donde habitan las masas de la colmena, una concentración de habitantes tan

grande que requiere un control constante y rigurosas restricciones a su libertad y movimiento, o se corre el riesgo de que todo el sistema colapse en la catástrofe. La mayoría de sus habitantes sólo conocen su ciudad y no la abandonan en toda su vida. Nunca ven el cielo ni pisan la superficie de su propio planeta.

A medida que te alejas de las áreas industriales y centros de población, las condiciones empeoran. El aire que respiran es reciclado continuamente y bombeado hacia abajo, volviéndose en cada ciclo más amargo y venenoso. Aquí el agua se destila a partir de los residuos de la colmena superior, y la comida es producida en fábricas o, donde no se puede obtener otro sustento, extraída de féculas de cadáveres. Derrumbes, poluciones tóxicas y letales, fallos de energía y el colapso de túneles de acceso son moneda corriente en la parte inferior de las ciudades colmena. Estas áreas están en el límite del control imperial, y son lugares de decadencia, crimen, pobreza y superstición, pero son mejores que el mundo de pesadilla que acecha bajo sus fronteras: la subcolmena.

Algunas subcolmenas son resultado de una catástrofe: explosiones nucleares, el colapso de estructuras o grandes incendios. Esta zona es casi inhabitable, pero la subcolmena sirve de refugio a pobres y marginados, y alberga toda clase de escoria: delincuentes, mutantes, perdidos y dementes. Las subcolmenas son fronteras en más de un sentido y consideradas con frecuencia como un mal necesario, un lugar para deshacerse de los indeseables y una barrera contra una oscuridad que suele ser mucho más peligrosa. Separan la ciudad colmena de la colmena inferior, un páramo contaminado y desolado, abandonado mucho tiempo atrás, y parcialmente inundado por aguas residuales y vertidos industriales. En el fondo de una colmena solo pueden vivir los mutantes más monstruosos.

Personajes de un mundo colmena

No todos los habitantes de un mundo colmena se contentan con servir a su mundo del modo tradicional, trabajando hasta la muerte. Algunos sueñan con una vida mejor, impulsados por un deseo de riqueza, libertad, poder o aventura, o sencillamente la necesidad de escapar a su terrible pobreza. Tú eres uno de esos individuos: un joven aventurero, dispuesto a arriesgarlo todo con tal de saborear la fortuna, el prestigio y el poder. Los habitantes de un mundo colmena tienen ingenio y recursos, por lo que es más probable que recurran a artefactos tecnológicos y a su don de gentes antes que a un enfrentamiento directo.

Modificadores de característica: -5 Resistencia, +5 Empatía Habilidades iniciales: Los habitantes de un mundo colmena pueden hablar en el argot común de su ciudad, cada uno único. Obtienen la habilidad Hablar idioma (Dialecto de colmena) (Int) como una habilidad básica no entrenada.

Acostumbrado a las multitudes: Los habitantes de un mundo colmena crecen rodeados por muchedumbres, por lo que están acostumbrados a moverse entre las masas. Las multitudes no cuentan como terreno difícil para estos personajes, y al correr o cargar entre una multitud no sufren ninguna penalización a su tirada de Agilidad para conservar el equilibrio.

Cavernas de acero: Para un habitante de un mundo colmena, permanentemente rodeado por metal, maquinaria e industria, los misterios arcanos menores de la tecnología no son tan extraños. Tratan la habilidad Competencia tecnológica (Int) como una habilidad básica no entrenada.

Urbanita: Los habitantes de un mundo colmena tienen dificultad para tolerar la vida al aire libre. Sufren una penalización de -10 a las tiradas de Supervivencia (Int), y mientras estén lejos de "entornos adecuados" (lugares sin productos manufacturados, techos sólidos y energía eléctrica) sufren una penalización de -5 a todas las tiradas de Inteligencia.

Alerta: Los habitantes de un mundo colmena están constantemente atentos a cualquier indicio de problemas, ya sea un tiroteo de bandas, disturbios o temblores. Obtienen una bonificación de +1 a las tiradas de Iniciativa.

Heridas iniciales: Los personajes de un mundo colmena doblan su bonificación de Resistencia inicial y añaden 1d5+1 al resultado para determinar su número de Heridas iniciales.

Puntos de Destino iniciales: Tira 1d10 para determinar los puntos de Destino iniciales del personaje. Con un 1–5, comienza con 2 puntos de Destino; con un 6–8, comienza con 3 puntos de Destino; con un 9–10, comienza con 4 puntos de Destino.

ÜREACIÓN DE PERSONAJES



MUNDO IMPERIAL

"Procedes de un mundo imperial, uno de tantos millones de planetas unificados por la creencia en el inmortal Dios-Emperador. Soldado, fanático, ladrón, mercenario, noble: estos son algunos de tus posibles trasfondos. Fuese la que fuese tu vocación anterior, ahora eres un explorador del vacío y tu aventura acaba de empezar".

En todo el Imperio existe una apabullante variedad de mundos. Desde sociedades democráticas ultratecnológicas hasta mundos medievales, los habitantes de incontables mundos ofrecen lealtad y devoción al Dios-Emperador de la humanidad y al Culto Imperial enseñado por Sus sirvientes.

La vida en un mundo imperial

El Imperio ocupa una extensión tan inconmensurablemente vasta de la galaxia que resulta imposible evocar una imagen de un mundo imperial "típico". Entre los incontables mundos del hombre, existe una variedad infinita. Los mundos agrícolas, por ejemplo, son poco más que enormes granjas a gran escala que producen alimentos para los mundos colmena y las legiones imperiales. Los mundos mineros extraen minerales en estado puro para ser usados en las grandes fábricas de los mundos forja. Los mundos cardenalicios están gobernados por el Ministorum, entregados al sacerdocio del Credo Imperial, la Eclesiarquía, mientras que los mundos de la Schola Progenium son lugares de disciplina y formación, donde los millones de huérfanos de los venerados caídos son educados para hacer su parte en la maquinaria del gobierno del Imperio. Los más peculiares son los mundos del placer, que sirven como refugio para los más acaudalados nobles imperiales. El paraíso, sin embargo, tiene un precio, pues la tentación y la herejía pueden abundar en estos lugares. Algunos mundos imperiales son muy remotos y no han tenido contacto con el resto de la humanidad durante siglos. Como resultado, cabe esperar una enorme diversidad de culturas y sociedades de un planeta a otro, a veces incluso dentro del mismo sistema solar.

Cuanto más cercano está un planeta a la Sagrada Terra (el mundo natal de la humanidad, lejos del Sector Calixis) suele ser más importante, avanzado y bien gobernado. Los planetas en los confines lejanos del Imperio suelen ser mundos fronterizos y deben valerse por sí mismos de la amenaza constante del ataque físico y espiritual. Muchos mundos poseen una base tecnológica similar a la de la Sagrada Terra, y muchos más han involucionado a una cultura feudal cuyo recurso tecnológico más avanzado es la pólvora. Estos planetas son excelentes canteras de reclutamiento para la Guardia Imperial, los marines espaciales y la tripulación de las cubiertas inferiores de un comerciante independiente, puesto que nada asegura tan bien la obediencia como el miedo, y la vida en esos mundos suele eliminar pronto a los débiles. En esos lugares, el Culto Imperial proyecta su influencia mediante la superstición y suele ser considerado a través de las lentes del folclore y las leyendas

locales, exigiendo lealtad al inmortal Dios-Emperador que, para muchos ciudadanos del Imperio, puede parecer tan lejano como para no ser más que un mito o un guardián sobrenatural que mantiene a raya a los terrores de la noche.

La mayoría de los avances científicos en el Imperio proceden del redescubrimiento de secretos olvidados de la Edad Oscura de la Tecnología. La innovación está prohibida y el poderoso Adeptus Mechanicus de Marte mantiene con mano de hierro su monopolio sobre la tecnología arcana. Depender de estos antiguos sistemas de construcción, modelos probados, y un entramado de contratos y envíos del Culto de la Máquina a los gobernantes planetarios, sin mencionar la disponibilidad de materiales locales e importados, genera un batiburrillo de tecnología en muchos mundos imperiales. El método de gobierno de cada planeta es igualmente variado, con monarquías, repúblicas y oligarquías presentes en numerosas formas. No obstante, la mayoría de mundos imperiales son dirigidos por un gobernador planetario (conocido como comandante imperial), que tiene autoridad absoluta sobre el mundo como representante elegido del Imperio. Muchos mundos imperiales cuentan con una clase dirigente de algún tipo, conocida como nobleza (independientemente de la existencia o ausencia de cualquier título nobiliario). La nobleza de un mundo asume con frecuencia las posiciones de poder y privilegio que no son parte inherente de una organización imperial, concentrando riquezas y autoridad sobre las masas comunes del planeta.

Dado que la religión, la superstición y el miedo son dominantes en la sociedad del Imperio, la desviación de la norma esperada en un siervo leal del Dios-Emperador es algo totalmente intolerable. La gente deposita su fe en un odio sincero para protegerse de los muchos horrores del universo y encontrar un refugio espiritual genuino en el credo del Ministorum que los eleve y los proteja.

Aunque cada mundo del Imperio tiene el deber de hacer cumplir sus leyes locales y mantener un control adecuado de su población y entorno (mediante fuerzas policiales o de la nobleza), el orden y la ley del Imperio en su conjunto es tarea de los Adeptus Arbites. Un cuerpo dedicado y sombrío cuya autoridad, otorgada por los altos señores de Terra, no conoce límites de planeta o frontera. Los Arbites tienen la tarea de mantener la ley imperial, de perseguir fugitivos entre mundos, de asegurar la entrega de los diezmos planetarios, y de que ningún gobernante local sobrepase sus competencias.

Personajes de un mundo imperial

Para haber roto con las limitaciones dogmáticas de la vida imperial, tu personaje debe tener un espíritu excepcional o poseer auténtico potencial. Puede que seas un aventurero, un soldado, o un autentico creyente que emprende una peregrinación para demostrar su fe: quizás seas un mercenario, contratado para defender un planeta en guerra. Sin duda has participado en un conflicto y has sido testigo de la locura, o incluso de la herejía; y ahora, por la razón que sea, te has embarcado hacia lo desconocido en el nombre del Dios-Emperador.

Modificadores de característica: +3 Voluntad

Bendita ignorancia: Los ciudadanos imperiales saben que el modo de vida correcto es el que ha sido puesto a prueba por las generaciones pasadas. El horror, el dolor, y la muerte, son la justa recompensa a la curiosidad, puesto que los que ahondan demasiado en los misterios del universo corren el riesgo de que los seres maléficos que los ocultan les devuelvan la mirada. Su prudente ceguera impone una penalización de -5 a las tiradas de Saber prohibido (Int).

Hagiografía: La meditación sobre las vidas y muertes de los santos y caudillos del Emperador, las interminables guerras, cruzadas y terrores que conforman la historia, concede a los ciudadanos imperiales un amplio conocimiento del Imperio. Los habitantes de un mundo imperial obtienen Saber popular (Credo Imperial) (Int), Saber popular (Guerra) (Int) y Saber popular (Imperio) (Int) como habilidades básicas no entrenadas.

Familiaridad litúrgica: Rodeados como están por los creyentes, los ciudadanos imperiales están acostumbrados a los sermones de la Eclesiarquía. Los habitantes de un mundo imperial obtienen Leer/escribir (Int) y Hablar idioma (Gótico clásico) (Int) como habilidades básicas no entrenadas.

Heridas iniciales: Los personajes de un mundo imperial doblan su bonificación de Resistencia inicial y añaden 1d5 al resultado para determinar su número de Heridas iniciales.

Puntos de Destino iniciales: Tira 1d10 para determinar los puntos de Destino iniciales del personaje. Con un 1–8, comienza con 3 puntos de Destino; con un 9–10, comienza con 4 puntos de Destino.

NOBLE CUNA

"Algunas cosas pueden ser enseñadas, otras adquiridas por la fuerza o el comercio. Pero todas son intrascendentes. Lo único que realmente importa es la línea de tu sangre, el valor noble que fluye en tus venas desde el mismo día que naciste".

La alta nobleza del Imperio es una élite enormemente acaudalada y poderosa, una especie distinta de las masas a las que gobiernan. Muchas casas nobles abarcan las estrellas en una intrincada red de parentescos, matrimonios de conveniencia y alianzas políticas que aseguran la permanencia del poder y la influencia, incluso si la fortuna de un mundo particular decae. El producto de siglos, o incluso de milenios, de reproducción asistida y de refinamiento cultural, estas estirpes portan la historia del Imperio en su sangre. Son lo mejor que la humanidad puede ofrecer, o eso quieren hacer creer en cualquier caso.

La nobleza de nacimiento no es garantía de buen carácter, y por cada ejemplo de verdadera iluminación o grandeza, existen docenas de nobles caprichosos y obsesivos que prueban, en base a sus fracasos, que la estirpe no es una medida de superioridad en el Imperio. Peores aún que los ociosos disolutos y pequeños tiranos, son aquellos nobles cuyas oscuras inclinaciones desembocan en herejía y en otras formas de verdadera maldad, a menudo sin mejor razón que el aburrimiento o un sádico amor por el poder. Este último y peligroso grupo es la causa de muchas calamidades para el Imperio.

Casi desde su primer aliento, los nacidos en la alta nobleza son educados en el rol que deben jugar y en cómo deben hacerlo. Su excelente educación cubre la historia, el comercio y la política, además del buen gusto y la etiqueta. El modo de llevar una máscara de elección propia, hacer una ofensa, otorgar un favor, defender el honor y comportarse, son lecciones profundamente arraigadas. En algunas grandes familias estas artes tienen matices más oscuros, como el uso correcto de un veneno, ejecutar bien una traición, o el empleo de asesinos.

Bien relacionados, socialmente hábiles, muy educados, y capaces de moverse en los altos círculos de la sociedad imperial, los nobles son con frecuencia tan despiadados como encantadores, y tan peligrosos como correctos, lo que les convierte en miembros capaces y sutiles del séquito de un comerciante independiente.



Personajes de noble cuna

Has nacido entre riqueza y privilegios, educado por tutores y templado por intrigas maliciosas. Sabes cómo moverte en los altos círculos de la sociedad imperial, cómo doblegar a los demás a tu voluntad, y nunca has soportado la dura vida de los ciudadanos comunes. Puedes ser un alma honorable y devota, muy consciente de los deberes que impone tu posición, o un disoluto libertino y apóstata al que no le preocupan nada los de abajo. Sea como sea, has sido atraído por el riesgo y el poder de una dinastía comerciante independiente.

Modificadores de característica: -5 Voluntad, +5 Empatía Habilidades iniciales: Los personajes de noble cuna comienzan el juego con Leer/escribir (Int), Hablar idioma (Gótico clásico) (Int) y Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int) como habilidades básicas no entrenadas.

Etiqueta: Los nobles son educados en cómo comportarse en toda clase de situaciones formales. Obtienen una bonificación de +10 a las tiradas de habilidad de interacción al tratar con las autoridades y en situaciones formales.

Legado de riqueza: Nacer en la nobleza es heredar un legado de asombrosa riqueza. Incluso un vástago desheredado goza de recursos más allá de los sueños más descabellados de las masas trabajadoras. Esto añade un +1 al Factor de beneficio inicial del grupo.

Muy bien relacionado: Los nobles tienen muchos contactos, y saben que dejar caer los nombres "correctos" en una conversación puede abrir más puertas que un puñado de tronos. Un personaje noble comienza el juego con el talento Protocolo (Nobleza). Además, para reflejar su poder, también obtiene un Protocolo adicional de la siguiente lista: Académicos, Adeptus Mechanicus, Administratum, Astrópatas, Bajos fondos, Eclesiarquía, Gobierno, Mercaderes o Militares.

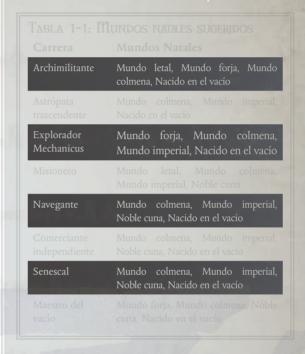
Vendetta: Cada casa noble tiene sus enemigos y rivales jurados que buscan dañarla. La protección de un comerciante independiente simplemente obliga a los que desean causar daño a ser un poco más prudentes y sutiles para cumplir su venganza. Por esa razón, los personajes nobles tienen poderosos enemigos, tal vez en la forma de una casa noble rival o algún otro grupo de gran poder. Los detalles de estos enemigos deben ser definidos por el jugador y el Director de Juego, trabajando juntos para crear una amenaza formidable. Aunque no rastrean los pasos del personaje a cada momento, estos enemigos tienen como objetivo molestar, dañar o matar al personaje cada vez que se crucen en su camino. El personaje noble, por supuesto, es libre de devolver el favor cuando sea conveniente hacerlo.

Heridas iniciales: Los personajes de noble cuna doblan su bonificación de Resistencia inicial y añaden 1d5 al resultado para determinar su número de Heridas iniciales.

Puntos de Destino iniciales: Tira 1d10 para determinar los puntos de Destino iniciales del personaje. Con un 1–3, comienza con 2 puntos de Destino; con un 4–9, comienza con 3 puntos de Destino; con un 10, comienza con 4 puntos de Destino.

${f M}$ undos natales y profesiones

En ROGUE TRADER no existen restricciones especiales a la elección de carrera profesional para personajes de cierto mundo natal (consulta el Capítulo II: Carreras profesionales). Sin embargo, el Director de Juego tiene la última palabra. A continuación encontraras una lista de los mundos natales más adecuados para cada carrera:



DERECHO DE NACIMIENTO

En el 41º Milenio, la vida en el Imperio sigue un recorrido establecido. Desde el nacimiento hasta la muerte, la mayoría de ciudadanos imperiales recorre una ruta inamovible hacia su destino. Sin embargo, unas pocas excepciones son capaces de elevarse por encima de sus inicios, por humildes que sean.

CARROÑERO

Creciste entre el anhelo y la pobreza de los menos afortunados, un alma entre los innumerables habitantes de la subcolmena, renegados, carroñeros, y otras mil castas de marginados en los límites del Imperio, recogiendo lo que pueden para sobrevivir. Todo lo que atesorabas procedía de los desechos de aquellos por encima en la jerarquía imperial o extraído de los escombros y cenizas de guerras pasadas; al menos, todo lo que no fue tomado de los cuerpos de tus compañeros y rivales. La tuya fue una existencia al límite: con el abismo oscuro de la inanición a un lado y la muerte o algo peor en el otro. Una infancia donde cada día con vida era un triunfo te ha endurecido y perfeccionado, pero ha dejado cicatrices en tu alma.

Efecto: Obtienes el talento Anodino o Resistencia (Miedo), además puedes aumentar en +3 tu característica de Agilidad o de Voluntad. Sufres 1d5 puntos de corrupción o 1d5 puntos de locura.

PÍCARO

Un huérfano en la frontera entre la luz y la oscuridad, pasaste años viviendo de tu ingenio entre artistas, pandilleros y otros malhechores al margen de la sociedad imperial. Tu juventud transcurrió en una frontera gris donde los casi marginados se mezclaban con figuras sombrías de las profundidades y los ávidos de emociones que descendían de lugares más seguros. Un buen pícaro sabe que la ley sólo se aplica si es atrapado por los agentes y que una vida solo vale lo que gasta en mantenerla. Has aplicado estas lecciones duramente obtenidas en tu vida posterior. La supervivencia es un juego, con el placer y la comodidad como recompensa. Un cuerpo debe comer, beber y vivir bien, porque la muerte puede venir a tu puerta cuando le apetezca.

Efecto: Obtienes Trucos de manos como habilidad básica entrenada, además puedes aumentar en +3 tu característica de Inteligencia o de Percepción. Sufres 1d5 puntos de corrupción o 1d5 puntos de locura.

PENDENCIERO

Has nacido para la violencia. Te ha rodeado toda tu vida y has tenido un arma a mano desde que eras lo suficientemente fuerte como para empuñarla. Podrías haberte unido a las FDP o incluso convertirte en un soldado de la Guardia, pero ¿qué clase de vida es esa? Unirse a un regimiento significa órdenes aquí, órdenes allá, y eso no tiene ningún sentido. Tenías claro que pelear por tronos como mercenario era la mejor manera para que un guerrero se haga rico en su oficio y todavía escape con vida. Has visto la muerte, la victoria, y la mayoría de las cosas feas que se encuentran entre medias, pero no te importa siempre y cuando haya una abultada bolsa esperando en el otro lado del campo de batalla. En cuanto a los muertos, el Emperador reconocerá a los suyos.

Efecto: Obtienes el talento Desenfundado rápido y ganas Intimidar como habilidad básica entrenada. Puedes aumentar en +5 tu característica de Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles, pero sufres -5 en Empatía y 1d5 puntos de locura.

HIJO DEL CREDO

No fue hasta relativamente tarde en tu juventud que pisaste una habitación en la que la severa mirada del Dios-Emperador estaba ausente, y durante tus años impresionables estuviste protegido por los brazos envolventes del Ministorum de gran parte de la dificultad e incertidumbre que muchos deben soportar. El rostro inflexible de Sus estatuas era parte de tu educación, como la ardiente fe pura de los más cercanos a ti. La escritura, el ritual, las lecciones y exhortaciones sacerdotales, llenan tus recuerdos, elevándose espontáneamente en cada momento, como si los ancianos clérigos de pelo blanco que te enseñaron aún estuviesen a tu lado en espíritu, protegiendo celosamente tu alma. Todos los hombres oyen las palabras sagradas del Dios-Emperador si nacen bajo Su gobierno, pero tu escuchabas más que la mayoría incluso antes de alcanzar la edad adulta.

Efecto: Obtienes el talento Fe inquebrantable y puedes aumentar en +3 tu característica de Empatía o de Voluntad, pero sufres un -3 en la Habilidad de Armas.

SABIO

Para un estudioso no hay peor sonido que el de desgarrar un pergamino. Siempre marca una profanación de algún tipo. ya sea una valiosa obra perdida o un sabio destruyendo sus propios trabajos defectuosos. Lo sabes porque el murmullo de los sabios, el ruido de las imprentas y el olor a tinta y polvo han sido parte de tu vida desde que puedes recordar. Los aprendices son iniciados jóvenes como adeptos, porque hay mucho que aprender y el ciclo vital humano es breve. Los aprendices asisten a una reunión tras otra entre sabios ancianos, empapándose en el intercambio de conocimientos hasta que saben cómo aprender y son guiados por el camino correcto. La galaxia está llena de conocimiento, e incluso la gota más pequeña de él llenaría las mentes de un mundo plagado de sabios. Sin embargo, tú disfrutas del aprendizaje, a pesar de que nunca podrás conocer personalmente más que una minúscula fracción de todo lo que hay que saber.

Efecto: Obtienes Lógica como habilidad básica entrenada o el talento Protocolo (Académicos). Aumenta en +3 tu característica de Inteligencia o Empatía, pero sufres -3 a Resistencia.

JACTANCIOSO

Has crecido en la cumbre de la riqueza y el privilegio que se eleva, en algunos casos literalmente, muy por encima de las masas comunes del Imperio. Esperabas su obediencia y has vivido de los frutos de su trabajo, entregado a tu extensa familia en una solemne lealtad. Has sido educado entre orgullosos vástagos, señores holgazanes y valiosos seguidores de vigilante y silenciosa competencia. Todas las distracciones al alcance de la acaudalada y aburrida élite fueron puestas ante ti, día tras día, en una panoplia de decadencia para enervar el cuerpo y transportar la mente. Esos fueron años de exhibiciones fantásticas, relaciones sórdidas, drogas extrañas, conspiraciones por el bien del espectáculo, rivalidades absurdas y una violencia cuidadosamente ocultada.

Efecto: Obtienes el talento Decadencia. Puedes aumentar en +3 tu característica de Agilidad o Empatía, pero sufres -3 en Percepción y 1d5 puntos de corrupción.

LA TENTACIÓN DEL VACÍO

Pocos ciudadanos imperiales ven más allá de los estrechos horizontes de la fe, el trabajo y las vicisitudes de la vida en un solo mundo. Muchos ni siquiera reconocen que hay algo más aparte de su ciclo designado desde su nacimiento, el servicio en nombre del Dios-Emperador durante todo el tiempo posible, y el entierro en el mismo lugar donde vivieron toda su vida. Tal es el precio que se paga por mantener a raya la corrupción que acompaña inevitablemente a la libertad y al conocimiento.

Sin embargo, hay destellos entre la oscuridad de la ignorancia. Es un continuo y extraño milagro de la naturaleza humana que de las masas oprimidas surjan almas aventureras, ambiciosas, y a veces retorcidas o rebeldes, que buscan más o que son empujadas por un destino indiferente. Son estos hombres y mujeres los que, a través del esfuerzo, la fortuna, o el giro de los grandes acontecimientos, abandonan su mundo natal y ponen un pie en un escenario mayor.





CONTAMINADO

Eres vil a los ojos de lo sagrado, declarado contaminado por tu forma retorcida o marcado por tu linaje maldito, o por tu extraño comportamiento y creencias heréticas. Pocos te miran más de cerca de lo necesario para condenarte, temiendo el contagio del mal y el juicio de los siervos designados del Dios-Emperador. Pero a pesar de la excoriación por los necios que se han vuelto contra ti, tu alma arde por la grandeza. Ahora buscas sin descanso el lugar donde podrías alcanzar incluso una pequeña fracción de lo que habrían sido tus victorias legítimas si tu vida no hubiese sido arruinada por el destino, y el poder para vengarte de los que quieren hacerte sufrir.

Efecto: Escoge uno de los siguientes resultados y aplícalo a tu personaje.

- Mutante: Debes tirar una vez en la Tabla 14–3:
 Mutaciones (consulta la página 371). Puedes gastar 200 pe para seleccionar un resultado de la tabla (debe ser un resultado inferior a 74–00) en lugar de tirar los dados.
- Loco: Sufres la perdida de -3 en Empatía o de -1 punto de Destino. Obtienes +3 a Resistencia, el talento Protocolo (Los locos), y sufres 2d10 puntos de locura.
- Filosofía perversa: Obtienes un +3 en Voluntad y el talento Enemigo (Eclesiarquía).

CRIMINAL

Las ruedas de la justicia imperial giran despacio, pero sin duda aplastarán a cualquier vida atrapada en su camino. Para empeorar las cosas, hay trampas en los bajos fondos criminales que conducen a consecuencias muchos peores que años de trabajo forzado en una colonia penal imperial. Has sido declarado culpable por la ley imperial o desterrado por el señor del crimen al que antaño servías, y no tienes más opción que abandonar la vida que conocías. Las oscuras sendas de contrabandistas y renegados que serpentean tras la fachada de la sociedad imperial ofrecen un peligroso refugio para aquellos un paso por delante de la justicia, y para los dañados por un castigo pasado que les impide volver a formar parte de una ciudadanía respetuosa de la ley.

Efecto: Escoge uno de los siguientes resultados y aplícalo a tu personaje.

- Fugitivo buscado: Obtienes los talentos Enemigo (Adeptus Arbites) y Protocolo (Bajos fondos).
- **Perseguido por un señor del crimen:** Obtienes un +3 en Percepción y el talento Enemigo (Bajos fondos).
- Juzgado y hallado culpable: Sufres un -5 a Empatía. Obtienes un implante o miembro biónico de mala calidad (puedes gastar 200 pe para mejorarlo a calidad normal, o un total de 300 pe para mejorarlo a buena calidad).

RENEGADO

El Imperio sobrevive y prospera en gran medida por su estrechez de miras, y por las restricciones impuestas por altos muros, un orden férreo, y fe obediente en mundos donde nadie mira más allá de las rutas enseñadas en la infancia. Pero una mente rebelde como la tuya no puede ser tan fácilmente oprimida y has tenido que pagar un precio por tu libertad, aprendiendo que esos altos muros están ahí por una razón. Quizás eras un visionario en busca de conocimiento extraño, buscando respuestas a preguntas que a otros nunca se les ocurrió preguntar, respuestas que resultaron oscuras. O tal vez niegas la santidad de la iglesia del Dios-Emperador en tu corazón y has huido de los vínculos de la fe, o luchado como parte de una revuelta sangrienta contra la tiranía y la injusticia de tu mundo natal. En cualquier caso, tus únicas opciones eran huir o morir. Ahora, las estrellas más allá te esperan con la posibilidad de libertad, poderes insospechados y peligros desconocidos.

Efecto: Escoge uno de los siguientes resultados y aplícalo a tu personaje.

- Reincidente: Obtienes el talento Enemigo (Adeptus Arbites) Resistencia (Interrogatorio). Además obtienes Esconderse como habilidad básica entrenada.
- Librepensador: Aumentas un +3 en Inteligencia o en Percepción. Sufres un -3 en Voluntad y obtienes el talento Enemigo (Eclesiarquía).
- Visionario oscuro: Sufres 1d5+1 puntos de corrupción o 1d5+1 puntos de locura. A cambio, obtienes el talento Alma oscura y Saber prohibido (escoge uno) como habilidad básica entrenada.

SENTIDO DEL DEBER

Solo los ignorantes creen que el deber es una prisión impuesta a los demás por aquellos en el poder. El verdadero deber surge espontáneamente del alma, una llamada al servicio y la lucha que no debe ser eludida ni negada. Es tu fe y tu honor lo que te impulsa a lugares y trabajos mucho más allá de la imaginación de quienes trabajan por su propio interés. Tanto si sirves al Aquila, te esfuerzas en guiar y proteger a las innumerables masas de la humanidad, o sirves al honor y la llamada de la sangre, conoces bien las grandes pruebas y lejanos viajes que quedan por delante, y tienes la intención de llevarlas hasta el final.

Efecto: Escoge uno de los siguientes resultados y aplícalo a tu personaje.

- Leal al Trono: Obtienes un +3 en Voluntad y (si cumples el requisito de V 40) el talento Armadura de desprecio. Sufres una penalización de -10 a las tiradas de habilidad de interacción al tratar con cualquiera ajeno al Imperio (como alienígenas y traidores).
- Leal a la humanidad: Obtienes un +3 en Percepción o en Inteligencia. Reduces en -1 el Factor de beneficio inicial del grupo.
- Leal a tu dinastía: Obtienes el talento Rival (Familia comerciante independiente) y sufres -3 en Resistencia. Aumentas en +1 el Factor de beneficio inicial del grupo.

FANÁTICO

Posees una fe tan fuerte que te ha llevado más allá de la vida que de otro modo habrías vivido. Si se trata de algo que siempre ha sido una parte de ti, que nació en un campo de batalla, o que llegó como una revelación, tú tienes seguridad mientras que otros simplemente creen. Es esta fe la que te ha llevado por la senda del peregrino hasta las estrellas, llevando la voluntad del Dios-Emperador al incrédulo y al necesitado, para proteger a los justos y castigar a los enemigos de la humanidad.

Efecto: Escoge uno de los siguientes resultados y aplícalo a tu personaje.

- Cicatrices benditas: Obtienes un +10 en las tiradas de Intimidar, un -10 en las tiradas de Carisma, y un biónico de mala calidad (gastando 200 pe puede ser de calidad normal, o con 300 pe, de buena calidad).
- Claridad desconcertante: Obtienes un +5 en Voluntad. También sufres un -5 en Empatía o 1d10 puntos de locura.
- Favorito de los fieles: Obtienes un +5 en Empatía y el talento Protocolo (Eclesiarquía). Sufres un -5 en Resistencia.

ELEGIDO POR EL DESTINO

Desde que puedes recordar sabes que te espera un gran destino. El Dios-Emperador vela por ti, porque a veces los acontecimientos se han desarrollado de forma correcta para beneficiar tus planes, y en otros momentos, las acciones necesarias para avanzar fueron evidentes. Tal vez tu búsqueda de verdades prohibidas te ha hecho ganar enemigos entre los pensadores imperturbables del Imperio, puede que en tu corazón sepas que tu destino está en extraños mundos xenos, o que serás el más grande de tu estirpe, cuyo nombre se recordará a lo largo de los años, sin importar el precio.

Efecto: Escoge uno de los siguientes resultados y aplícalo a tu personaje.

- Buscador de la verdad: Obtienes los talentos Predicción y Enemigo (Académicos o Eclesiarquía). Sufres un -3 en Voluntad.
- **Xenofilo:** Obtienes una bonificación de +10 a las tiradas de Empatía al tratar con razas o culturas alienígenas. Sufres una penalización de -5 en las tiradas de Voluntad relacionadas con artefactos y poderes psíquicos alienígenas.
- Destinado para la grandeza: Obtienes +1 punto de Destino, pero también sufres 1d10+1 puntos de locura.

PRUEBAS Y DIFICULTADES

Los personajes de ROGUE TRADER están un nivel por encima del resto de la humanidad. Ya sea a fuerza de puro talento, energía bruta, fortuna oscura o la voluntad de sobrevivir, han prosperado donde otros han caído y han alcanzado el estatus que poseen actualmente. Estos individuos no son el producto de su origen y formación, sino también de las experiencias que han soportado, experiencias que los han forjado en lo que son mientras otros a su alrededor han cedido y han sido destruidos. Las siguientes descripciones ofrecen una serie de pruebas y dificultades que un explorador podría haber soportado después de lanzarse a su carrera, y detalla los efectos de esas experiencias, para bien y para mal.

Los detalles precisos, como lugares y nombres, están deliberadamente ausentes para que cada jugador llene los espacios en blanco y cree su propia experiencia e historia única. El jugador puede escoger solo su propia historia detallada, o decidirla en conjunto con el DJ. Las intersecciones de las pruebas y dificultades en la senda de origen son un modo excelente para que los distintos PJs, dentro de la misma tripulación de un comerciante independiente, hayan entrado en contacto entre sí y se convirtieran en aliados en el pasado.

MANO DE LA GUERRA

El Imperio del Hombre está sacudido por la guerra y la violencia, y más allá de sus fronteras la lucha y el conflicto son aún peores en muchas regiones. No todas las guerras, sin embargo, son iguales, y estuviste atrapado en una campaña encarnizada y aterradora, en la que muchas naves se convirtieron en cascos ardientes y ciudades fueron arrasadas en una viciosa serie de batallas sin cuartel. La guerra y el enemigo que combatiste hasta la muerte han tenido un profundo efecto en ti, y hasta hoy día, las caras de los muertos te persiguen cuando cierras los ojos. Ahora, solo cuentas con aquellos que han luchado y sangrado como verdaderos aliados, y nunca perdonarás a tu viejo enemigo. Te esfuerzas duro por lo que deseas, porque sabes que la muerte nunca está a más de un latido de distancia.

Las cenizas de la guerra: Obtienes un talento de Entrenamiento con arma o Resorte, además del talento Odio contra tu enemigo en la guerra que define tu pasado. Elige entre: orkos, eldar, mutantes, adoradores del Caos, la Guardia Imperial, la Armada Imperial o piratas del vacío.

27

El rostro del enemigo: Nunca tendrás voluntariamente relación con tu enemigo jurado, excepto en las circunstancias más extremas, y caso de hacerlo, sufrirás un -10 a todas las tiradas de Empatía en esos tratos. Además, ante la más mínima provocación reaccionarás violentamente hacia ellos. (Puedes realizar una tirada de Voluntad para evitar esto, modificada por la provocación y las consecuencias de sucumbir a tu odio).

RECLUTADO A LA FUERZA

Los hombres y mujeres capacitados con talentos únicos y valiosos, ya sean navegantes u hombres de armas, son mercancías para aquellos sin escrúpulos y desesperados. Hay muchos viajes realizados y tripulados por hombres reclutados por la fuerza: marineros que trabajan bajo el látigo de un capataz en las entrañas de una nave de guerra, astrópatas secuestrados, y vástagos de sangre comerciante independiente cuyas cadenas pueden ser amenazas de seda y sus celdas un chantaje insidioso, pero no por ello menos reales. Aunque algunos pueden ver estas experiencias como parte del "gran juego" de las cosas, tienes un punto de vista diferente y has jurado no volver a ser un títere o peón en el juego de nadie. El que te viste obligado a servir en el pasado y que te las arreglaste para escapar de tu servidumbre es un secreto que rara vez compartes, pero un día tus captores tendrán motivos para recordar la ofensa que te hicieron y arrepentirse.

Cómplice involuntario: Gracias a tu sombrío pasado, dispones de un conocimiento al que normalmente no tendrías acceso. Obtienes una habilidad (siempre que no tenga requisitos previos) para tu personaje. Puedes seleccionar una habilidad de Saber popular o mejorar alguna que ya poseas.

Celosa libertad: Tras haber sufrido la cautividad, no tienes intención de vivirla de nuevo. Reaccionas violentamente ante la perspectiva de prisión o de pérdida de libertad. Puedes hacer una tirada de Voluntad para impedir esto, modificada por la provocación y las consecuencias (establecidas por el DJ) de sucumbir a tu temor.

CALAMIDAD

Al abandonar la relativa seguridad del Imperio, uno de los grandes y a menudo subestimados peligros es el desastre, tanto si afecta a una colonia avanzada aislada o a una nave estelar despojada de repente de sus suministros por las circunstancias o el sabotaje. El hambre, la plaga, y otros desastres inesperados matan a los débiles, pueden hacer que la muerte sea una clemencia, y a veces destruyen el fino barniz de la civilización llevado por muchos, revelando lo peor y lo mejor de la humanidad. Has visto todo esto y más, y tal vez te viste obligado a tomar medidas desesperadas para sobrevivir o seguir siendo fiel a tu honor. En cualquier caso, no albergas ilusiones sobre lo que otros son capaces de hacer in extremis y has aprendido, por las malas, que a veces un proyectil bólter es lo que vale el rescate de un lord comandante y que un hombre hambriento no puede comer oro, no importa cuanto tenga.

Habituado a la adversidad: Obtienes el talento Sueño ligero y puedes escoger entre Nervios de acero o Recio.

Eco de tiempos difíciles: Gracias a las adversidades del pasado y a un sentido de la prioridad que promueve la cautela y las necesidades del presente sobre la adquisición y el riesgo, reduces el Factor de beneficio inicial del grupo en -1.

DESTERRADO DE LA NAVE

Para aquellos que surcan el vacío, pocas cosas provocan tanto miedo como ser despojados de su nave espacial, que el quid de su identidad les sea arrebatado por su destrucción o una traición súbita. Ya sea por un naufragio, la acción del enemigo, o motivos más oscuros como un motín o abandono deliberado, hay pocos destinos más terribles para un explorador que ser desterrado en soledad, ya sea en un mundo extraño o, peor aún, perdido en el gélido agarre de las frías estrellas. Sobrevivir a esa suerte requiere a un individuo notable, capaz de reunir una determinación y autosuficiencia a la que pocos pueden aspirar, pero esa resistencia puede ser un arma de doble filo. Para otros que viajan por las estrellas y desafían las mareas del empíreo, estás marcado y no eres de fiar por sobrevivir a lo que nadie podría, y los nacidos en el vacío susurran que tu mala suerte te seguirá allá adonde vayas. No importa, cada día que caminas por la cubierta de una nave y ves otro amanecer estelar es otro día que desprecias la fatalidad de la que has escapado.

Contra todo pronóstico: Obtienes la habilidad Supervivencia (o la mejoras un nivel) o el talento Alma oscura. Además, cada vez que gastas un punto de Destino para recuperar Heridas (consulta la página 235), puedes repetir la tirada, pero debes aceptar el segundo resultado.

Mala suerte: Reduce tu número inicial de puntos de Destino en -1. Además, sufres una penalización de -5 a las tiradas de Empatía al interactuar con los nacidos en el vacío, comerciantes independientes, y otros viajeros del vacío que no sean tus amigos personales, si conocen tu reputación.

VIAJE OSCURO

Las tabernas de los puertos y estaciones estelares están llenas de aventureros, vagabundos y veteranos viajeros del vacío. Más tarde o más temprano, cuando las esferas de lumen se atenúan, estos individuos relatan las muchas leyendas extrañas que han oído. Hablan de pecios infernales tripulados por los perdidos, de tormentas de disformidad que aúllan con voces burlonas, de cosas que arañan en el casco esperando el mínimo parpadeo del campo Geller para infiltrarse y devorarlo todo, y de encuentros con xenos horripilantes y los viajes de los condenados. Pero a ti no te gustan este tipo de historias porque sabes la verdad: las has vivido. Has mirado fijamente a los ojos del abismo y has sobrevivido. Has visto a los muertos caminar y a mamparos sangrar. Estas experiencias te han marcado, abriendo tus ojos a la oscuridad que se esconde bajo la superficie, y si eso te ha hecho retroceder con temor o te ha atraído con fascinación es una verdad que no compartes con nadie.

Cosas que un hombre no debe saber: Obtienes una habilidad de Saber prohibido relacionada con tus experiencias (o mejoras una que ya poseyeras en un nivel), o puedes obtener el talento Resistencia (Miedo).

Marcado por la oscuridad: Perseguido por tus experiencias, recibes 1d5 puntos de locura.

GRAN VENDETTA

El honor, la amistad y la lealtad no son palabras vacías o dignos ideales para ti, son instrumentos para la supervivencia. Sin tu nave, tripulantes y aliados, estás solo en la fría oscuridad del espacio y eres presa de incontables enemigos y rivales; con ellos estás protegido, tienes un hogar y un apoyo cuando otros buscan tu vida. Descubriste este conocimiento cuando tu y tus aliados os visteis atrapados en una venganza mortal con otra facción, una disputa asesina que consumió tu vida y envió amigos a la tumba. Tanto si tus enemigos eran una tripulación rival, casa noble, culto, cartel o banda criminal, la sangre fue derramada y la venganza resuelta. Independientemente de si tu bando salió victorioso o conoció la amarga derrota al final, lo que importa es que has luchado y que volverías a hacerlo.

Sangre por sangre: Obtienes el talento Difícil de matar o Paranoia, y la habilidad Indagar (o, si ya la posees, auméntala un nivel).

No toleras el insulto: No permitirás una ofensa seria contra tu honor y persona, o los de aquellos bajo tu protección, respondiendo a la amenaza con amenaza y a la violencia con violencia. Puedes hacer una tirada de Voluntad para evitar esto, modificada por la provocación y las consecuencias (establecidas por el DJ) de sucumbir a tu ira.

MOTIVACIÓN

Cuando un alma valerosa da su primer paso en el vacío, el *qué* espera encontrar es menos importante que el *por qué*. Tanto si está motivado por una ardiente ambición, codicia o venganza, siempre hay una razón imperiosa por la que alguien deja su mundo natal y se adentra en lo desconocido.

FORTALEZA

Buscas resistir y, haciéndolo, volverte más fuerte. Das la bienvenida a la oposición, el riesgo, los contratiempos, el daño y al dolor como a viejos amigos, porque estas pruebas no son más que los escalones por los que llegarás a mayores alturas. Resiste, y serás fuerte a ojos del Dios-Emperador y del Imperio.

El Credo Imperial enseña que los virtuosos agradecen la tormenta, porque su furia guía a la humanidad en el camino a la fuerza del cuerpo y del alma. Igual que un árbol poderoso pierde sus extremidades débiles ante el viento y se alza más grande, también la humanidad se hace más resistente por la lucha y la necesidad. Otros lo dirían de un modo más simple: los débiles mueren y sólo los fuertes permanecen, y tú has optado por ser de estos últimos.

Efecto: +1 Herida.

FORTUNA

Buscas la fortuna sin medida, incontables tronos con los que comprar cada uno de tus deseos. Entiendes que todas las cosas comienzan con el tintineo de las monedas dejadas caer sobre un mostrador finamente trabajado. Ese es el sonido que impulsa los corazones de los hombres y les obliga a tu voluntad. Tal vez tus objetivos finales son admirables, tal vez son despreciables, a la riqueza no le importa y la riqueza

causa que otros tampoco lo hagan. Por lo que eso es todo lo que siempre has querido, todo lo que puedas necesitar, todo se reduce a tronos. Debes tenerlos y la gran riqueza que representan. Esa es tu misión, y solo puedes esperar seguir siendo la misma persona al final de ella, habiendo eludido las miles de maneras en las que la búsqueda de la fortuna puede torcer la mente y el alma.

Efecto: +1 punto de Destino.

VENGANZA

La venganza arde en tu corazón, quemando tus venas cada vez que te despiertas de un sueño de cuchillos y asesinato. Buscas venganza contra los que te han hecho mal. Ese deseo te roe, te persigue en sueños, y ensombrece tus acciones. Todos deben trabajar duro para vivir, pero con cada paso que das te preguntas: "¿Este paso me acerca a mi venganza?" La necesidad te urge y lo hará hasta el día que te alces por encima del cadáver ensangrentado del último de tus enemigos. ¿Y qué ocurrirá entonces? Ahora eso no importa, porque ese día aún está muy lejos y el camino es largo. Si la retribución te consume por completo hasta entonces, convirtiéndote en un fantasma de lo que fuiste antaño, ese es el precio que estás dispuesto a pagar.

Efecto: Obtienes el talento Odio (escoge uno).

RENOMBRE

El Imperio es imperecedero e indiferente, y cada día incontables millones trabajan, se esfuerzan y mueren desconocidos, inadvertidos, sin nombre ni reconocimiento. Pero unos pocos nombres resuenan en gloria a través de la eternidad: Macharius, Solon, Haarlock, Land... Y esperas encontrarte un día entre ellos, o ese es tu más ferviente deseo. Tienes grandes visiones y el ardiente afán de hacerlas realidad. Mediante tus acciones y victorias, te asegurarás de que tu nombre sea pronunciado por las multitudes aún por nacer en los milenios por venir. Reunirás a los mejores y más brillantes bajo tu bandera, asegurando la lealtad de los potentados imperiales, y luego conseguirás semejantes hazañas que los que vengan después de ti se inclinarán ante las estatuas erigidas a tu imagen.

Efecto: Obtienes el talento Autoritario o Protocolo (escoge uno).

ORGULLO

Por encima de todo quieres el respeto, la admiración de los aliados y la estima a regañadientes de los enemigos, y no permitirás que ningún insulto a tu honor quede sin respuesta. No soportas que nadie sea tan ignorante como para burlarse de ti como alguien indigno, no apto para tu legado, o carente de talento. Cuando buscas probarte a ti mismo es por el bien de tus altos estándares, o tal vez debido a la frustración de que los poderosos aún no reconozcan tu valor real. No obstante, de ti depende liderar y demostrar tu valía por tus acciones y comportamiento, y cualquier duda o menosprecio sufrido tendrá como respaldo a tus palabras el frío acero.

Efecto: Obtienes una reliquia familiar (consulta la **Tabla 1–2: Reliquias familiares**) o aumentas +3 en Resistencia.

TABLA 1-2: RELIQUIAS FAMILIARES 1d100 Objeto 01 - 20Pistola láser de arcanotecnología: Un arma de origen desconocido y gran antigüedad. Obtienes una pistola láser de la mejor calidad. 21-40 Espada sierra de la era Angevina: Una antigua espada con sellos de pureza de la Cruzada, usada supuestamente contra los xenos en la purificación de las Marcas de Drusus. Obtienes una espada sierra de la mejor calidad. 41-60 Sello ancestral: Una poderosa y respetada marca de una autoridad antaño ejercida, transmitida por la familia pese a que sus vástagos perdieron hace mucho su lugar en el gobierno imperial. Obtienes un +10 a todas las tiradas de habilidad de interacción al mostrar el sello y tratar con ciudadanos u organizaciones imperiales. 61-80 Armadura de caparazón bendecida: Una armadura que antaño perteneció a la guardia de honor de un santo. Ungida e inscrita con las enseñanzas del santo, es un signo que conmueve a los devotos del Credo Imperial. Obtienes una armadura de caparazón de la mejor calidad. 81-00 Relicario de San Drusus: Un recipiente grabado de metal que contiene una reliquia auténtica del santo, confirmado por los archivos de la Eclesiarquía. Este artefacto abre muchas puertas en el Ministorum. Obtienes un +20 a todas las tiradas de habilidad

PRESTIGIO

El Imperio del Hombre es una gran jerarquía, y eso, a tus ojos, es una escalera que va desde el último campesino a las cegadoras cumbres de la Sagrada Terra del Dios-Emperador. Has dedicado tu vida a subir esa escalera en busca de la posición más alta a la que puedas llegar: a mayor poder, más liderazgo y más influencia. La riqueza, el renombre y las relaciones con los poderosos, solo importan para poder subir otro escalón. Demasiados necios nunca llegan arriba, pero no les deseas ningún mal. La posición que podrían haber tenido será tuya y serán tus leales servidores en los años venideros.

de interacción al mostrar el relicario y tratar con

miembros del Ministorum.

Efecto: Obtienes el talento Dotado (escoge uno) o Protocolo (escoge uno).

CARRERA PROFESIONAL

Aunque tu senda de origen y características son importantes para comprender a tu personaje, es tu carrera profesional la que define la función de tu personaje dentro del juego. ROGUE TRADER tiene ocho carreras profesionales: astrópata trascendente, archimilitante, comerciante independiente, explorador mechanicus, maestro del vacío, misionero, navegante y senescal. Según transcurre el juego, tu rango en tu carrera profesional aumentará. Cada nuevo rango abre puertas a una multitud de opciones, dándote los medios necesarios para personalizar tu explorador. Consulta el Capítulo II: Carreras Profesionales en la página 35.

PASO 3: GASTAR PUNTOS DE EXPERIENCIA

"Una negociación exitosa es tanto una cuestión de fuerza militar asomando por fuera de la mesa, como de astucia y diplomacia en ella".

—Principios del comercio, de Farzin

ras determinar tu senda de origen, tu próximo paso es anotar el movimiento de tu personaje. Finalmente, gastas tus puntos de experiencia iniciales tomando como referencia las mejoras de rango apropiadas del **Capítulo II:**Carreras Profesionales, antes de avanzar al siguiente paso.

EXPERIENCIA INICIAL

Los personajes comienzan el juego con 4.500 pe. Esta cantidad inicial se considera que ya ha sido gastada al preparar las capacidades del personaje al nivel en el que está ahora. Tú no gastas realmente estos pe; esa cantidad representa las características, senda de origen, habilidades y otras capacidades preexistentes de tu personaje. Estos pe iniciales son de mayor importancia al usar personajes de Dark Heresy en Rogue Trader. (Un personaje de Dark Heresy de rango 5, con 5.000 pe, es equivalente a un personaje de rango 1 de Rogue Trader con 5.000 pe. Consulta la página 34 para más información). Los nuevos personajes disponen de 500 pe adicionales para gastar en aumentar características, adquirir o mejorar habilidades, adquirir nuevos talentos, etc. El Capítulo II: Carreras profesionales describe el coste en pe de estos aumentos, denominados mejoras, además de cuales están disponibles según tu carrera. Asegúrate de anotar cuántos pe gastas, puesto que los pe gastados determinan el rango de tu personaje dentro de su carrera profesional. Cuando hayas gastado tus 5.000 pe iniciales, el total de pe de tu personaje debe ser igual a 5.000.

PASO 4: DANDO VIDA AL PERSONAJE

"Cualquier viajero del vacío profesional es mucho más que la suma de sus partes. Subestima su inventiva a riesgo de tus propios recursos en el futuro, no de los míos. Ahora fuera de mi presencia, y no me hagas tener motivos para verte de nuevo".

—Lord-capitán Morthus Winterscale, comerciante independiente

Los números y palabras que has anotado hasta ahora son las tuercas y tornillos que definen las capacidades de tu personaje.

NOMBRE

"Un millar de nombres no pueden cambiar la naturaleza de un hombre".

—Asklepyon, Relatos de la Expansión

Los nombres dentro del 41° Milenio son tan variados como los muchos miles de mundos que componen el Imperio. Como la humanidad es una criatura inventiva y contradictoria, no hay convenciones estándares o universales que gobiernen los nombres que los pueblos se dan a sí mismos. En algunos lugares un único nombre simple podría indicar bajo nacimiento e ignominia, mientras que en otros podría actuar como una marca de extrema riqueza, fama y buena crianza. Cuando decidas un nombre, siéntete libre de mezclar y comparar cualquiera de las sugerencias hechas por las tablas de nombres. La idea, por supuesto, es crear un nombre que se adecue a tu personaje, y nadie sabe más sobre tu personaje que tú.

TIPOS DE NOMBRES

Esta sección ofrece cinco tipos distintos de nombres:

Los nombres **primitivos** son cortos y brutales, como suele ser la vida de sus propietarios.

Los nombres en **gótico vulgar** descienden de antiguas formas del gótico clásico, corrompidas tras siglos de uso.

Los nombres en **gótico clásico** proceden de la lengua arcaica con el mismo nombre. Poseen un aire solemne y autoritario.

Los nombres **arcaicos** se remontan a un pasado lejano. Podrían ser nombres de héroes y santos del Ministorum, y otros ser tan antiguos que se ha perdido todo rastro de su orígen.

Los nombres **informales** son solo eso: apodos y motes obtenidos por las hazañas (o fechorías) cometidas.

Pues decidir que un tipo de nombre particular es especialmente adecuado para tu personaje. Si este es el caso, simplemente escoge un nombre de las listas dadas a continuación. En caso contrario determínalo al azar.

Tabla 1-3: Ejemplos de nombres masculinos					
Tirada	Primitivo	Vulgar	Clásico	Arcaico	Informal
01–06	Artho	Aubrey	Aleussander	Aestaban	Alt
07–12	Bron	Cort	Aphesius	Casmirre	Blade
13-18	Carno	Emil	Cornelius	Gillam	Cutter
19-24	Hob	Harmon	Darrius	Haddon	Echo
25-30	Gil	Jace	Fortunus	Jonstonne	Gant
31–36	Jorn	Lucius	Godwinne	Kenoch	Hal
37-42	Kerghan	Malakai	Holt	Mordechai	Jak
43-48	Lok	Nathin	Jarrion	Orthesian	Mord
49-54	Marn	Remi	Macharius	Patronius	Notch
55-60	Pak	Roland	Quinilli	Ramirez	Rook
61-66	Quinn	Sonar	Regias	Sebastion	Sawyer
67–72	Sthier	Theodore	Sarvus	Siegmund	Serge
73–78	Thale	Vorgen	Tristan	Torian	Stubbs
79-84	Vir	Ysarille	Victris	Vendigroth	Torque
85–90	Ziel	Zacharie	Xanatov	Yorque	Veche
91–00 Repite la tirada en la Tabla 1–4: Ejemplos de nombres femeninos					

Tirada	-4: EJEMPLOS DI	Vulgar	Clásico	Arcaico	Informal
01–06	Attie	Barbaretta	Anarette	Anastasia	Astra
07–12	Besse	Cynthia	Carnelia	Cymbry	Blur
13–18	Flur	Diane	Dominique	Esailla	Ceyle
19-24	Halia	Dorath	Faydra	Iioneyse	Crimson
25-30	Jessie	Elisabet	Inessa	Janelle	Flora
31–36	Karina	Faye	Janthine	Lorayne	Guile
37-42	Marra	Genevie	Luccretia	Katyaina	Luna
43-48	Narina	Isabelle	Marcella	Miriam	Mia
49-54	Ovina	Jayne	Jama	Nadeyse	Poise
55-60	Ralle	Josette	Noradine	Petriam	Rosa
61–66	Salia	Noemi	Regina	Serafina	Sola
67–72	Tassa	Odette	Symonne	Tarvanna	Trenne
73–78	Unna	Shandra	Winter	Undynne	Va1
79-84	Vyn	Tandra	Yolande	Victrix	Xandra
85–90	Yasha	Zolla	Zamora	Zephyr	Zelle
91–00 Repite la tirada en la Tabla 1–3: Ejemplos de nombres masculinos					

NATURALEZA

El proceso de creación te proporciona el esqueleto de tu alter ego. Sin embargo, estos números y notas no son la suma total de tu personaje, falta añadir un elemento vital: ¡Tú! Los detalles de trasfondo de la vida de tu personaje dependen en gran medida de ti, como por supuesto, su personalidad.

A algunos jugadores les gusta desarrollar a sus personajes durante el juego y ese es un enfoque perfectamente razonable. Cuando empieces a jugar, puede ser suficiente saber que tu personaje es un archimilitante de un mundo letal que ha dejado Puerto Errante para dirigir la compañía de escolta de un famoso comerciante independiente. No obstante, muchos jugadores prefieren trabajar en las notas de trasfondo y personalidad antes de que la partida comience. Si necesitas alguna ayuda para profundizar en tu personaje, prueba respondiendo a las seis siguientes preguntas. Las respuestas deben ayudarte a centrar tus pensamientos en tu emergente alter ego.

¿Cómo es tu personalidad?

Lo primero que debes considerar es la disposición de tu personaje. ¿Cómo es? ¿Fiero y pasional, o tosco y práctico? ¿Es pesimista y cínico, o siempre tiene fe en que sucederá lo mejor? ¿Busca compañía o es un misántropo? ¿Cuál es tu respuesta instintiva a las amenazas, sorpresas o presiones para actuar? Aquí hay algunos rasgos que podrían ayudarte:

Bilioso: Suspicaz, áspero y enojado, pero muy vigilante y consciente.

Cardenal: Busca el delicado equilibrio en todas las cosas, pero a menudo tiene dificultad para tomar una decisión de vital importancia rápidamente.

Colérico: Siempre activo y haciéndose cargo de todo, pero su ira es fácil de provocar.

Decidido: Sólido, inflexible y definitivo en todas las cosas. Considerado y resuelto de opinión.

Melancólico: Pensativo, introspectivo y tendente a ataques de melancolía.

Mutable: Impredecible, indisciplinado y rebelde, definido por la oposición a los ideales.

Flemático: Práctico y cuidadoso, pero muy serio y

Optimista: Confiado y optimista, pero propenso a visiones y a vuelos de fantasía.

Supino: Leal, devoto y fácilmente dirigido.

¿Por qué eres un líder a bordo de una nave comerciante independiente?

En algún momento del pasado tu vida dio un giro diferente. Ahora te sientas en el trono del capitán a bordo de una poderosa nave del vacío, o tal vez estás a la derecha del capitán para aconsejarle. ¿Es casualidad? ¿Se posó la mirada del Dios-Emperador sobre ti y movió las obras de hombres y mundos de tal modo que una reunión poco probable floreció en esta realidad presente? O tal vez trabajaste con un propósito durante años para diseñar tu situación actual. Si es así, ¿cómo tuviste éxito en donde innumerables hombres han fallado?

Quizás fuiste arrancado de la oscuridad por el fugaz antojo de un comerciante independiente y se te dio la ocasión de probarte. Tal vez ascendiste desde lo más bajo de la tripulación mediante el trabajo duro y la violencia. Tal vez tus talentos atrajeron la atención de tus superiores durante las negociaciones comerciales, y tu lealtad y servicio fueron una parte de la disposición final. También es posible que tengas un fuerte interés en la misión del comerciante independiente: quizás buscas cosas en las Estrellas Halo y el comerciante independiente es tu aliado en este esfuerzo. Tal vez tu riqueza ha comprado tu posición actual de influencia a bordo de esta nave. O tal vez estás huvendo de un oscuro destino tras de ti en el Imperio, y tu posición es lo más máximo a lo que puedes ascender en estas circunstancias. Cualesquiera que sean las circunstancias de tu pasado reciente, es probable que moldee tus opiniones y creencias en los tiempos venideros.

¿Por qué te atrae la Expansión Koronus?

La región de la Expansión Koronus de las Estrellas Halo, más allá del Sector Calixis, es un lugar de terribles rumores, muerte, y una riqueza que espera a los bastante valientes como para reclamarla. Es la roca sobre la que se han desvanecido muchas dinastías, y la torre que ha llevado a otras a la luz brillante de la gloria imperial. La Expansión es un reino de tesoros, riesgo, misterios, y viles xenos, destinado a ser purgado y reclamado en el nombre del Dios-Emperador, o eso dicen los disidentes drusos. ¿Por qué has trabajado duro para dejar la seguridad del Imperio y arriesgarte a cruzar las grandes tormentas del vacío en el terrible y maravilloso reino de las Estrellas Halo? Deseas el tesoro y la vida que se puede comprar con objetos procedentes de ese lugar? ¿Lo ves como un deber dado por el Emperador para ayudar a expandir las fronteras imperiales? Huyes de algún secreto que no puede seguirte más allá del alcance de los poderes imperiales, o buscas venganza contra alguien que ya ha huido a las Estrellas Halo? Tal vez persigues un rastro oscuro de secretos y saber prohibido que te conduce a los mundos muertos de la Expansión, o quizás tu objetivo es aumentar el conocimiento imperial.

¿QUÉ SACRIFICARÍAS?

Son demasiados los que se asustan ante su victoria final, temerosos de lo que les costará conseguir sus sueños. ¿Cómo de profundas son las heridas que estás dispuesto a sufrir en el camino de la riqueza, la fama, la venganza, o el saber prohibido? ¿Hasta dónde irías y cuantas de tus firmes creencias morirían en el camino? ¿Estás dispuesto a sacrificar tu salud, miembros, o cordura, si la misión lo requiere? ¿Usarás tu tripulación, aliados, o incluso a tus compañeros como meros peldaños, comerciando con sus vidas para obtener ventaja cuando el juego llegue a su fin y la victoria esté cerca? ¿Estás dispuesto a salir del camino de los fieles y llegar a acuerdos con xenos, viles psíquicos y poderes más oscuros para lograr tus fines a costa de tu alma inmortal? Estas opciones son tuyas: ¿qué estás dispuesto a sacrificar por la victoria y cómo vivirás las consecuencias?

¿CUAL ES TU AMBICIÓN?

La ambición impulsa a los comerciantes independientes y a sus aliados: el deseo de poder, riqueza, o de servir al Dios-Emperador en formas que resonarán a lo largo de los tiempos. ¿Cuál es tu ambición? Quizás conducir tu espada en el mapa de las estrellas y ver tu nombre escrito junto a los mundos reclamados en nombre del Emperador. Tal vez desees una fama similar a la de los héroes imperiales de leyenda, o reclamar todas las almas humanas perdidas de las Estrellas Halo y convertirte en un gran eclesiarca de un nuevo reino imperial. Quizás tus ambiciones son más humildes, pero no menos nobles: ser reconocido como un maestro de la guerra por un lord general imperial, recuperar tu fe perdida en el Credo Imperial mediante un gran acto de penitencia, o descubrir tecnología médica perdida que borre tus mutaciones. La ambición es tan variada como la humanidad, y te defines por lo que te impulsa a hacer grandes actos.

Qué es lo que odias?

La ardiente llama del odio es una virtud imperial: sostiene a los hombres frente al terror, los xenos, la rivalidad y la derrota, incluso cuando arde lenta y fría. ¿Qué odio te sostiene en los días oscuros y te impulsa a actos de destrucción o penitencia? ¿Aborreces al mutante o al pirata que reza a los dioses oscuros? ¿Deseas ser una feroz maldición sobre los nobles decadentes, o asesinar a la escoria de las cubiertas inferiores con gas letal? ¿Deseas acabar con los viles orkos o con los traicioneros eldar? ¿Ha merecido tu ira permanente la población de un determinado mundo imperial, un famoso culto del Ministorum, o la tripulación de un comerciante independiente rival? Tal vez no soportas que te muestren que estás equivocado, o estar en presencia de los que mienten, o ser visto falto en ciertas tareas.

PASO 5: FACTOR DE BENEFICIO Y PUNTOS DE NAVE

"La licencia de comercio y una nave para reforzarla, estás son las herramientas críticas para un comerciante independiente. Sin la primera, solo es un renegado. Sin la última, es un vagabundo condenado a una muerte anónima".

—Lord-capitán Laomyr, flota de batalla Calixis

Los exploradores comienzan el juego con una cantidad inicial de Factor de beneficio, que representa el poder relativo de la licencia de comercio de su dinastía, y una cantidad de puntos de nave, que representan el poder relativo de la nave poseída por los exploradores. Estos números se generan tirando 1d10 y comparando el resultado en la Tabla 1–5: Factor de beneficio y puntos de nave iniciales.

TABLA 1-5: FACTOR DE BENEFICIO Y PUNTOS DE
NAVE INICIALES

	Factor de Puntos			
Tirada	beneficio	de nave	Ejemplo	
1	60	30	Aunque la dinastía no comanda una nave poderosa, posee grandes recursos.	
2–3	50	40	Una buena nave y una copiosa bolsa prometen grandes cosas para esta dinastía.	
4–7	40	50	La dinastía es un nuevo y fresco jugador en el escenario galáctico, atrayendo la atención de los justos y los impíos.	
8–9	30	60	Una dinastía cuyo poder está en declive, pero aún puede recuperarse.	
10	20	70	La dinastía fue antaño una llama grande y poderosa, ahora solo es un destello de su antigua gloria.	

El Director de Juego puede generar (o elegir) el Factor de beneficio y puntos de nave del grupo empleando la Tabla 1–5, pero otra opción es que los jugadores designen a uno de ellos para hacer la tirada. Este método ayuda a que los jugadores se sientan más involucrados en la campaña.

FACTOR DE BENEFICIO

El prestigio y linaje de la licencia de comercio de un comerciante independiente se mide en términos de beneficio e influencia. El Factor de beneficio adquirido en la Tabla 1–5 es una representación del valor relativo de la licencia de comercio, las oportunidades y los recursos a su disposición. Consulta **Factor de beneficio** en la página 272 para más detalles.

FACTOR DE BENEFICIO INICIAL

La mayoría de las dinastías controlan enormes cantidades de capital, desde moneda como tronos hasta grandes redes de agentes, contactos e inversiones a lo largo de docenas de mundos. Estos recursos están vinculados a la licencia de comercio del comerciante independiente, el valioso documento que le otorga su autoridad y le proporciona oportunidades casi interminables para el éxito.

El Factor de beneficio inicial dado por la Tabla 1–5 representa la riqueza que posee la dinastía debido a su licencia de comercio.

Sin embargo, los logros de un comerciante independiente no se consiguen en solitario. Alcanzar las vertiginosas cumbres a las que aspiran la mayoría de los comerciantes independientes requiere fuertes aliados, amigos de confianza y sabios consejeros. Ciertas elecciones en la tabla de senda de origen y otras opciones en la creación del personaje pueden modificar el Factor de beneficio inicial.

PUNTOS DE NAVE

En el corazón de las operaciones de un comerciante independiente está su navío, una poderosa nave con el que surca el vacío. Pero pocas naves son iguales, incluso las de un mismo astillero o época. Algunas tienen simples transportes remendados juntos, mientras que otros poseen poderosas fragatas y cruceros adornados con trofeos y chapados en oro.

La cantidad total de puntos de nave puede ser gastada en la compra de una nave personalizada o de una de las naves de inicio rápido (consulta el **Capítulo VIII: Naves** para más información sobre cómo adquirir una nave inicial con los puntos de nave). Todos los puntos de nave no gastados se añaden directamente al Factor de beneficio inicial del grupo en una relación 1:1.

PASO 6: ELEGIR EQUIPO

na vez que los exploradores han generado su Factor de beneficio y su nave, el grupo está preparado para hacer uso de sus recursos. Cada personaje puede entonces emplear el Factor de beneficio inicial del grupo para hacer una adquisición (consulta la página 274) de un único objeto del **Capítulo V: Arsenal** con un modificador de adquisición de +0.

A criterio del DJ, puede permitir a cada personaje elegir cualquier número de objetos del Capítulo V: Arsenal, siempre que sean de disponibilidad y calidad normal. No obstante, esta segunda opción no se recomienda para grupos principiantes puesto que puede requerir mucho tiempo.



Personajes de Dark Heresy y Rogue Trader

La información más importante para un jugador de DARK HERESY sobre ROGUE TRADER es que emplea los mismos mecanismos básicos y tiene lugar en el mismo universo. Hay algunas diferencias en temas relacionados en las reglas entre estos juegos (por ejemplo, las naves de ROGUE TRADER), pero los jugadores de DARK HERESY deben sentirse como en casa con el modo en el que funciona el juego.

Los personajes de Dark Heresy pueden unirse fácilmente a una campaña de Rogue Trader usando las siguientes directrices. Después de todo, es natural que la Inquisición se interese por los asuntos de un comerciante independiente por muchas razones, como que puede ser el primero en encontrar influencia alienígena, herética o demoníaca, más allá de las fronteras del Imperio. Los personajes de Dark Heresy pueden ser asignados a una nave comerciante independiente por orden de un inquisidor para investigar la frontera, o para interferir con una raza xenos o culto herético que es muy probable encontrar. Tal vez el propio inquisidor se ha acomodado en cuartos de lujo a bordo de la nave, y sus acólitos han recibido la orden de trabajar con el comerciante independiente mientras el inquisidor observa su trabajo "fuera de la cámara". ¡Estas son solo algunas de las muchas posibilidades!

Es importante advertir que los personajes de ROGUE TRADER comienzan con un nivel de poder mayor que los de DARK HERESY. Un personaje de nivel 1 en ROGUE TRADER equivale a un personaje de DARK HERESY que ha gastado 5.000 pe en mejoras. Esto significa, por ejemplo, que sería recomendable para un personaje de DARK HERESY que ha gastado 5.000–5.500 pe unirse a un grupo nuevo de ROGUE TRADER, o que un personaje de nivel 2 de ROGUE TRADER se una a un grupo de acólitos que tienen 6.500–7.000 pe.

Una cuestión de beneficio

Estas reglas asumen que los personajes de DARK HERESY se unen a la tripulación de un comerciante independiente y obtienen su Factor de beneficio. Si los personajes de DARK HERESY no son parte de la tripulación (viajan como pasajeros o algún otro acuerdo), continúan recibiendo su ingreso mensual de tronos del modo habitual y solo pueden obtener Factor de beneficio a criterio del DI.

Un personaje típico de ROGUE TRADER que se une a una campaña de DARK HERESY, debe tener unos ingresos mensuales de al menos 1.000 tronos. Por otro lado, un comerciante independiente al servicio de un inquisidor podría considerarse desafortunado, de modo que el DJ podría ajustar los ingresos del personaje a la baja para reflejar este estado.



CAPÍTULO II: CARRERAS PROFESIONALES

"¡Quita las manos de ahí, escoria! ¿No sabes quién soy yo?".
—comerciante independiente desconocido

onvertirse en un comerciante independiente o unirse a su séquito de confianza es convertirse en uno de los pocos elegidos en el Imperio—aquellos con el poder necesario para dejarlo atrás. Los comerciantes independientes tienen el poder para ir más allá de las leyes opresivas y el control del Imperio de la Humanidad, para traspasar sus fronteras hacia la oscuridad que rodea los parpadeantes fuegos de la civilización.

Hacer esto requiere de una abrumadora confianza (algunos dirían arrogancia). Los incontables trillones que viven en los innumerables mundos del Imperio vendieron su libertad a cambio de seguridad, una comodidad muy apreciada en una galaxia llena de peligros y horror acechante. Pero como un comerciante independiente y sus camaradas de confianza tenéis más que ganada vuestra independencia—a costa de seguridad y protección. Cuando caminas entre mundos alienígenas y abandonados más allá de la luz del Emperador, solo puedes confiar en ti mismo para salvarte. Las consecuencias que tendréis que soportar si falláis son demasiado terribles siquiera de imaginar... pero las recompensas son igualmente ilimitadas.

Aquellos capaces de aceptar los riesgos y reclamar su premio a la vuelta de sus viajes son muy dispares. Los archimilitantes ven los obstáculos hacia su fortuna como algo que hay que superar con un ojo agudo y una fiable pistola bólter, mientras que el senescal sabe que el conocimiento y la información son las verdaderas rutas hacia la prominencia. Un navegante sigue las rutas de cartas náuticas hacia la gloria a través de las traicioneras corrientes del inmaterium mientras que un misionero inspira a sus fieles a hacer obras nunca vistas en nombre del Dios Emperador. Todos están unidos por la voluntad de hierro del comerciante independiente, por cuya autoridad, sus esfuerzos se dirigen hacia un bien mayor.

Tu carrera profesional representa las habilidades de tu personaje y su potencial, tu rol entre la tripulación del comerciante independiente. Esto definirá quién eres después de enrolarte, en quien te convertirás una vez que abandones las fronteras imperiales. Tu carrera define cómo te ven quienes te conocen, las habilidades y capacidades que puedes aprender, y también por qué medios te volverás rico, poderoso y reverenciado (o temido) como una leyenda en el 41º Milenio.

POR DÓNDE EMPEZAR

"¿En algún momento fui como tu, escarbando y viviendo en la inmundicia? Ciertamente. Sin embargo, la diferencia es que ahora no soy así".

—comerciante de cartas navales Elizabeth Orleans

La carrera profesional de tu personaje se decide durante el proceso de creación. Comenzando por tu mundo natal, escogerás la ruta de origen que determinará tu carrera (consulta la página 15).

Cada carrera profesional tiene su propia sección dentro de este capítulo. Cuando determines qué carrera ha emprendido tu personaje tomate tu tiempo para leer la sección apropiada. Esto te dirá todo lo que necesitas conocer para interpretar a tu personaje, y cómo podrías desarrollar tu personaje a lo largo del tiempo.

FORMATO DE LAS CARRERAS PROFESIONALES

Cada carrera profesional sigue el siguiente formato:

Descripción

En cada carrera profesional puedes encontrar una descripción y una ilustración para darte una ideas sobre cómo podría ser tu personaje. Esta sección te contara un poco sobre el trasfondo de tu carrera y cual es su función dentro del Imperio.



Tabla de rangos

Cada carrera profesional se divide en una serie de rangos. Esta tabla indica la progresión necesaria para alcanzar cierto rango.

Esquema de mejoras de características

Cada carrera profesional permite mejorar las capacidades innatas de tu personaje (sus características). En función de la naturaleza de la carrera profesional, algunas características son más difíciles de incrementar que otras. En esta tabla se indica el coste de cada mejora de característica que puedes adquirir.

Esquema de mejoras de rango

Para cada rango de tu carrera profesional hay una tabla correspondiente en las que se muestran las nuevas capacidades que podrá aprender tu personaje así como lo necesario para conseguirlas.

MEJORAS

"Quiero a todos los grumetes aprendiendo los deberes de sus compañeros como si fuesen los suyos propios. No asumas que todos seguirán respirando cuando comience la lucha".

-contramaestre Flint, embarcado en la Sable

A lo largo de sus aventuras en el 41° Milenio, tu personaje dispondrá de muchas oportunidades para mejorar. El DJ te recompensara con puntos de experiencia que podrás gastar para desarrollar aún más tu personaje. Cada profesión ofrece muchas opciones para personalizar a tu personaje y hacerle único.

Existen tres tipos de mejoras que puedes aplicar a tu personaje:

- Mejora de característica—Para incrementar tus capacidades innatas.
- Aumento de rango—Abre nuevas oportunidades de entrenamiento.
- Mejora de habilidad o talento—Para aprender nuevas habilidades o talentos.

Además de las mejoras indicadas para cada rango en tu carrera profesional, a veces el DJ te permitirá adquirir una mejora de élite. Consulta la página 39 para más información.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICAS

Una mejora de característica supone un incremento de las capacidades innatas de tu personaje. Al adquirir una mejora de característica sumas +5 a dicha característica en tu hoja de personaje.

Las mejoras de característica se dividen en cuatro niveles de progresión, que son los siguientes:

- Simple: Una pequeña realización de tu potencial.
- Intermedio: Una mejora significativa de tus capacidades.
- Cualificado: Un esfuerzo activo y dedicado para mejorar tus habilidades.
- Experto: El limite de tus capacidades naturales.

Para mejorar una característica es preciso avanzar por los niveles de progresión de manera consecutiva, comenzando por la mejora Simple y terminando por la mejora Experto.

El coste para cada profesión se indica en una tabla las secciones correspondientes, siguiendo este formato.

Esquema de mejoras de característica del comerciante independiente

Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Voluntad	250 pe	500 pe	750 pe	1.000 pe

El primer incremento de +5 a la Voluntad de un comerciante independiente le costará 250 pe; el siguiente +5 (nivel de progresión Intermedio) costaría 500 pe; una mejora adicional de +5 (nivel de progresión Cualificado) costaría 750 pe; y finalmente, la última mejora posible de esta profesión (nivel de progresión Experto) costaría 1.000 pe.

Las mejoras de características deben adquirirse en orden. Así, no puedes tan solo gastar 500 pe por una mejora de +10; En vez de eso debes gastar primero 250 pe para adquirir la mejora Simple, y luego otros 500 pe para adquirir la mejora Intermedia.

EJEMPLO

Juan decide mejorar la Voluntad de su comerciante independiente. Su valor inicial es 34 y a Juan le costará 250 pe adquirir la mejora Simple de Voluntad. Juan gasta 250 pe, incrementado la Voluntad de su personaje hasta 39. Ahora Juan quiere aumentar la Voluntad de su personaje aún más, así que gasta otros 500 pe (el coste de la mejora de nivel Intermedio) para incrementar la Voluntad de su comerciante independiente en otro +5. Al final el comerciante independiente de Juan ha incrementado su voluntad hasta 44 (34+5+5=44) y ha gastado 750 pe para hacerlo (250+500=750).

TABLA 2-1: PROFESIONES		
Profesión	Descripción	Página
Archimilitante	Guerreros sin igual, lideres de soldados	40
Astrópata trascendente	Enlaces de comunicaciones del Imperio, psíquicos en comunión con el Emperador	44
Comerciante independiente	Señores de las naves estelares, lideres, diplomáticos y renegados	48
Explorador Mechanicus	Señores de la maquinaria, buscadores de tecnología antigua	52
Maestro del vacío	Pilotos, artilleros, y maestros del espacio	56
Misionero	Emisarios de la palabra Emperador, sanadores y lideres	60
Navegante	Mutantes, pilotos de la disformidad	64
Senescal	Guardianes de los secretos del conocimiento, investigadores de lo oculto	68

RANGOS

El rango es una medida general de tu experiencia y capacidades. Representa el desarrollo del potencial de tu personaje así como su crecimiento, poder, y estatus. El rango de tu personaje está determinado por la cantidad total de puntos de experiencia que ha gastado. El esquema de mejoras de cada rango presenta una combinación de habilidades y talentos que puedes adquirir gastando experiencia.

Se pueden adquirir mejoras de cualquier esquema de mejoras de tu rango actual y cualquier rango anterior.

Conforme aumente tu rango tendrás acceso a más esquemas de mejoras, y por tanto, dispondrás de más opciones para personalizar a tu PJ.

Cada carrera profesional posee rangos únicos. Conforme tu personaje vaya acumulando poder, podría darse la situación de que cumpla los requisitos para acceder a dos o mas rangos. Si se da este caso, debes elegir uno solo de los rangos disponibles.

Algunos de los rangos superiores tienen ciertos requisitos previos, como habilidades, niveles de características, o rangos previos que debes poseer antes de poder acceder a dicho rango.

ADQUISICIÓN DE RANGOS

Los personajes ganan rangos automáticamente gastando pe. Cuando los pe que ha gastado un personaje alcancen la cantidad necesaria, su rango aumenta. Cabe señalar que los ascenso de rango siempre se producen después de adquirir una mejora

Todos las profesiones en ROGUE TRADER requieren la misma cantidad de pe para aumentar sus rangos. Los pe necesarios para avanzar de rango se indican en la siguiente tabla.

Tabla 2-2: Rangos						
Rango	Puntos de experiencia					
1	5.000-6.999					
2	7.000–9.999					
3	10.000–12.999					
4	13.000–16.999					
5	17.000–20.999					
6	21.000–24.999					
7	25.000–29.999					
8	30.000–34.999					

EJEMPLO

El comerciante independiente de Juan ha gastado 9.800 pe en total en varias mejoras. Durante el juego Juan gana 250 pe adicionales, con los que decide adquirir una mejora de característica. Recibe permiso del DJ para adquirir la mejora y borra los 250 pe de su cantidad de pe no gastados. Juan anota la nueva mejora en su hoja de personaje y actualiza su característica para reflejar esta mejora. Por último, suma esos 250 pe a su total de pe gastados. Juan ahora ha gastado 10.050 pe (9.800+250=10.050). Cuando consulta los rangos del comerciante independiente ve que tiene suficientes pe para alcanzar el rango 3. Borra su antiguo rango (2) y anota en su hoja de personaje que su personaje se encuentra ahora en rango 3.

MEJORAS DE HABILIDADES Y TALENTOS

Las mejoras de habilidad enseñan al personaje el uso de una nueva habilidad o desarrollar una que ya conociera para usarla con mayor eficacia. Las mejoras de talentos le dotan de una nueva capacidad o aptitud especial.

Dependiendo de la profesión elegida, algunas habilidades y talentos resultan más fáciles de aprender que otros. Por ejemplo, un senescal tendría que gastar menos puntos de experiencia que un archimilitante para aprender la habilidad Lógica. La amplia gama de habilidades y talentos disponibles te permitirá personalizar a tu PJ de la forma que quieras.

Requisitos previos

Si echas un vistazo a las mejoras de cada rango, verás que algunas de ellas requieren que poseas talentos o características a niveles determinados. Es necesario cumplir los requisitos previos de una mejora antes de poder adquirirla. Si tienes dudas sobre alguno de los requisitos, consulta a tu Director de Juego, él puede cambiar o ignorar estos requisitos según crea conveniente.

ADQUISICIÓN DE MEJORAS

Adquirir una mejora es muy sencillo. Cuando hayas examinado detenidamente tus esquemas de mejoras y sepas cual de ellas deseas, sólo debes seguir estos pasos:

- Pregunta al Director de Juego si la mejora está disponible para tu personaje (tal vez el DJ quiera restringir ciertas habilidades o talentos, o pueda ofrecerte una opción más recomendable para la campaña).
- Resta el coste de la mejora de tu reserva actual de puntos de experiencia.
- Anota el nombre de la mejora en la sección correspondiente de tu hoja de personaje.
- Aplica los cambios a las características, habilidades, talentos o rasgos adquiridos por las mejoras.
- Por último, añade los pe gastados a tu puntuación total de pe.

A lo largo de tus aventuras irás ganando puntos de experiencia adicionales como recompensa por una buena interpretación, por completar misiones y por tener buenas ideas. Estas recompensas te permitirán adquirir nuevas mejoras para tu personaje.

Algunas mejoras tienen un multiplicador después de su nombre (x2, x3, etc.) Las mejoras con este multiplicador pueden ser adquiridas más de una vez en ese rango, tantas como el número de su multiplicador.

Decidir la evolución del personaje

Puede que al principio te resulte difícil tener que elegir entre las mejoras disponibles para tu personaje. Aunque las mejoras de características cuestan muchos puntos, su efecto es mucho más amplio sobre las capacidades de tu personaje. Por otro lado, las mejoras de habilidades y talentos son relativamente asequibles y ofrecen muchas oportunidades nuevas. Tendrías que decidir si quieres concentrarte en mejorar tus capacidades básicas, aprender nuevas habilidades y talentos, o llegar a algún equilibrio entre ambos aspectos de tu personaje.

Normalmente ganarás unos 500 pe por cada sesión de juego, siempre y cuando consigas un éxito razonable y hayas interpretado bien a tu personaje. Puedes valerte de esto a la hora de planear tus adquisiciones para calcular cuánto tardarás en obtener una mejora determinada. Por ejemplo, tardarás más o menos unas dos sesiones de juego en obtener la mejora Cualificado de +5 a tu Habilidad de Armas (750 pe); pero un nuevo talento que cueste 100 pe estaría a tu alcance tras sólo una sesión. Si no puedes decidirte o no estas seguro de qué mejora es la más apropiada para tu personaje, pide consejo a tu Director de Juego.

Mejoras de élite

La carrera profesional de tu personaje lo describe en gran medida, pero aún así las mejoras indicadas no son la suma total de todo lo que podría llegar a aprender. En ocasiones, tu personaje tendrá la posibilidad de aprender determinadas habilidades o talentos durante una partida. Por ejemplo, podrías pasarte toda una aventura viviendo entre los nómadas paganos de Traxis 7 o estudiando la extracción de nephium en las estaciones mineras de Aliento de Lucien. Si crees que tu personaje tiene un buen motivo para haber aprendido una habilidad o talento no reflejado en tu esquema de mejoras, puedes solicitar una mejora de élite a tu Director de Juego. El coste inicial de una mejora de élite es de 500 pe, que puede ser modificado a discreción del DJ. Para ello necesitarás lo siguiente:

- Una justificación lógica de la mejora de élite; por ejemplo,
 "He pasado 3 meses en Aliento de Lucien así que tiene sentido que pueda escoger la habilidad Oficio (Minería)".
- Una explicación desde el punto de vista del personaje sobre cómo ha adquirido la mejora; por ejemplo, "Me he unido a una pequeña expedición de minería que me ha enseñado el oficio a cambio de 3 meses de duro trabajo".
- Una oferta de la cantidad de puntos de experiencia que estás dispuesto a gastar para adquirir la mejora;por ejemplo, "Gastaría unos 200 pe para aprender la habilidad Oficio (Minería)".

Puede que tu Director de Juego no quiera permitir que adquieras la mejora de élite o incluso te imponga un coste en pe superior al que estás dispuesto a gastar. En estos casos, lo mejor es resignarte. También es posible que el DJ crea oportuno que superes una serie de pruebas para aprender la habilidad o el talento deseado. Normalmente estarán relacionadas con la forma en la que obtuviste la mejora, por ejemplo, "Haz una tirada de Negociar para convencer a la expedición minera de invertir su tiempo enseñándote su oficio". Obtener una mejora de élite de este modo podría constituir parte de una aventura o ser una aventura en sí misma.

A veces tu Director de Juego te ofrecerá la oportunidad de recibir una mejora de élite como recompensa por haber completado una aventura. Por ejemplo, podrías haberte encontrado con una extraña raza xenos mientras realizabas tu misión. Por haber derrotado a esta raza, el DJ podría ofrecerte la oportunidad de adquirir Saber prohibido (Xenos). A veces estas mejoras de élite tienen efectos adicionales, como puntos de corrupción o locura. ¡Piénsalo con cuidado antes de aceptar la oferta!

Crea tus propias carreras profesionales

Aunque las carreras profesionales descritas en este capítulo son deliberadamente amplias y genéricas, cuando tengas más experiencia como aventurero del 41° Milenio, podrás probar a diseñar personajes con profesiones un poco más específicas. Quizá te apetezca inventarte una raza alienígena, o tal vez quieras ser un pastor de groxes. Si este es el caso, colabora con tu Director de Juego para desarrollar un esquema de mejoras equilibrado y coherente. Recuerda que debes asegurarte de que tu nueva profesión encaje con los demás miembros del grupos; después de todo, si los exploradores no son capaces de trabajar unidos, las fuerzas malignas del universo explotaran fácilmente sus debilidades.

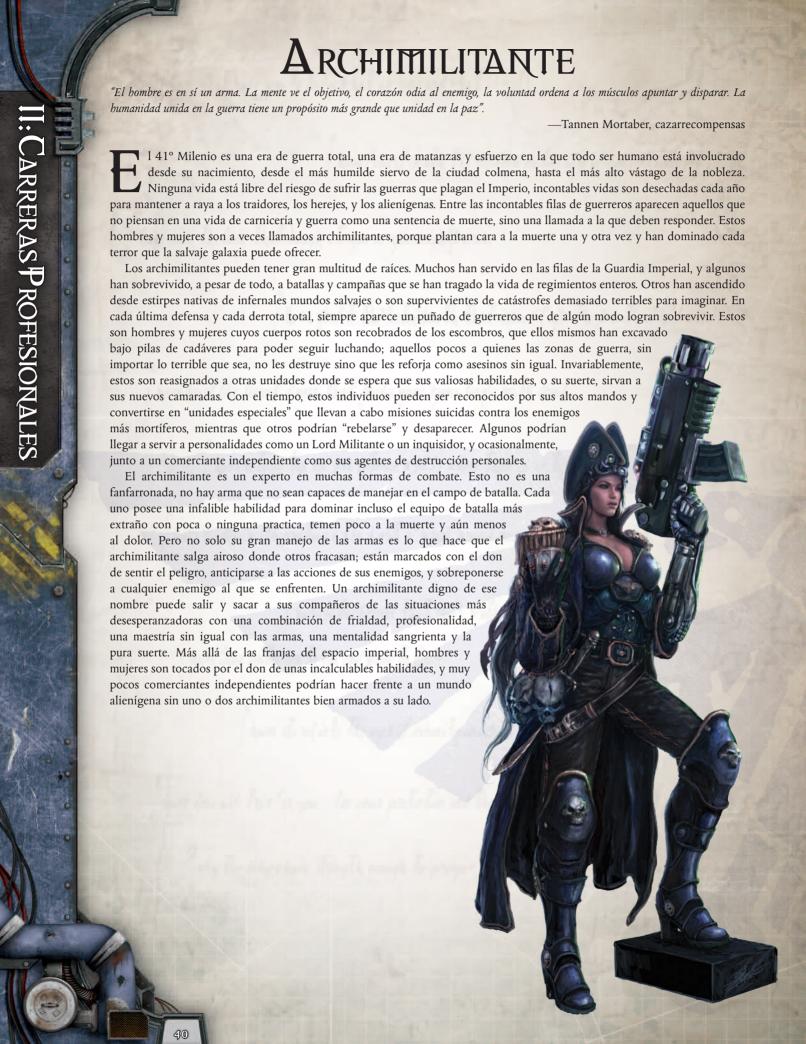
Obtener el rango máximo

Mediante una combinación de habilidad, prudencia y buena suerte, es posible que tu personaje sobreviva a los múltiples horrores del 41° Milenio el tiempo suficiente para alcanzar el máximo rango de su profesión. En términos de juego, si un personaje logra alcanzar este rango máximo se considera que ha completado su carrera profesional. Esto lo lleva más allá del alcance de ROGUE TRADER y lo sitúa en el ámbito de otros juegos de rol ambientados en el universo de Warhammer 40.000.

Con ese nivel de poder tan poco común, muy poco esta fuera del alcance de nuestros personajes. Algunos podrían liderar enormes cruzadas para conquistar planetas, o podrían dirigir flotas comerciales enteras. Otros podrían convertirse en gobernadores imperiales de todo un subsector conquistado en su nombre. Algunos podrían convertirse en leyendas infames de las que solo unos pocos se atreven a hablar en susurros. Existen muchas posibilidades, limitadas solo por tu imaginación.

HABILIDADES Y TALENTOS DUPLICADOS

Cabe mencionar que muchas de las habilidades y talentos iniciales de las carreras profesionales aparecen duplicadas en el rango 1 de mejoras de esa profesión. Esto es intencionado, y representa el entrenamiento que se encuentra disponible para todas las profesiones sin importar su origen. En futuras expansiones de ROGUE TRADER se podrían incluir rangos alternativos o trasfondos con diferentes habilidades y talentos iniciales que justifiquen la aparición de estos duplicados. Si un personaje ya posee alguna habilidad o talento desde la creación de su personaje, no es necesario que la adquiera de nuevo.



Habilidades iniciales: Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F), Lengua secreta (Militar) (Int), Saber académico (Tactica Imperialis) (Int), Saber popular (Guerra) (Int).

Talentos iniciales: Entrenamiento con armas arrojadizas (Universal), Entrenamiento con armas básicas (Universal), Entrenamiento con armas c/c (Universal), Entrenamiento con pistolas (Universal), Robusto.

Equipo inicial: Rifle infernal de buena calidad o rifle láser de largo alcance de la mejor calidad o dos pistolas bólter, y un arma primitiva de buena calidad a su elección con la modificación monofilo. Microcomunicador, traje de vacío, armadura ligera de caparazón, colgante de provectil bólter de recuerdo, grilletes. Placa de datos con recompensas conocidas o 3 dosis de estimulante.

MEJORAS DE CARACTER	RÍSTICA DEL ARCHIMILITA	INTE		
Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	250	500	750	1.000
Habilidad de Proyectiles	100	250	500	750
Fuerza	100	250	500	750
Resistencia	250	500	750	1.000
Agilidad Inteligencia	100	250	500	750
Inteligencia	500	750	1.000	2.500
Percepción	500	750	1.000	2.500
Voluntad	500	750	1.000	2.500
Empatía	250	500	750	1.000

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Esquivar	100	Habilidad	î î
Intimidar	100	Habilidad	
Leer/Escribir	100	Habilidad	
Lengua secreta (Comerciantes independientes)	100	Habilidad	
Lengua secreta (Militar)	100	Habilidad	
Perspicacia	100	Habilidad	
Saber popular (Guardia Imperial)	100	Habilidad	
Saber popular (Guerra)	100	Habilidad	
Saber prohibido (Piratas)	100	Habilidad	
Saber prohibido (Tactica Imperialis)	100	Habilidad	
Medicae	200	Habilidad	
Ambidiestro	200	Talento	Ag 30
Desenfundado rápido	200	Talento	_
Entrenamiento con armas c/c (Primitiva)	200	Talento	
Entrenamiento con armas arrojadizas (Universal)	500	Talento	
Entrenamiento con armas básicas (Universal)	500	Talento	
Entrenamiento con armas c/c (Universal)	500	Talento	
Entrenamiento con pistolas (Universal)	500	Talento	
Guardián	500	Talento	Ag 40
Rastreador de criminales	500	Talento	

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Entrenamiento con armas básicas (Primitiva)	100	Talento	•
Entrenamiento con pistolas (Primitiva)	100	Talento	
Acrobacias	200	Habilidad	
Esquivar +10	200	Habilidad	Esquivar
Intimidar +10	200	Habilidad	Intimidar
Perspicacia +10	200	Habilidad	Perspicacia
Rastrear	200	Habilidad	
Saber académico (Tactica Imperialis) +10	200	Habilidad	Saber académico (Tactica Imperialis)
Saber popular (Guerra) +10	200	Habilidad	Saber popular (Guerra)
Caer de pie	200	Talento	Ag 30
Combate con dos armas (Proyectiles)	200	Talento	HP 35, Ag 35
Duro de pelar	200	Talento	R 40
Recarga rápida	200	Talento	
Resorte	200	Talento	Ag 30
Robusto (x3)	200	Talento	
Sometimiento	200	Talento	
Entrenamiento con armas lanzallamas (Universal)	500	Talento	
Formación de combate	500	Talento	Int 40
Golpe mortifero	500	Talento	F 40

RANGO 3 MEJORAS DEL ARCHIMILITANTE	100		50.78
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Acrobacias +10	200	Habilidad	Acrobacias
Conducir (Vehículos terrestres)	200	Habilidad	
Interrogar	200	Habilidad	
Intimidar +20	200	Habilidad	Intimidar +10
Mando	200	Habilidad	
Perspicacia +20	200	Habilidad	Perspicacia +10
Rastrear +10	200	Habilidad	Rastrear
Saber popular (Armada Imperial)	200	Habilidad	
Ataque combinado	200	Talento	
Difícil de matar	200	Talento	V 40
Odio (Piratas)	200	Talento	
Reacción rápida	200	Talento	Ag 40
Robusto (x3)	200	Talento	
Esquivar +20	300	Habilidad	Esquivar +10
Saber académico (Tactica Imperialis) +20	300	Habilidad	Saber académico (Tactica Imperialis) +10
Saber popular (Guerra) +20	300	Habilidad	Saber popular (Guerra) +10
Asalto rabioso	500	Talento	HA 35
Furia asesina	500	Talento	
Golpe infalible	500	Talento	HA 30
Tirador excepcional	500	Talento	HP 40

ANGO 4 MEJORAS DEL ARCHIMILITANTE	_		14 Jan 1 1 . 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Acrobacias +20	200	Habilidad	Acrobacias +10
Aguante	200	Habilidad	
Código (Jerga mercenaria)	200	Habilidad	
Demolición	200	Habilidad	
Esconderse	200	Habilidad	
Interrogar +10	200	Habilidad	Interrogar
Mando +10	200	Habilidad	Mando
Saber popular (Guardia Imperial) +10	200	Habilidad	Saber popular (Guardia Imperial)
Seguridad	200	Habilidad	
Disparo en movimiento	200	Talento	HP 40, Ag 40
Entrenamiento con armas exóticas (elige una)	200	Talento	
Entrenamiento con armas pesadas (elige una) (x2)	200	Talento	
Lucha a ciegas	200	Talento	Per 30
Robusto (x2)	200	Talento	
Sueño ligero	200	Talento	Per 30
Tiro certero	200	Talento	HP 30
Conducir (Vehículos terrestres) +10	300	Habilidad	Conducir (Vehículos terrestres)
Brazos fuertes	500	Talento	F 45
Disparo doble	500	Talento	Ag 40, Combate con dos armas (Proyectiles)
Furia de combate	500	Talento	Furia asesina

RANGO 5 MEJORAS DEL ARCHIMILITANTE			
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Aguante +10	200	Habilidad	Aguante
Conducir (Vehículos terrestres) +20	200	Habilidad	Conducir (Vehículos terrestres) +10
Demolición +10	200	Habilidad	Demolición
Esconderse +10	200	Habilidad	Esconderse
Interrogar +20	200	Habilidad	Interrogar +10
Mando +20	200	Habilidad	Mando +10
Seguimiento	200	Habilidad	
Trepar	200	Habilidad	
Nervios de acero	200	Talento	
Paranoia	200	Talento	
Recio	200	Talento	R 40
Resistencia a (Miedo)	200	Talento	
Carga frenética	500	Talento	
Disparo infalible	500	Talento	HP 40
Disparos independientes	500	Talento	HP 40
Guerrero desarmado	500	Talento	HA 35, Ag 35
Impávido	500	Talento	V 30
Maestría en combate	500	Talento	HA 30
Pistolero consumado	500	Talento	HP 40, Combate con dos armas (Proyectiles)
Tirador de élite	500	Talento	HP 35

Aejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Buscar	200	Habilidad	
Contorsionismo	200	Habilidad	
Demolición +20	200	Habilidad	Demolición +10
Esconderse +20	200	Habilidad	Esconderse +10
Movimiento silencioso	200	Habilidad	
Saber prohibido (Piratas) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Piratas)
Seguimiento +10	200	Habilidad	Seguimiento
Supervivencia	200	Habilidad	
Trato animal	200	Habilidad	
Trepar +10	200	Habilidad	Trepar
Autoritario	200	Talento	Em 30
Cavidad oculta	200	Talento	
Dotado (elige una)	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Combate con dos armas (c/c)	500	Talento	HA 35, Ag 35
Fuego purificador	500	Talento	Entrenamiento con armas lanzallamas (Universal)
Deber hasta la muerte	500	Talento	V 45
Mandíbula de hierro	500	Talento	R 40
Sentido desarrollado (Vista)	500	Talento	
Tirador de primera	500	Talento	HP 40, Tiro certero

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Buscar +10	200	Habilidad	Buscar
Competencia tecnológica	200	Habilidad	
Contorsionismo +10	200	Habilidad	Contorsionismo
Movimiento silencioso +10	200	Habilidad	Movimiento silencioso
Oficio (Armero)	200	Habilidad	
Saber prohibido (Piratas) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Piratas) +10
Seguimiento +20	200	Habilidad	Seguimiento +10
Supervivencia +10	200	Habilidad	Supervivencia
Armadura de desprecio	200	Talento	V 40
Blanco dificil	200	Talento	Ag 40
Protocolo (Guardia Imperial)	200	Talento	Em 30
Robusto (x2)	200	Talento	
Danza asesina	500	Talento	Ag 40, Acrobacias
Disciplina férrea	500	Talento	V 30, Mando
Evasivo	500	Talento	Ag 40, Esquivar
Golpe certero	500	Talento	HA 40, Golpe infalible
Implante lógico	500	Talento	·
Reflejos rápidos	500	Talento	
Sentido de combate	500	Talento	Per 40
Último hombre en pie	500	Talento	Nervios de acero

RANGO 8 MEJORAS DEL ARCHIMILITANTE		TT.	n with the second
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Buscar +20	200	Habilidad	Buscar +10
Contorsionismo +20	200	Habilidad	Contorsionismo +10
Movimiento silencioso +20	200	Habilidad	Movimiento silencioso +10
Supervivencia +20	200	Habilidad	Supervivencia +10
Trato animal +10	200	Habilidad	Trato animal
Ataque lacerante	200	Talento	HA 50
Entrenamiento con armas exóticas (elige una)	200	Talento	
Ortopraxis	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Alma oscura	500	Talento	
Ataque veloz	500	Talento	HA 35
Buena reputación (Guardia Imperial)	500	Talento	Em 50, Protocolo (Guardia Imperial)
Contraataque	500	Talento	HA 40
Coraje	500	Talento	
En las puertas del infierno	500	Talento	Disciplina férrea
Golpe doble	500	Talento	Ag 40, Combate con dos armas (c/c)
Maestro de esgrima	500	Talento	HA 30, Entrenamiento con armas c/c (cualquiera)
Maestro desarmado	500	Talento	HA 45, Ag 40, Guerrero desarmado
Muro de acero	500	Talento	Ag 35
Táctico del vacío	500	Talento	Int 35

ASTRÓPATA TRASCENDENTE

"Soy un alma en comunión con el Emperador, y por su gracia, yo hablo a través del vacío".

—Arradin Vykis, astrópata

os astrópatas trascendentes son individuos raros, en efecto. Son psíquicos cuyos poderes y gran parte de su esencia están en contacto con la luz del Dios Emperador y que son capaces de formar una línea de comunicación a través de los interminables abismos del espacio, protegiendo su alma contra la constante contaminación de la disformidad. Muchos de ellos son detectados y confinados hasta ser recolectados por una de las temidas naves negras del Adeptus Astra Telepathica. Estás naves realizan gigantescas rutas a través de la galaxia, y sus bodegas son cargadas con psíquicos en cada parada que hacen. El destino de la inmensa mayoría de esos psíquicos es alimentar los insaciables fuegos del Astronomicón para que el Imperio pueda mantenerse unido un día más. De todos aquellos a los que se les permite vivir, una pequeña fracción son juzgados lo suficientemente fuertes como para ser tutelados y servir al Imperio en una asombrosa variedad de formas, desde inquisidor hasta psíquico de batalla.

Estos elegidos para convertirse en astrópatas se someten al ritual de comunión de almas en el cual su cuerpo y alma son purificados de la tentación de la disformidad por la pureza abrasadora de la gracia del Emperador. Tras meses de entrenamiento intensivo, rezos, y rituales de preparación los psíquicos son llevados a las profundidades del palacio del Emperador en procesión, un centenar cada vez. Allí se someten al ritual que podrá matarlos, enloquecerlos, o vincularlos eternamente con el Emperador. El ritual es tan intenso que los órganos sensoriales de los aspirantes son en su mayor parte sobrecargados dejándoles ciegos por la experiencia; muchos además sufren daño en los nervios, en su olfato, tacto o audición.

Confiando tan ciegamente como lo hace el Imperio en la disformidad para la comunicación galáctica, la demanda de astrópatas es enorme, y cada nuevo astrópata que sobrevive a la comunión de almas es introducido en las filas del Adeptus Astra Telepathica. Aquí aprende a enviar sus pensamientos a través de la galaxia por medio de la disformidad, añadiendo su voz psíquica al coro de sus compañeros, y comunicándose con otros de ellos en planetas a años luz de distancia.

En efecto, es raro que un astrópata vaya más allá de sus deberes y responsabilidades dentro de coro telepático. Los pocos que lo hacen son puestos al mando de instalaciones astropáticas y se les confía estaciones en el espacio imperial. Aquellos con el ingenio más agudo se convierten en emisarios itinerantes, oficiales del Adeptus Astra Telepathica, o sirven en el séquito de inquisidores o Lores Militantes. Algunos de los más autoconscientes y de voluntad más firme realizan sus vigilias junto a un comerciante independiente, enviando sus pensamientos más allá de los reinos de la humanidad dentro de la gran disformidad más allá de los dominios del Emperador.

Se necesita a un tipo especial de astrópata para servir en los límites de lo conocido, y tales astrópatas deben ser duros de corazón y astutos individualistas si quieren medrar. Aunque las experiencias cambian extremadamente de un astrópata a otro, muchas les conducen lentamente hacia la locura por lo que describen como los fríos pensamientos alienígenas que resuenan en los negros abismos y los bordes de la galaxia, mientras tanto, otros se encuentran cada vez más solos en su viaje, a medida que las voces psíquicas de sus colegas se oyen más lejanas. Los pocos que pueden soportar estos rigores se han ganado el título de astrópata trascendente, y son respetados y temidos por igual en el Imperio.

Las misiones de un astrópata trascendente son un microcosmos de aquellas que cumplen los ordinarios coros psíquicos del Adeptus Astra Telepathica. La mayoría de las flotas de comerciantes independientes son acompañadas por poco más que un puñado de astrópatas, posiblemente con solo uno embarcado en cada nave, por esto su posición conlleva una gran responsabilidad. Ellos proveen la única vía de comunicación viable entre las alejadas naves, y su único contacto con civilizaciones a distancias interestelares, como consecuencia de esto son miembros valiosos dentro del circulo interno de un comerciante independiente. Muchos comerciantes independientes ni siquiera considerarían pisar en la superficie de un nuevo mundo sin un astrópata trascendente a su lado preparado para pedir ayuda si les azota el desastre.



Habilidades iniciales: Invocación (V), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per), Saber académico (Criptología) (Int), Saber popular (Adeptus Astra Telepathica) (Int), Saber prohibido (Psíquicos) (Int). Talentos iniciales: Entrenamiento con pistolas (Universal), Factor psíquico 2, Sentido desarrollado (Oído).

Equipo inicial: Pistola láser de la mejor calidad o pistola de bajo calibre de la mejor calidad. Espada monofilo de la mejor calidad o bastón eléctrico de calidad normal, armadura antifragmentación de la Guardia Imperial. Amuleto, traje de vacío, microcomunicador, foco psíquico.

MEJORAS DE CARACTER	RÍSTICA DEL ASTRÓPATA	TRASCENDENTE		
Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	500	750	1.000	2.500
Habilidad de Proyectiles	500	750	1.000	2.500
Fuerza	250	500	750	1.000
Resistencia	250	500	750	1.000
Agilidad	250	500	750	1.000
Inteligencia	100	250	500	750
Percepción	250	500	750	1.000
Voluntad	100	250	500	750
Empatía	500	750	1.000	2.500

ejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
digo (Astrópata)	100	Habilidad	î î
ocación	100	Habilidad	
gua secreta (Comerciantes independientes)	100	Habilidad	
er/Escribir	100	Habilidad	
spicacia	100	Habilidad	
nisciencia	100	Habilidad	
er académico (Criptología)	100	Habilidad	
er académico (Ocultismo)	100	Habilidad	
er popular (Adeptus Astra Telepathica)	100	Habilidad	
per popular (Administratum)	100	Habilidad	
er prohibido (Disformidad)	100	Habilidad	
er prohibido (Psíquicos)	100	Habilidad	
uivar	200	Habilidad	
renamiento con armas c/c (Primitiva)	200	Talento	
tor psíquico 2	200	Talento	
enica psíquica (x2) †	200	Talento	
itido desarrollado (Oído)	200	Talento	
nidad con la disformidad	500	Talento	Factor psíquico, especial
renamiento con pistolas (Universal)	500	Talento	•
o de autorización	500	Talento	Factor psíquico, especial

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Código (Astrópata) +10	200	Habilidad	Código (Astrópata)
Escrutinio	200	Habilidad	
Invocación +10	200	Habilidad	Invocación
Perspicacia +10	200	Habilidad	Perspicacia
Psinisciencia +10	200	Habilidad	Psinisciencia
Saber académico (Criptología) +10	200	Habilidad	Saber académico (Criptología)
Saber académico (Ocultismo) +10	200	Habilidad	Saber académico (Ocultismo)
Saber popular (Adeptus Astra Telepathica) +10	200	Habilidad	Saber popular (Adeptus Astra Telepathica)
Saber popular (Administratum) +10	200	Habilidad	Saber popular (Administratum)
Saber prohibido (Psíquicos) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Psíquicos)
Alma oscura	200	Talento	
Lucha a ciegas	200	Talento	Per 30
Memoria fotográfica	200	Talento	
Predicción	200	Talento	Int 30
Robusto (x2)	200	Talento	
Sentido de combate	200	Talento	Per 40
Técnica psíquica (x2)	200	Talento	
Factor psíquico 3	300	Talento	Factor psíquico 2

RANGO 3 MEJORAS DEL ASTRÓPATA TRAS	CENDENTE		500
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Código (Astrópata) +10	200	Habilidad	Código (Astrópata)
Engañar	200	Habilidad	
Escrutinio +10	200	Habilidad	Escrutinio
Invocación +20	200	Habilidad	Invocación +10
Perspicacia +20	200	Habilidad	Perspicacia +10
Psinisciencia +20	200	Habilidad	Psinisciencia +10
Saber académico (Criptología) +20	200	Habilidad	Saber académico (Criptología) +10
Saber académico (Ocultismo) +20	200	Habilidad	Saber académico (Ocultismo) +10
Saber popular (Adeptus Astra Telepathica) +20	200	Habilidad	Saber popular (Adeptus Astra Telepathica) +10
Saber popular (Administratum) +20	200	Habilidad	Saber popular (Administratum) +10
Saber popular (Guardia Imperial)	200	Habilidad	
Saber popular (Armada Imperial)	200	Habilidad	
Saber prohibido (Psíquicos) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Psíquicos) +10
Saber prohibido (Disformidad) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Disformidad)
Eunuco	200	Talento	
Factor psíquico 4	200	Talento	Factor psíquico 3
Protocolo (Astrópatas)	200	Talento	Em 30
Técnica psíquica (x2)	200	Talento	The same of the sa
Disciplina psíquica	500	Talento	
Entrenamiento con armas c/c (Universal)	500	Talento	

lejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Charlatanería	200	Habilidad	redustros previos
Código (Astrópata) +20	200	Habilidad	Código (Astrópata) +10
Engañar +10	200	Habilidad	Engañar
Escrutinio +20	200	Habilidad	Escrutinio +10
engua secreta (Administratum)	200	Habilidad	
Saber académico (Heráldica)	200	Habilidad	
Saber popular (Armada Imperial) +10	200	Habilidad	Saber popular (Armada Imperial)
Saber popular (Guardia Imperial) +10	200	Habilidad	Saber popular (Guardia Imperial)
Saber popular (Imperio)	200	Habilidad	1 1 (1 /
Armadura de desprecio	200	Talento	V 40
Factor psíquico 5	200	Talento	Factor psíquico 4
Meditación	200	Talento	
Odio (Demonios)	200	Talento	
Ortopraxis	200	Talento	
Paranoia	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Sentido desarrollado (Tacto)	200	Talento	
ueño ligero	200	Talento	Per 30
écnica psíquica (x2)	200	Talento	
mperturbable	500	Talento	V 30, Resistente a (Técnicas psíquicas)

1ejora –	Coste	Tipo	Requisitos previos
Carisma	200	Habilidad	
Engañar +20	200	Habilidad	Engañar +10
Lógica	200	Habilidad	
Saber académico (Heráldica) +10	200	Habilidad	Saber académico (Heráldica)
Saber popular (Armada Imperial) +20	200	Habilidad	Saber popular (Armada Imperial) +10
Saber popular (Guardia Imperial) +20	200	Habilidad	Saber popular (Guardia Imperial) +10
Saber popular (Imperio) +10	200	Habilidad	Saber popular (Imperio)
Saber prohibido (Disformidad) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Disformidad) +10
Buena reputación (Astrópatas)	200	Talento	Em 50, Protocolo (Astrópatas)
Dotado (elige una)	200	Talento	
Factor psíquico 6	200	Talento	Factor psíquico 5
Fe inquebrantable	200	Talento	
Protocolo (Guardia Imperial)	200	Talento	Em 30
Recarga rápida	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Sentido desarrollado (Gusto)	200	Talento	
Técnica psíquica (x2)	300	Talento	
Conocimiento infuso	500	Talento	Int 40
Favorecido por la disformidad	500	Talento	V 35
Sentido disforme	500	Talento	Navegante o Factor psíquico, Psinisciencia, Per 30

	CENDENTE		
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Carisma +10	200	Habilidad	Carisma
Intimidar	200	Habilidad	
Lógica +10	200	Habilidad	Lógica
Mando	200	Habilidad	
Saber académico (Heráldica) +20	200	Habilidad	Saber académico (Heráldica) +10
Saber popular (Imperio) +20	200	Habilidad	Saber popular (Imperio) +10
Tasar	200	Habilidad	,
Ambidiestro	200	Talento	Ag 30
Golpe infalible	200	Talento	HA 30
Impávido	200	Talento	V 30
Protocolo (Armada Imperial)	200	Talento	Em 30
Robusto (x2)	200	Talento	
Sentido desarrollado (Olfato)	200	Talento	
Técnica psíquica (x2)	400	Talento	
Bastión de voluntad de hierro	500	Talento	Factor psíquico, Imperturbable, V 40
Disciplina psíquica	500	Talento	1 1
Entrenamiento con armas arrojadizas (Universal)	500	Talento	
Entrenamiento con armas básicas (Universal)	500	Talento	
Entrenamiento con armas exóticas (elige una)	500	Talento	
Sentido disforme mejorado	500	Talento	Sentido disforme

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Carisma +20	200	Habilidad	Carisma +10
Charlatanería +10	200	Habilidad	Charlatanería
Competencia química	200	Habilidad	
Intimidar +10	200	Habilidad	Intimidar
Lógica +20	200	Habilidad	Lógica +10
Mando +10	200	Habilidad	Mando
Saber académico (Leyendas)	200	Habilidad	
Tasar +10	200	Habilidad	Tasar
Autoritario	200	Talento	Fel 30
Desenfundado rápido	200	Talento	
Dotado (elige una)	200	Talento	
Reacción rápida	200	Talento	Ag 40
Robusto (x2)	200	Talento	
Conducto disforme	500	Talento	Factor psíquico, Imperturbable, V 50
Conocimiento infuso	500	Talento	Int 40
Disparo infalible	500	Talento	HP 40
Factor psíquico 7	500	Talento	Factor psíquico 6
Políglota	500	Talento	Int 30, Fel 30
Técnica psíquica (x2)	500	Talento	
Tiro certero	500	Talento	HP 30

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Charlatanería +20	200	Habilidad	Charlatanería +10
Competencia química +10	200	Habilidad	Competencia química
Mando +20	200	Habilidad	Mando +10
Intimidar +20	200	Habilidad	Intimidar +10
Saber académico (Leyendas) +10	200	Habilidad	Saber académico (Leyendas)
Buena reputación (Guardia Imperial)	200	Talento	Em 50, Protocolo (Guardia Imperial)
Buena reputación (Armada Imperial)	200	Talento	Em 50, Protocolo (Armada Imperial)
Tirador excepcional	500	Talento	HP 40
Deber hasta la muerte	500	Talento	V 45
Coraje	500	Talento	
Blanco dificil	500	Talento	Ag 40
Disciplina férrea	500	Talento	V 30, Mando
Reflejos rápidos	500	Talento	
Letanía de odio	500	Talento	Odio
Golpe certero	500	Talento	HA 40, Golpe infalible
Factor psíquico 8	500	Talento	Factor psíquico 7
Técnica psíquica (x2)	500	Talento	• •
Veloz	500	Talento	
Ataque veloz	500	Talento	HA 35
Combate con dos armas (Proyectiles)	500	Talento	HP 35, Ag 35

COMERCIANTE INDEPENDIENTE

"Reclamo este mundo en el nombre del Emperador de la humanidad y su Imperio. Traigo justicia y verdad para los leales, castigo y muerte para los culpables, y todo botín que pueda llevarme por mi propia mano".

—Ansellion Aquairre, lord capitán de la Caelestis Imperium

I portador de una sagrada licencia que le concede la autoridad de viajar más allá de las fronteras del Imperio para comerciar, explorar, y combatir en nombre del Dios Emperador, un comerciante independiente es una figura única en la siniestra oscuridad del Imperio. Tal vez sea un novato que ha recibido su licencia recientemente, o descendiente de un antiguo linaje de nobles y viajeros del vacío, pero todos llevan sus títulos con orgullo, embarcándose hacia lo desconocido en busca de fortuna y gloria. Un comerciante independiente es una figura de poder en la oscuridad del vacío, amo de todo lo que ha explorado, al menos tanto como le permita reclamar la fuerza de sus armas, y la agudeza de su ingenio. Un comerciante independiente puede mostrarse de muchas formas; un diplomático ante un gobernante planetario, un conspirador tejiendo una red de sombras en una base bajo la ciudad, un comandante gritando órdenes a sus hombres bajo una lluvia de plomo, o un capitán cruzando a zancadas el puente de mando de una impresionante nave espacial, y a pesar de todo esto seguirá siendo una cosa por encima de todas ellas... libre.

A menudo los comerciantes independientes vienen de una dinastía de grandes líderes y visionarios comandantes, con un renombrado (u oscuro e infame) linaje que se remonta milenios atrás. Otros vienen de linajes más jóvenes, familias más dinámicas, a menudo surgidas de los mandos del Adeptus Terra, la Armada Imperial, o la Guardia Imperial. Sea cual sea su origen, todos los comerciantes independientes son amos de su propio destino, y sobre sus hombros recae el éxito o fracaso no solo de sus deberes y de sus linajes, también de incontables generaciones futuras y, a veces, el destino de mundos enteros.

A pesar de que el peso de esta responsabilidad es algo con lo que debe cargar solo, un comerciante independiente siempre se rodeará por una corte de aliados y criados. Ningún comerciante independiente puede comprometerse a una misión solo, ningún hombre ni mujer puede dirigir cada aspecto de un trato comercial, de una exploración, una explotación, o de una guerra. Como resultado, la mayoría de los comerciantes independientes de éxito tienen la habilidad natural de reconocer el valor y motivaciones de los demás y, como líderes, son capaces de llevar cada arma y capacidad de su arsenal humano hasta su máximo potencial.

Aunque deben confiar a otros el control de la mayoría de habilidades especializadas (sin mencionar algunos recursos necesarios), recae sobre el comerciante independiente reconocer cómo y cuándo ponerse al frente de la situación, y delegar

cuando es necesario. Puede que no lleve el timón de su nave en el vacío, ni apunte y dispare cada macrocañón en persona, pero el comerciante independiente selecciona y dirige a todos aquellos que lo hacen, y estos obedecen sus órdenes. Igualmente él puede no conocer los ritos arcanos del augur y del auspex, pero en última instancia es él quien toma la decisión de confiar o no en la palabra del explorador mechanicus al afirmar que es seguro respirar el aire de un nuevo recién descubierto.

Los comerciantes independientes siempre deben confiar en que sus propias habilidades les protejan, independientemente del poder de sus aliados, debido a que siempre hay aquellos que envidian del poder del comerciante independiente y su posición, además de un sin fin de rivales en contra de sus objetivos. Como resultado, muchos sienten predilección por las más selectas armas y equipo personalizado que puedan adquirir con su fortuna, ya que incluso los amigos se pueden convertir en enemigos cuando lo que está en juego es un mundo. Algunos nunca dejan su puente de mando sin ponerse una antigua y reverenciada servoarmadura labrada por un artesano, mientras que otros llevan oculto, con astucia diabólica, un generador de campo de fuerza de manufactura alienígena bajo un llamativo uniforme. Ninguno de ellos va nunca desarmado, siempre llevan, incluso dentro de sus propias naves, diminutas armas digitales y otras herramientas de violencia. Aunque en público disimulen su paranoia, un comerciante independiente debe estar extremadamente confiado en sus propias habilidades, y ser capaces de salir airoso incluso de las situaciones más desesperadas y de alguna manera sacar provecho de sus peligrosas aventuras, incluso si ese beneficio es la simple

supervivencia.



Habilidades iniciales: Carisma (V), Comerciar (V), Hablar idioma (Gótico clásico y Gótico vulgar) (Int), Leer/Escribir (Int), Mando (V), Saber académico (Astromancia) (Int), Saber popular (Imperio) (Int), Tasar (Int).

Talentos iniciales: Autoritario, Entrenamiento con armas c/c (Universal), Entrenamiento con pistolas (Universal).

Equipo inicial: Pistola láser de la mejor calidad o pistola pesada de buena calidad o pistola de plasma de calidad normal. Espada monofilo de la mejor calidad o espada de energía de calidad normal. Microcomunicador, traje de vacío, ropas de gran calidad, capa de piel alienígena, armadura ligera de caparazón de la mejor calidad o armadura de soldado de asalto.

MEJORAS DE CARACTER	RÍSTICA DEL COMERCIAN	TE INDEPENDIENTE		
Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	100	250	500	750
Habilidad de Proyectiles	250	500	750	1.000
Fuerza	500	750	1.000	2.500
Resistencia	500	750	1.000	2.500
Agilidad	250	500	750	1.000
Agilidad Inteligencia	100	250	500	750
Percepción	250	500	750	1.000
Voluntad	250	500	750	1.000
Empatía	100	250	500	750

RANGO 1 MEJORAS DEL COMERCIANTE IN	NDEPENDIEI	NTE
Mejora	Coste	Tipo Requisitos previos
Carisma	100	Habilidad
Código (Comerciante independiente)	100	Habilidad
Comerciar	100	Habilidad
Esquivar	100	Habilidad
Hablar idioma (Jerga de comerciantes)	100	Habilidad
Leer/Escribir	100	Habilidad
Lengua secreta (Comerciante independiente)	100	Habilidad
Mando	100	Habilidad
Perspicacia	100	Habilidad
Pilotar (Nave espacial)	100	Habilidad
Saber académico (Astromancia)	100	Habilidad
Saber popular (Comerciante independiente)	100	Habilidad
Saber popular (Imperio)	100	Habilidad
Tasar	100	Habilidad
Autoritario	100	Talento Em 30
Ambidiestro	200	Talento Ag 30
Entrenamiento con armas c/c (Primitivas)	200	Talento
Licencia de renombre	200	Talento
Entrenamiento con armas c/c (Universal)	500	Talento
Entrenamiento con pistolas (Universal)	500	Talento

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Actuar (elige uno)	200	Habilidad	
Aguante	200	Habilidad	
Carisma +10	200	Habilidad	Carisma
Charlatanería	200	Habilidad	
Engañar	200	Habilidad	
Intimidar	200	Habilidad	
Jugar	200	Habilidad	
Mando +10	200	Habilidad	Mando
Negociar	200	Habilidad	
Pilotar (Volador)	200	Habilidad	
Saber académico (Licencia imperial)	200	Habilidad	
Saber popular (Expansión Koronus)	200	Habilidad	
Saber prohibido (Xenos)	200	Habilidad	
Desenfundado rápido	200	Talento	
Disciplina férrea	200	Talento	V 30, Mando
Impávido	200	Talento	V 30
Resorte	200	Talento	Ag 30
Robusto (x2)	200	Talento	
Combate con dos armas (c/c)	300	Talento	HA 35, Ag 35
Combate con dos armas (Proyectiles)	500	Talento	HP 35, Ag 35
Entrenamiento con armas exóticas (elige una)	500	Talento	

Rango 3 Mejoras del comerciante in	DEPENDIEN	(TE	500
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Acrobacias	200	Habilidad	
Buscar	200	Habilidad	
Carisma +20	200	Habilidad	Carisma +20
Conducir (Vehículo terrestre)	200	Habilidad	
Escrutinio	200	Habilidad	
Esquivar +10	200	Habilidad	Esquivar
Lengua secreta (Cubierta inferior)	200	Habilidad	
Mando +20	200	Habilidad	Mando +10
Saber académico (Heráldica)	200	Habilidad	
Saber académico (Leyenda)	200	Habilidad	
Saber popular (Armada Imperial)	200	Habilidad	
Seguridad	200	Habilidad	
Trucos de manos	200	Habilidad	
Alma oscura	200	Talento	超"强力电光"、1982
Decadencia	200	Talento	R 30
Predicción	200	Talento	Int 30
Resistencia a (Miedo)	200	Talento	
Robusto	200	Talento	
Entrenamiento con armas exóticas (elige una)	500	Talento	
Pistolero consumado	500	Talento	HP 40, Combate con dos armas (Proyectiles)

1ejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Comerciar +10	200	Habilidad	Comerciar
Competencia tecnológica	200	Habilidad	
Conducir (Aerodeslizador)	200	Habilidad	
Esquivar +20	200	Habilidad	Esquivar +10
Hablar idioma (Eldar)	200	Habilidad	
Oficio (Viajero del vacío)	200	Habilidad	
Perspicacia +10	200	Habilidad	Perspicacia
Saber popular (Comerciante independiente) +10	200	Habilidad	Saber popular (Comerciante independiente)
Saber popular (Imperio) +10	200	Habilidad	Saber popular (Imperio)
Trepar	200	Habilidad	
Ataque combinado	200	Talento	
Caer de pie	200	Talento	Ag 30
Reacción rápida	200	Talento	Ag 40
Robusto (x2)	200	Talento	
Ataque veloz	500	Talento	HA 35
Contraataque	500	Talento	HA 40
En las puertas del infierno	500	Talento	Disciplina férrea
Entrenamiento con armas básicas (Universal)	500	Talento	1.0000000000000000000000000000000000000
Golpe mortífero	500	Talento	F 40
Veloz	500	Talento	

RANGO 5 MEJORAS DEL COMERCIANTE IND	EPENDIEN	TE	
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Aguante +10	200	Habilidad	Aguante
Charlatanería +10	200	Habilidad	Charlatanería
Código (Bajos fondos)	200	Habilidad	
Comerciar +20	200	Habilidad	Comerciar +10
Engañar +10	200	Habilidad	Engañar
Navegación (Estelar)	200	Habilidad	THE REPORT OF THE PARTY OF THE
Negociar +10	200	Habilidad	Negociar
Perspicacia +20	200	Habilidad	Perspicacia +10
Saber popular (Comerciantes independientes) +20	200	Habilidad	Saber popular (Comerciantes independientes) +10
Saber popular (Expansión Koronus) +10	200	Habilidad	Saber popular (Expansión Koronus)
Saber popular (Imperio) +20	200	Habilidad	Saber popular (Imperio) +10
Tasar +10	200	Habilidad	Tasar
Desarmar	200	Talento	Ag 30
Robusto	200	Talento	
Sueño ligero	200	Talento	Per 30
Amo y señor	500	Talento	Int 35, Em 35
Ataque relámpago	500	Talento	Ataque veloz
Golpe infalible	500	Talento	HA 30
Maestría en combate	500	Talento	HA 30
Maestro de esgrima	500	Talento	HA 30, Entrenamiento con armas c/c (cualquiera)

RANGO 6 MEJORAS DEL COMERCIANTE IN	DEPENDIEN	(TE	
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Aguante +20	200	Habilidad	Aguante +10
Charlatanería +20	200	Habilidad	Charlatanería +10
Engañar +20	200	Habilidad	Engañar +10
Intimidar +10	200	Habilidad	Intimidar
Jugar +10	200	Habilidad	Jugar
Navegación (Estelar) +10	200	Habilidad	Navegación (Estelar)
Negociar +20	200	Habilidad	Negociar +10
Saber académico (Licencias imperiales) +10	200	Habilidad	Saber académico (Licencias imperiales)
Saber popular (Expansión Koronus) +20	200	Habilidad	Saber popular (Expansión Koronus) +10
Saber prohibido (Xenos) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Xenos)
Seguridad +10	200	Habilidad	Seguridad
Tasar +20	200	Habilidad	Tasar +10
Lucha a ciegas	200	Talento	Per 30
Paranoia	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Disparo en movimiento	500	Talento	HP 40, Ag 40
Duro de pelar	500	Talento	R 40
Golpe certero	500	Talento	HA 40, Golpe infalible
Muro de acero	500	Talento	Ag 35
Orador experto	500	Talento	Em 30

RANGO 7 MEJORAS DEL COMERCIANTE INI	DEPENDIEN	(TE	
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Acrobacias +10	200	Habilidad	Acrobacias
Buscar +10	200	Habilidad	Buscar
Escrutinio +10	200	Habilidad	Escrutinio
Jugar +20	200	Habilidad	Jugar +10
Nadar	200	Habilidad	
Oficio (Viajero del vacío) +10	200	Habilidad	Oficio (Viajero del vacío)
Saber académico (Leyendas) +10	200	Habilidad	Saber académico (Leyendas)
Saber académico (Licencias imperiales) +20	200	Habilidad	Saber académico (Licencias imperiales) +10
Saber prohibido (Xenos) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Xenos) +10
Seguridad +20	200	Habilidad	Seguridad +10
Trepar +10	200	Habilidad	Trepar
Trucos de manos +10	200	Habilidad	Trucos de manos
Armadura de desprecio	200	Talento	V 40
Robusto (x2)	200	Talento	
Coraje	500	Talento	
Deber hasta la muerte	500	Talento	V 45
Entrenamiento con armas lanzallamas (Universal)	500	Talento	
Evasivo	500	Talento	Ag 40, Esquivar
Golpe doble	500	Talento	Ag 40, Combate con dos armas (c/c)
Negociador duro	500	Talento	

Aejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Acrobacias +20	200	Habilidad	Acrobacias +10
Buscar +20	200	Habilidad	Buscar +10
Escrutinio +20	200	Habilidad	Escrutinio +10
Nadar +10	200	Habilidad	Nadar
Oficio (Viajero del vacío) +20	200	Habilidad	Oficio (Viajero del vacío) +10
Saber académico (Leyendas) +20	200	Habilidad	Saber académico (Leyendas) +10
Trepar +20	200	Habilidad	Trepar +10
Trucos de manos +20	200	Habilidad	Trucos de manos +10
Dotado (elige una)	200	Talento	
Resistencia a (Poderes psíquicos)	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Danza asesina	500	Talento	Ag 40, Acrobacias
Disparo doble	500	Talento	Ag 40, Combate con dos armas (Proyectiles)
Disparo infalible	500	Talento	HP 40
Disparos independientes	500	Talento	HP 40
Entrenamiento con armas arrojadizas (Universal)	500	Talento	
Entrenamiento con armas exóticas (elige una)	500	Talento	
Reflejos rápidos	500	Talento	
Táctico del vacío	500	Talento	Int 35
Tiro certero	500	Talento	HP 30

EXPLORADOR MECHANICUS

"La búsqueda de conocimiento lleva al Mechanicus hacia las estrellas; allí aguardan arcanotecnología olvidada y fenómenos estelares no catalogados, esperando a ser atestiguados por la voz del Omnissiah".

—Visioingeniero Acula, explorador mechanicus

arte aventurero, parte guerrero, parte emisario del culto a la máquina, los exploradores mechanicus son tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus mejorados biónicamente. Su función es viajar hacia las profundidades de lo desconocido y desenterrar las cenizas del pasado con el objetivo de adquirir conocimiento y secretos para gloria del Omnissiah. Considerados una casta aparte dentro del culto Mechanichus, son vistos como un mal necesario por algunos de sus compañeros y como agentes del Dios Máquina vitales para otros. Los exploradores mechanicus emprenden su búsqueda del conocimiento por las estrellas, buscando datos aún ocultos y fenómenos no registrados, acumulan arcanotecnología olvidada y formas de vida desconocidas. Todas las estaciones de investigación del Mechanicus, naves de exploración, y puestos fronterizos a cualquier distancia de un mundo forja son posiblemente tripuladas por exploradores mechanicus. Es también la sagrada misión de estos intrépidos (o insensatos) individuos ahondar en los inexplorados rincones de la galaxia, ya sea como parte de magníficas naves del Mechanicus o relacionándose con las casas de comerciantes independientes para llevarles mas allá en su búsqueda del futuro y del pasado.

Los hallazgos perdidos durante la Edad Oscura de la Tecnología de la humanidad se elevaron mucho más que cualquier cosa que pueda ser hecha hoy día. Solo redescubriendo el antiguo conocimiento disperso por las estrellas y recomponiéndolo laboriosamente, puede la humanidad lograr de nuevo semejantes hazañas. Los intentos de improvisación y adaptación son vistos por la mayoría de los seguidores del Omnissiah como la máxima expresión de arrogancia. Que alguien se pueda considerar a si mismo superior al conocimiento de los antiguos bajo la creencia de que no caerá en sus mortales pecados ni en su oscuro destino que llevó a los horrores de la Era de los Conflictos, es una locura.

Los exploradores tienden a ser más independientes e inquisitivos que otros partidarios del culto a la máquina situados en puestos más cómodos, y a menudo tienen sus propios planes secretos y artes que van más allá de sus sedentarios colegas. Muchos tecnoadeptos, especialmente los más jóvenes e inexpertos, consideran a los exploradores como forasteros de

poca confianza, propensos a perderse más allá de los límites del dogma arcano y de los preceptos establecidos por las férreas enseñanzas del culto a la máquina. Sea o no sea cierto, es indudable que entre los seguidores del culto Mechanichus están aquellos que tienen más posibilidades de exponerse a tecnologías alienígenas y pecados del oscuro pasado. De hecho, los exploradores mechanicus se encuentran en primera linea con peligros que muy pocos pueden entender. Solo unos pocos exploradores mechanicus que en su deseo de descubrir los secretos del universo han caído presa del dogma de algunos alienígenas y han dejado atrás la rígida doctrina de las ocho leyes universales, han sido corrompidos por los engaños de la disformidad y han perdido sus almas en el abismo del Caos, o, simplemente, han enloquecido tras aprender demasiado.

Aun así, el riesgo merece la recompensa, y los exploradores mechanicus han encontrado muchos premios en su búsqueda del conocimiento, y su papel en muchos otros trabajos ha sido la clave de su éxito y la supervivencia del Imperio. Sin embargo, incontables exploradores se han encontrado con violentas muertes en la hostil galaxia que exploran, y en raras piadosas ocasiones su mal concebida curiosidad ha desatado horrores devastadores sobre la humanidad.

Cuando un explorador mechanicus acompaña a un comerciante independiente, pueden haber llegado a un acuerdo basado en alguna antigua deuda que el culto Mechanicus tiene con el comerciante independiente, una dura negociación, o simplemente pura suerte. Cualquiera que sea el caso un explorador será un valioso miembro de la tripulación del comerciante independiente, proporcionando conocimientos esotéricos y técnicas

arcanas vetadas a otros miembros de la tripulación, y a menudo sin perder potencia de fuego.



Oficio (Tecnómata) (Int), Saber popular (Culto a la máquina, Tecnología) (Int), Saber prohibido (Adeptus Mechanicus, Arcanotecnología) (Int).

Rasgo inicial: Implantes mechanicus (consulta la página 368).

Talentos Iniciales: Entrenamiento con armas básicas (Universal), Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Implante lógico.

Equipo inicial: Bólter de calidad normal o rifle láser de la mejor calidad o rifle infernal de buena calidad, bastón eléctrico de

MEJORAS DE CARACTER	RÍSTICA DEL EXPLORADO	R MECHANICUS		
Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	250	500	750	1.000
Habilidad de Proyectiles	250	500	750	1.000
Fuerza	100	250	500	750
Resistencia	100	250	500	750
Agilidad	500	750	1.000	2.500
Agilidad Inteligencia	100	250	500	750
Percepción	500	750	1.000	2.500
Voluntad	250	500	750	1.000
Empatía	500	750	1.000	2.500

RANGO 1 MEJORAS DEL EXPLORADOR ME	CHARICUS		
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Competencia tecnológica	100	Habilidad	
Conducir (Vehículo terrestre)	100	Habilidad	
Leer/Escribir	100	Habilidad	
Lengua secreta (Comerciantes independientes)	100	Habilidad	
Lengua secreta (Tecnología)	100	Habilidad	
Lógica	100	Habilidad	
Oficio (Armero)	100	Habilidad	
Oficio (Tecnómata)	100	Habilidad	
Perspicacia	100	Habilidad	
Saber académico (Astromancia)	100	Habilidad	
Saber popular (Culto a la máquina)	100	Habilidad	
Saber popular (Tecnología)	100	Habilidad	
Saber prohibido (Adeptus Mechanicus)	100	Habilidad	
Saber prohibido (Arcanotecnología)	100	Habilidad	
Seguridad	200	Habilidad	
Estabilizadores sanguíneos	200	Talento	
Implante lógico	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Entrenamiento con armas básicas (Universal)	500	Talento	
Entrenamiento con armas c/c (Universal)	500	Talento	
Uso de mecadendrita (Herramienta)	500	Talento	Implantes mechanicus

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Competencia tecnológica +10	200	Habilidad	Competencia tecnológica
Esquivar	200	Habilidad	
Lógica +10	200	Habilidad	Lógica
Medicae	200	Habilidad	
Perspicacia +10	200	Habilidad	Perspicacia
Saber académico (Astromancia) +10	200	Habilidad	Saber académico (Astromancia)
Saber popular (Culto a la máquina) +10	200	Habilidad	Saber popular (Culto a la máquina)
Saber popular (Tecnología) +10	200	Habilidad	Saber popular (Tecnología)
Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Mechanicus)
Saber prohibido (Arcanotecnología) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Arcanotecnología)
Atracción férrica	200	Talento	Implantes mechanicus
Memoria fotográfica	200	Talento	Int 30
Parloteo binario	200	Talento	
Potenciadores sanguíneos	200	Talento	
Recarga de lumen	200	Talento	Implantes mechanicus
Robusto (x2)	200	Talento	
Toque mecánico	200	Talento	Int 30
Uso de electroinjerto	200	Talento	
Entrenamiento con pistolas (Universal)	500	Talento	
Suspensión magnética	500	Talento	Implantes mechanicus

RANGO 3 MEJORAS DEL EXPLORADOR MI	ECHANICUS		5000
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Competencia química	200	Habilidad	1 1
Competencia tecnológica +20	200	Habilidad	Competencia tecnológica +10
Esquivar +10	200	Habilidad	Esquivar
Medicae +10	200	Habilidad	Medicae
Navegación (Superficie)	200	Habilidad	
Oficio (Explorador)	200	Habilidad	The state of the s
Saber popular (Culto a la máquina) +20	200	Habilidad	Saber popular (Culto a la máquina) +10
Saber popular (Expansión Koronus)	200	Habilidad	
Saber popular (Guerra)	200	Habilidad	
Saber popular (Tecnología) +20	200	Habilidad	Saber popular (Tecnología) +10
Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) +10
Saber prohibido (Arcanotecnología) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Arcanotecnología) +10
Descarga de lumen	200	Talento	Implantes mechanicus
Nervios de acero	200	Talento	
Protocolo (Adeptus Mechanicus)	200	Talento	Em 30
Realimentación estridente	200	Talento	Implantes mechanicus
Robusto	200	Talento	·
Bendecir armas	500	Talento	Implantes mechanicus
La carne es débil 1	500	Talento	Implantes mechanicus
Levitación magnética	500	Talento	Suspensión magnética, Implantes mechanicus

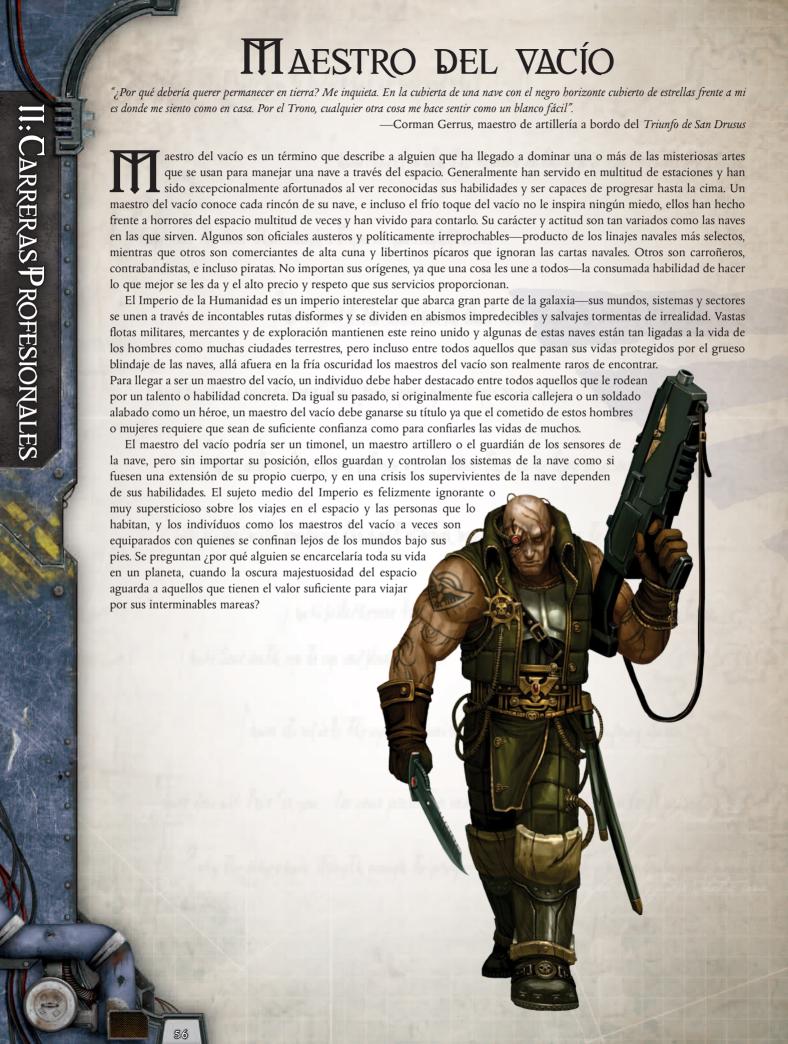
1 ejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Competencia química +10	200	Habilidad	Competencia química
Conducir (Aerodeslizador)	200	Habilidad	
Conducir (Vehículo terrestre) +10	200	Habilidad	Conducir (Vehículo terrestre)
Medicae +20	200	Habilidad	Medicae +10
Oficio (Viajero del vacío)	200	Habilidad	
Saber académico (Astromancia) +10	200	Habilidad	Saber académico (Astromancia)
Saber académico (Químia)	200	Habilidad	
Saber popular (Expansión Koronus) +10	200	Habilidad	Saber popular (Expansión Koronus)
Saber popular (Guardia Imperial)	200	Habilidad	
Saber popular (Guerra) +10	200	Habilidad	Saber popular (Guerra)
Cavidad oculta	200	Talento	, ,
Dotado (Competencia tecnológica)	200	Talento	
Rayo de lumen	200	Talento	Implantes mechanicus
Robusto (x2)	200	Talento	
Entrenamiento con arma exótica (elige una)	500	Talento	
Invocación férrica	500	Talento	Implantes mechanicus, Atracción férrica
La carne es débil 2	500	Talento	La carne es débil 1
Mecanizado	500	Talento	Implantes mechanicus
Rito de pavor	500	Talento	Implantes mechanicus
Uso de mecadendrita (Arma)	500	Talento	Implantes mechanicus

RANGO 5 MEJORAS DEL EXPLORADOR ME	CHARICUS		
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Competencia química +20	200	Habilidad	Competencia química +10
Navegación (Superficie) +10	200	Habilidad	Navegación (Superficie)
Oficio (Arqueólogo)	200	Habilidad	
Oficio (Explorador) +10	200	Habilidad	Oficio (Explorador)
Oficio (Viajero del vacío) +10	200	Habilidad	Oficio (Viajero del vacío)
Pilotar (Volador)	200	Habilidad	
Saber académico (Astromancia) +20	200	Habilidad	Saber académico (Astromancia) +10
Saber académico (Químia) +10	200	Habilidad	Saber académico (Químia)
Saber académico (Tactica Imperialis)	200	Habilidad	
Saber popular (Armada Imperial)	200	Habilidad	
Saber popular (Guardia Imperial) +10	200	Habilidad	Saber popular (Guardia Imperial)
Auxilio eléctrico	200	Talento	Implantes mechanicus
Recarga rápida	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Conocimiento infuso	500	Talento	Int 40
Entrenamiento con armas pesadas (elige una)	500	Talento	
Imitador	500	Talento	
La carne es débil 3	500	Talento	La carne es débil 2
Rito de miedo	500	Talento	Implantes mechanicus
Visioingeniero experto	500	Talento	Competencia tecnológica +10, Implantes mechanicus

Rango 6 Mejoras del explorador i	MECHANICUS		2 5 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Navegación (Superficie) +20	200	Habilidad	Navegación (Superficie) +10
Oficio (Arqueólogo) +10	200	Habilidad	Oficio (Arqueólogo)
Oficio (Constructor de naves)	200	Habilidad	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
Oficio (Explorador) +20	200	Habilidad	Oficio (Explorador) +10
Oficio (Viajero del vacío) +20	200	Habilidad	Oficio (Viajero del vacío) +10
Pilotar (Nave espacial)	200	Habilidad	
Pilotar (Volador) +10	200	Habilidad	Pilotar (Volador)
Saber académico (Químia) +20	200	Habilidad	Saber académico (Químia) +10
Saber académico (Tactica Imperialis) +10	200	Habilidad	Saber académico (Tactica Imperialis)
Saber popular (Armada Imperial) +10	200	Habilidad	Saber popular (Armada Imperial)
Saber popular (Guardia Imperial) +20	200	Habilidad	Saber popular (Guardia Imperial) +10
Contraataque	200	Talento	HA 40
Mandíbula de hierro	200	Talento	R 40
Robusto	200	Talento	
Asalto furioso	500	Talento	HA 35
La carne es débil 4	500	Talento	La carne es débil 3
Maestro de esgrima	500	Talento	HA 30, Entrenamiento con armas c/c (cualquiera)
Reserva de energía	500	Talento	Implantes mechanicus
Rito de pureza mental	500	Talento	Implantes mechanicus
Tiro certero	500	Talento	HP 30

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Conducir (Bípode)	200	Habilidad	•
Esquivar +20	200	Habilidad	Esquivar +10
Intimidar	200	Habilidad	
Mando	200	Habilidad	
Navegación (Estelar)	200	Habilidad	
Perspicacia +20	200	Habilidad	Perspicacia +10
Saber académico (Numerología)	200	Habilidad	
Saber popular (Comerciantes independientes)	200	Habilidad	
Tasar	200	Habilidad	
Ambidiestro	200	Talento	Ag 30
Buena reputación (Adeptus Mechanicus)	200	Talento	Em 50, Protocolo (Adeptus Mechanicus)
Golpe mortifero	200	Talento	F 40
Robusto (x2)	200	Talento	
Sentido desarrollado (elige uno)	200	Talento	
Ataque veloz	500	Talento	HA 35
Disparo infalible	500	Talento	HP 40
Entrenamiento con armas lanzallamas (Universal)	500	Talento	
Entrenamiento con armas pesadas (elige una)	500	Talento	
Muro de acero	500	Talento	Ag 35
Quirurgo experto	500	Talento	Medicae +10

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Conducir (Bípode) +10	200	Habilidad	Conducir (Bípode)
Intimidar +10	200	Habilidad	Intimidar
Mando +10	200	Habilidad	Mando
Navegación (Estelar) +10	200	Habilidad	Navegación (Estelar)
Saber académico (Numerología) +10	200	Habilidad	Saber académico (Numerología)
Saber popular (Comerciantes independientes) +10	200	Habilidad	Saber popular (Comerciantes independientes)
Sentido desarrollado (elige uno)	200	Habilidad	
Tasar +10	200	Habilidad	Tasar
Disciplina férrea	200	Talento	V 30, Mando
Robusto (x2)	200	Talento	
Ataque relámpago	500	Talento	Ataque veloz
Combate con dos armas (Proyectiles)	500	Talento	HP 35, Ag 35
Disparo en movimiento	500	Talento	HP 40, Ag 40
Disparos independientes	500	Talento	HP 40
Entrenamiento con arma exótica (Elige una)	500	Talento	
Entrenamiento con armas arrojadizas (Universal)	500	Talento	
Estructura biónica mejorada	500	Talento	Mecanizado
Evasivo	500	Talento	Ag 40, Esquivar
Táctico del vacío	500	Talento	Int 35
Tirador de élite	500	Talento	HP 35



Habilidades iniciales: Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Navegación (Estelar) (Int), Pilotar (Nave espacial, Volador) (Ag), Saber académico (Astromancia) (Int), Saber popular (Armada Imperial, Guerra) (Int), Saber prohibido (Xenos) (Int).

Talentos iniciales: Entrenamiento con armas c/c (Universal), Entrenamiento con pistolas (Universal), Nervios de acero.

Equipo inicial: Espada monofilo de la mejor calidad o espada de energía de calidad normal, pistola pesada de la mejor calidad o pistola bólter de calidad normal. Armadura antifragmentación de la Guardia Imperial. Microcomunicador, traje de vacío, fragmento bendito de nave, reciclador de aire, uniforme de la Armada Imperial o gabardina de pordiosero, 2 botellas de amasec, pictograbador, vocotransmisor.

MEJORAS DE CARACTER	RÍSTICA DEL MAESTRO D	EL VACÍO		
Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	250	500	750	1.000
Habilidad de Proyectiles	100	250	500	750
Fuerza	250	500	750	1.000
Resistencia	250	500	750	1.000
Agilidad	100	250	500	750
Agilidad Inteligencia Percepción Voluntad	500	750	1.000	2.500
Percepción	250	500	750	1.000
Voluntad	100	250	500	750
Empatía	500	750	1.000	2.500

Rango 1 Mejoras del maestro del v	ACIO			
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos	
Conducir (Vehículo terrestre)	100	Habilidad		
Escrutinio	100	Habilidad		
Esquivar	100	Habilidad		
Jugar	100	Habilidad		
Leer/Escribir	100	Habilidad		
Lengua secreta (Comerciantes independientes)	100	Habilidad		
Navegación (Estelar)	100	Habilidad		
Oficio (Viajero del vacío)	100	Habilidad		
Perspicacia	100	Habilidad		
Pilotar (Nave espacial)	100	Habilidad		
Pilotar (Volador)	100	Habilidad		
Saber académico (Astromancia)	100	Habilidad		
Saber popular (Armada Imperial)	100	Habilidad		
Saber popular (Guerra)	100	Habilidad		
Saber prohibido (Xenos)	100	Habilidad		
Entrenamiento con armas c/c (Primitivas)	100	Talento		
Nervios de acero	100	Talento		
Robusto (x2)	200	Talento		
Entrenamiento con armas c/c (Universal)	500	Talento		
Entrenamiento con pistolas (Universal)	500	Talento		

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos	
Conducir (Aerodeslizador)	100	Habilidad	•	
Intimidar	100	Habilidad		
Competencia tecnológica	200	Habilidad		
Escrutinio +10	200	Habilidad	Escrutinio	
Esquivar +10	200	Habilidad	Esquivar	
Lengua secreta (Cubierta inferior)	200	Habilidad		
Lengua secreta (Militar)	200	Habilidad		
Mando	200	Habilidad		
Pilotar (Nave espacial) +10	200	Habilidad	Pilotar (Nave espacial)	
Pilotar (Volador) +10	200	Habilidad	Pilotar (Volador)	
Saber popular (Expansión Koronus)	200	Habilidad		
Saber popular (Tecnología)	200	Habilidad		
Saber prohibido (Piratas)	200	Habilidad		
Desenfundado rápido	200	Talento		
Dificil de matar	200	Talento	V 40	
Odio (Piratas)	200	Talento		
Paranoia	200	Talento		
Robusto	200	Talento		
Sometimiento	200	Talento		

RANGO 3 MEJORAS DEL MAESTRO DEL V	ACÍO		
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Carisma	200	Habilidad	
Código (Jerga mercenaria)	200	Habilidad	
Engañar	200	Habilidad	
Hablar idioma (Gótico clásico)	200	Habilidad	
Mando +10	200	Habilidad	Mando
Navegación (Estelar) +10	200	Habilidad	Navegación (Estelar)
Perspicacia +10	200	Habilidad	Perspicacia
Pilotar (Nave espacial) +20	200	Habilidad	Pilotar (Nave espacial) +10
Pilotar (Personal)	200	Habilidad	,
Pilotar (Volador) +20	200	Habilidad	Pilotar (Volador) +10
Saber popular (Adeptus Arbites)	200	Habilidad	,
Saber popular (Guardia Imperial)	200	Habilidad	
Supervivencia	200	Habilidad	
Ataque combinado	200	Talento	
Autoritario	200	Talento	Em 30
Brazos fuertes	200	Talento	F 45
Recarga rápida	200	Talento	
Recio	200	Talento	R 40
Robusto (x2)	200	Talento	
Entrenamiento con armas básicas (Universal)	500	Talento	

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos	
Esquivar +20	200	Habilidad	Esquivar +10	
Mando +20	200	Habilidad	Mando +10	
Oficio (Armero)	200	Habilidad		
Oficio (Constructor de naves)	200	Habilidad		
Pilotar (Personal) +10	200	Habilidad	Pilotar (Personal)	
Saber académico (Juicio)	200	Habilidad		
Saber popular (Imperio)	200	Habilidad		
Trepar	200	Habilidad		
Disciplina férrea	200	Talento	V 30, Mando	
Dotado (elige una)	200	Talento		
Guerrero desarmado	200	Talento	HA 35, Ag 35	
Impávido	200	Talento	V 30	
Protocolo (Armada Imperial)	200	Talento	Em 30	
Resistencia a (Miedo)	200	Talento		
Robusto (x2)	200	Talento		
Disparo en movimiento	500	Talento	HP 40, Ag 40	
Entrenamiento con armas arrojadizas (Universal)	500	Talento	_	
Entrenamiento con armas pesadas (elige una)	500	Talento		
Mandíbula de hierro	500	Talento	R 40	
Piloto de primera	500	Talento	Pilotar, Ag 40	

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Conducir (Aerodeslizador) +10	200	Habilidad	Conducir (Aerodeslizador)
Conducir (Vehículo terrestre) +10	200	Habilidad	Conducir (Vehículo terrestre)
Demolición	200	Habilidad	,
Jugar +10	200	Habilidad	Jugar
Perspicacia +20	200	Habilidad	Perspicacia +10
Saber académico (Astromancia) +10	200	Habilidad	Saber académico (Astromancia)
Saber académico (Tactica Imperialis)	200	Habilidad	,
Saber popular (Armada Imperial) +10	200	Habilidad	Saber popular (Armada Imperial)
Saber popular (Guerra) +10	200	Habilidad	Saber popular (Guerra)
Seguridad	200	Habilidad	
Duro de pelar	200	Talento	R 40
Lucha a ciegas	200	Talento	Per 30
Ortopraxis	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Sentido desarrollado (Olfato)	200	Talento	
Tirador de élite	200	Talento	HP 35
Asalto rabioso	500	Talento	HA 35
Entrenamiento con arma exótica (elige una)	500	Talento	
Golpe mortifero	500	Talento	F 40
Maestría en combate	500	Talento	HA 30

RANGO 6 MEJORAS DEL MAESTRO DEL VA	CÍO		
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Conducir (Aerodeslizador) +20	200	Habilidad	Conducir (Aerodeslizador) +10
Conducir (Vehículo terrestre) +20	200	Habilidad	Conducir (Vehículo terrestre) +10
Escrutinio +20	200	Habilidad	Escrutinio +10
Hablar idioma (Eldar)	200	Habilidad	
Intimidar +10	200	Habilidad	Intimidar
Jugar +20	200	Habilidad	Jugar +10
Oficio (Viajero del vacío) +10	200	Habilidad	Oficio (Viajero del vacío)
Saber popular (Armada Imperial) +20	200	Habilidad	Saber popular (Armada Imperial) +10
Saber popular (Expansión Koronus) +10	200	Habilidad	Saber popular (Expansión Koronus)
Saber popular (Guerra) +20	200	Habilidad	Saber popular (Guerra) +10
Saber prohibido (Piratas) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Piratas)
Trato animal	200	Habilidad	
Paranoia	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Buena reputación (Armada Imperial)	500	Talento	Em 50, Protocolo (Armada Imperial)
Combate con dos armas (a distancia)	500	Talento	HP 35, Ag 35
Contraataque	500	Talento	HA 40
En las puertas del infierno	500	Talento	Disciplina férrea
Entrenamiento con armas lanzallamas (Universal)	500	Talento	
Táctico del vacío	500	Talento	Int 35
Tirador excepcional	500	Talento	HP 40

RANGO 7 MEJORAS DEL MAESTRO DEL	VACÍO	100	
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Carisma +10	200	Habilidad	Carisma
Engañar +10	200	Habilidad	Engañar
Intimidar +20	200	Habilidad	Intimidar +10
Navegación (Estelar) +20	200	Habilidad	Navegación (Estelar) +10
Navegación (Superficie)	200	Habilidad	
Oficio (Constructor de naves) +10	200	Habilidad	Oficio (Constructor de naves)
Oficio (Viajero del vacío) +20	200	Habilidad	Oficio (Viajero del vacío) +10
Pilotar (Personal) +20	200	Habilidad	Pilotar (Personal) +10
Saber académico (Astromancia) +20	200	Habilidad	Saber académico (Astromancia) +10
Saber académico (Tactica Imperialis) +10	200	Habilidad	Saber académico (Tactica Imperialis)
Saber popular (Adeptus Arbites) +10	200	Habilidad	Saber popular (Adeptus Arbites)
Saber popular (Guardia Imperial) +10	200	Habilidad	Saber popular (Guardia Imperial)
Saber popular (Imperio) +10	200	Habilidad	Saber popular (Imperio)
Saber prohibido (Piratas) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Piratas) +10
Ambidiestro	200	Talento	Ag 30
Robusto (x2)	200	Talento	
Ataque veloz	500	Talento	HA 35
Carga frenética	500	Talento	
Coraje	500	Talento	
Furia asesina	500	Talento	
Último hombre en pie	500	Talento	Nervios de acero

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Carisma +20	200	Habilidad	Carisma +10
Competencia tecnológica +10	200	Habilidad	Competencia tecnológica
Engañar +20	200	Habilidad	Engañar +10
Oficio (Constructor de naves) +20	200	Habilidad	Oficio (Constructor de naves) +10
Saber académico (Juicio) +10	200	Habilidad	Saber académico (Juicio)
Saber académico (Tactica Imperialis) +20	200	Habilidad	Saber académico (Tactica Imperialis) +10
Saber popular (Adeptus Arbites) +20	200	Habilidad	Saber popular (Adeptus Arbites) +10
Saber popular (Guardia Imperial) +20	200	Habilidad	Saber popular (Guardia Imperial) +10
Saber popular (Imperio) +20	200	Habilidad	Saber popular (Imperio) +10
Saber popular (Tecnología) +10	200	Habilidad	Saber popular (Tecnología)
Saber prohibido (Xenos) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Xenos)
Supervivencia +10	200	Habilidad	Supervivencia
Trato animal +10	200	Habilidad	Trato animal
Robusto	200	Talento	
Ataque relámpago	500	Talento	Ataque veloz
Disparo infalible	500	Talento	HP 40
Disparos independientes	500	Talento	HP 40
Furia de combate	500	Talento	Furia asesina
Maestro de esgrima	500	Talento	HA 30, Entrenamiento con armas c/c (any)
Maestro desarmado	500	Talento	HA 45, Ag 40 Guerrero desarmado

MISIONERO

"Para traer la luz del Emperador a la oscuridad; para traer a lo desconocido un mayor conocimiento de Él en Terra; esa es mi misión y en mi vigilia, semillas y cenizas son sembradas".

—Luminorem Majoris Skent Taltos

pesar de las doctrinas propias de cada lugar y de las muchas y variadas formas de culto, los mundos del Imperio están unidos por la adoración al Dios Emperador de la Humanidad. Los adeptos de la Eclesiarquía fomentan, mantienen e imponen la fe en los incontables mundos del Imperio; es la división conocida como los Missionarus Galaxia quienes llevan la palabra de la verdad imperial a todos aquellos sumidos en la ignorancia de la única y verdadera fe de la humanidad.

El misionero es una singular manifestación de la Eclesiarquía, un templo andante revestido con las túnicas de su credo, parte guerrero sagrado, parte político, y cuando es necesario, juez, jurado y verdugo. Su misión; esparcir las enseñanzas de la Eclesiarquía más allá de los límites del Imperio, para convertir con palabras, balas o intrigas, si es necesario, a todos aquellos mundos humanos perdidos que encuentran entre las distantes estrellas.

Los misioneros son comúnmente enviados para servir junto a comerciantes independientes, pues viajar más allá del espacio imperial representa incontables oportunidades para contactar y convertir civilizaciones humanas perdidas y traer de vuelta a todos aquellos que se han extraviado del rebaño. Aunque solo unos pocos oficiales de la Eclesiarquía son doctrinalmente e intelectualmente capaces de llevar a buen puerto este tipo de misión.

Los misioneros deben estar preparados para ser testigos de las formas de adoración que podrían ser declaradas herejía por un cardenal y condenar planetas enteros a la excomunión cuando sea necesario que permanezcan en silencio. Su tarea es examinar los cultos extranjeros practicadas por las almas ignorantes y trazar un plan para convertirlos al credo imperial, marcar un mundo como objetivo para atraer la atención de sus compañeros, o en el peor de los casos, de aquellos que con una simple firma de su pluma lo condenarían a la destrucción. Un método de conversión común es buscar paralelismos entre las deidades adoradas por los indígenas y los santos imperiales, y al mismo tiempo tantear la sutil influencia de los poderes ruinosos, que pueden estar a la vista u ocultos bajo un montón de mentiras. Usando sus prodigiosas habilidades de oratoria y persuasión, los misioneros pueden predicar que, quizá, la iracunda luna que un grupo de colonos adoran es en realidad el Emperador, y que ellos son emisarios enviados para guiarlos hacia su justa recompensa, o que la babeante bestia divina a la cual ellos ofrecen a sus primogénitos será asesinada por los sagrados soldados del Emperador

La auténtica habilidad de los misioneros es reconocer cuando sus artes y métodos son infructuosos y cuando, a veces, siniestras mentiras yacen profundamente en el corazón de la fe de los locales. A través de años de experiencia y con su talento natural, ellos casi pueden oler la peste de la mancha del Caos o la sutil influencia alienígena. En estos casos, no dudaran en aconsejar al comerciante independiente que sus hermanos perdidos deben ser exterminados y borrados de la existencia por el bien de la humanidad. Un comerciante independiente sería muy estúpido si ignorara este consejo, pues un misionero sigue siendo un agente del

Ministorum, una vasta y poderosa organización que solo un iluso ignoraría.

cuando abandonen su adoración y abracen la verdad.

Además de su tarea de convertir a los perdidos, los misioneros a veces se encuentran actuando como líderes espirituales de la flota que acompañan, una tarea que la mayoría cumplen de buena gana por la realización espiritual y la influencia que les pueden aportar. Algunos actúan como confesores de un comerciante independiente atendiéndole y convirtiéndose en sus más leales consejeros, mientras que otros refuerzan las almas de sus camaradas frente a los horrores ocultos con los que se encontrarán más allá de la luz del Emperador cuando la simple razón de las armas fracasa.

Habilidades iniciales: Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Medicae (Int), Saber académico (Credo imperial) (Int), Saber popular (Credo imperial, Imperio) (Int), Saber prohibido (Herejía) (Int).

Talentos iniciales: Entrenamiento con armas básicas (Universal), Entrenamiento con armas c/c (Universal), Fe inquebrantable, Fe pura.

Equipo inicial: Espada sierra de buena calidad o bastón de la mejor calidad, lanzallamas de buena calidad o rifle láser de la mejor calidad, armadura antifragmentación de la mejor calidad, túnicas de la eclesiarquía, colgante del águila imperial, inciensario y microcomunicador.

MEJORAS DE CARACTER	RÍSTICA DEL MISIONERO			
Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	100	250	500	750
Habilidad de Proyectiles	500	750	1.000	2.500
Fuerza	250	500	750	1.000
Resistencia	250	500	750	1.000
Agilidad	250	500	750	1.000
Inteligencia	500	750	1.000	2.500
Percepción	250	500	750	1.000
Voluntad	100	250	500	750
Empatía	100	250	500	750

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Actuar (elige una)	100	Habilidad	•
Carisma	100	Habilidad	
Esquivar	100	Habilidad	
Leer/Escribir	100	Habilidad	
Lengua secreta (Comerciantes independientes)	100	Habilidad	
Lengua secreta (Eclesiarquía)	100	Habilidad	
Medicae	100	Habilidad	
Perspicacia	100	Habilidad	
Saber académico (Credo Imperial)	100	Habilidad	
Saber popular (Credo Imperial)	100	Habilidad	
Saber popular (Eclesiarquía)	100	Habilidad	
Saber popular (Imperio)	100	Habilidad	
Saber prohibido (Herejía)	100	Habilidad	
Entrenamiento con armas c/c (Primitivas)	100	Talento	
Fe inquebrantable	200	Talento	
Robusto	200	Talento	
Entrenamiento con armas básicas (Universal)	500	Talento	
Entrenamiento con armas c/c (Universal)	500	Talento	
Entrenamiento con armas lanzallamas (Universal)	500	Talento	
Fe pura	500	Talento	
Nervios de acero	500	Talento	

RANGO 2 MEJORAS DEL MISIONERO			
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Carisma +10	200	Habilidad	Carisma
Charlatanería	200	Habilidad	
Engañar	200	Habilidad	
Esquivar +10	200	Habilidad	Esquivar
Medicae +10	200	Habilidad	Medicae
Perspicacia +10	200	Habilidad	Perspicacia
Saber académico (Credo Imperial) +10	200	Habilidad	Saber académico (Credo Imperial)
Saber popular (Credo Imperial) +10	200	Habilidad	Saber popular (Credo Imperial)
Saber popular (Imperio) +10	200	Habilidad	Saber popular (Imperio)
Saber prohibido (Herejía) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Herejía)
Armadura de desprecio	200	Talento	V 40
Dotado (elige una)	200	Talento	
Furia asesina	200	Talento	
Odio (Piratas)	200	Talento	
Ortopraxis	200	Talento	
Resistencia a (Técnicas psíquicas)	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Ayuda divina	500	Talento	Fe pura
Fuego purificador	500	Talento	Entrenamiento con armas lanzallamas (Universal)
Golpe mortifero	500	Talento	F 40

RANGO 3 MEJORAS DEL MISIONERO			500
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Carisma +20	200	Habilidad	Carisma +10
Charlatanería +10	200	Habilidad	Charlatanería
Engañar +10	200	Habilidad	Engañar
Intimidar	200	Habilidad	
Medicae +20	200	Habilidad	Medicae +10
Perspicacia +20	200	Habilidad	Perspicacia +10
Saber popular (Credo Imperial) +20	200	Habilidad	Saber popular (Credo Imperial) +10
Saber popular (Imperio) +20	200	Habilidad	Saber popular (Imperio) +10
Saber prohibido (Herejía) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Herejía) +10
Saber prohibido (La Inquisición)	200	Habilidad	
Trepar	200	Habilidad	
Furia de combate	200	Talento	Furia asesina
Guerrero desarmado	200	Talento	HA 35, Ag 35
Inspirar ira	200	Talento	Em 30
Odio (raza Xenos—elige una)	200	Talento	
Protocolo (Trabajadores)	200	Talento	Em 30
Resistencia a (Miedo)	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	The second secon
Entrenamiento con pistolas (Universal)	500	Talento	
Purgar al impuro	500	Talento	Fe pura

1ejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Charlatanería +20	200	Habilidad	Charlatanería +10
Contorsionismo	200	Habilidad	
Engañar +20	200	Habilidad	Engañar +10
Esquivar +20	200	Habilidad	Esquivar +10
Indagar	200	Habilidad	·
Intimidar +10	200	Habilidad	Intimidar
Saber académico (Credo Imperial) +20	200	Habilidad	Saber académico (Credo Imperial) +10
Saber prohibido (La Inquisición) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (La Inquisición)
Saber prohibido (Mutantes)	200	Habilidad	•
Trepar +10	200	Habilidad	Trepar
Asalto furioso	200	Talento	HA 35
Dotado (elige una)	200	Talento	
Duro de pelar	200	Talento	R 40
Letanía de ocio	200	Talento	Odio
Odio (Psíquicos)	200	Talento	
Resorte	200	Talento	Ag 30
Robusto	200	Talento	-
Sometimiento	200	Talento	
Ataque veloz	400	Talento	HA 35
El Emperador protege	500	Talento	Fe pura

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Competencia química	200	Habilidad	•
Contorsionismo +10	200	Habilidad	Contorsionismo
Escrutinio	200	Habilidad	
Indagar +10	200	Habilidad	Indagar
Intimidar +20	200	Habilidad	Intimidar +10
Lengua secreta (Cubierta inferior)	200	Habilidad	
Saber académico (Filosofía)	200	Habilidad	
Saber popular (Ecelsiarquía) +10	200	Habilidad	Saber popular (Eclesiarquía)
Saber prohibido (Demonología)	200	Habilidad	
Saber prohibido (La Inquisición) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (La Inquisición) +10
Saber prohibido (Mutantes) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Mutantes)
Trepar +20	200	Habilidad	Trepar +10
Dificil de matar	200	Talento	V 40
Odio (Mutantes)	200	Talento	
Recio	200	Talento	R 40
Imperturbable	500	Talento	V 30, Resistencia a (Técnicas psíquicas)
La cólera de los justos	500	Talento	Fe pura
Maestro de esgrima	500	Talento	HA 30, Entrenamiento con armas c/c (cualquiera)
Orador experto	500	Talento	Em 30
Último hombre en pie	500	Talento	Nervios de acero

RANGO 6 MEJORAS DEL MISIONERO			
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Buscar	200	Habilidad	
Competencia química +10	200	Habilidad	Competencia química
Escrutinio +10	200	Habilidad	Escrutinio
Mando	200	Habilidad	
Nadar	200	Habilidad	
Saber académico (Filosofía) +10	200	Habilidad	Saber académico (Filosofía)
Saber popular (Eclesiarquía) +20	200	Habilidad	Saber popular (Eclesiarquía) +10
Saber prohibido (Mutantes) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Mutantes) +10
Ataque combinado	200	Talento	
Carga frenética	200	Talento	
Contraataque	200	Talento	HA 40
Desenfundado rápido	200	Talento	
Odio (Criminales)	200	Talento	
Protocolo (Eclesiarquía)	200	Talento	Em 30
Robusto (x2)	200	Talento	
Aureola bendita	500	Talento	Ayuda divina, El Emperador Protege, Fe pura o La cólera de los justos
Coraje	500	Talento	
Quirurgo experto	500	Talento	Medicae +10

Rango 7 Mejoras del misionero			
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Buscar +10	200	Habilidad	Buscar
Competencia química +20	200	Habilidad	Competencia química +10
Conducir (Vehículo terrestre)	200	Habilidad	· ·
Contorsionismo +20	200	Habilidad	Contorsionismo +10
Escrutinio +20	200	Habilidad	Escrutinio +10
Indagar +20	200	Habilidad	Indagar +10
Mando +10	200	Habilidad	Mando
Nadar +10	200	Habilidad	Nadar
Pilotar (Volador)	200	Habilidad	
Saber académico (Filosofía) +20	200	Habilidad	Saber académico (Filosofía) +10
Trato animal	200	Habilidad	
Ambidiestro	200	Talento	Ag 30
Autoritario	200	Talento	Em 30
Brazos fuertes	200	Talento	F 45
Buena reputación (Eclesiarquía)	200	Talento	Protocolo (Eclesiarquía)
Disciplina férrea	200	Talento	V 30, Mando
Robusto (x2)	200	Talento	
Entrenamiento con arma exótica (elige una)	500	Talento	
Mandíbula de hierro	500	Talento	R 40

RANGO 8 MEJORAS DEL MISIONERO			
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Buscar +20	200	Habilidad	Buscar +10
Conducir (Vehículo terrestre) +10	200	Habilidad	Conducir (Vehículo terrestre)
Mando +20	200	Habilidad	Mando +10
Nadar +20	200	Habilidad	Nadar +10
Pilotar (Volador) +10	200	Habilidad	Pilotar (Volador)
Trato animal +10	200	Habilidad	Trato animal
Buena reputación (Trabajadores)	200	Talento	Em 50, Protocolo (Trabajadores)
Dotado (elige una)	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Ataque lacerante	500	Talento	V 50
Ataque relámpago	500	Talento	Ataque veloz
Combate con dos armas (c/c)	500	Talento	V 35, Ag 35
En las puertas del infierno	500	Talento	Disciplina férrea
Entrenamiento con armas pesadas (elige una)	500	Talento	
Evasivo	500	Talento	Ag 40, Esquivar
Golpe certero	500	Talento	V 40, Golpe infalible
Golpe infalible	500	Talento	V 30
Maestría en combate	500	Talento	V 30
Maestro desarmado	500	Talento	V 45, Ag 40, Guerrero desarmado
Veloz	500	Talento	

NAVEGANTE

"Mirar a la disformidad es mirar al interior del abismo. Entender la locura significa volverse loco. Lo peor de todo es saber que mientras tu miras hacia ella la disformidad te devuelve la mirada y se ríe".

-Kartr Hollis, emisario de la Navis Nobilite

in aquellos que poseen el gen navegante, simplemente no existiría un Imperio de la Humanidad. Como mucho, el control de las estrellas por parte de la humanidad estaría limitado a aquellos planetas capaces de automantenerse y a unos pocos dispersos y pequeños imperios. Habría escaso o ningún contacto entre los mundos, e incluso viajar entre los sistemas más cercanos sería demasiado difícil y peligroso. Sin un navegante una nave está limitada a saltar en la disformidad unos pocos años luz cada vez, y los cálculos exactos deben ser realizados por inmensos bancos de cogitadores e incluso el más ínfimo error podría tener horribles consecuencias para la nave y todas las almas que van a bordo. Sin un navegante, cruzar incluso el más pequeño abismo interestelar sin una detalladísima y antigua carta de navegación se considera un acto desesperado o temerario para la mayoría de viajeros del vacío y suicida para todos aquellos que entienden los horrores que acechan más allá del universo material.

El navegante es vástago de uno de los grandes clanes de navegantes. Algunos dicen que estas líneas de sangre son más antiguas que el Imperio y otros dicen que son una creación directa del Dios Emperador cuando caminaba entre los mortales. A través de los milenios, han ganado gran poder e influencia gracias a que el Imperio depende de ellos, pero al mismo tiempo están controlados por la convención y la tradición. Un navegante no quiere recompensa alguna, de hecho, a menudo es un esclavo en su propia nave. Gracias a su ojo de la disformidad, es capaz de percibir el velo entre el materium y el inmaterium, entre la realidad y los terroríficos reinos del más allá. Como son capaces de percibir los cambiantes contornos de la disformidad y sus corrientes imposibles, pueden guiar una nave gracias a su habilidad y la inconmensurable ayuda de la luz del Astronomicón, la baliza forjada y alimentada con el alma del Emperador, que brilla a través de la galaxia desde la antigua Terra. La vida de un navegante está basada en el deber y servicio para con su clan, muchos podrían no tener otra opción, ya que muchos en realidad solo se sienten vivos en su santuario de navegación, observando hacia el interior de la locura, profundizando en los remolinos del inmaterium, socavando su voluntad y sus capacidades contra la voraz tormenta de energía y los pensamientos que acechan detrás de lo que otros llaman real.

Cada navegante percibe la disformidad de una forma totalmente subjetiva como un reflejo de su propia y única naturaleza, incluso aquellos que no soportan mirar directamente al abismo sin sufrir la destrucción de su mente y su alma.

Algunos perciben la dimensión como un viaje a través de un bosque asolado por la tormenta, sabiendo que perderse en el camino significa rendirse a los horrores que acechan en su interior. Para otros, la disformidad aparece como un mar embravecido o un desierto sumergido en una tormenta de arena o una cambiante ciudad de noche o un millón de otras formas potenciales. A

medida que los navegantes ganan experiencia y poder la abstracción desaparece y son capaces de observar la verdadera forma de la disformidad a través del filtro de su tercer ojo.

Pero incluso aquellos que han sido diseñados a nivel genético para enfrentarse a los horrores de la disformidad tienen que pagar un precio. Los navegantes más ancianos pueden ver cómo les falla su cuerpo, caen presa de la locura, tal vez desarrollen una mutación, y, finalmente, se vuelvan prisioneros confinados en maquinaria de soporte vital en sus santuarios. Por el contrario, aquellos recién llegados a su puesto a menudo se acomodan en su rango y privilegios, adquiriendo un carácter libertino y preocupándose poco por los detalles o por las trivialidades de la vida en el Imperio, pensando que la vida es solo un cúmulo de días que pasan sin más. Todos aquellos que abrazan esta libertad con una actitud cercana al nihilismo son a menudo atraídos a servir a bordo de la nave de un comerciante independiente, marchando hacia la oscuridad casi como si huyeran de un inevitable destino al que un día deberán enfrentarse. Otros deben su peligroso puesto a algún crimen u otro delito entre sus iguales, o por sus conexiones con una línea de sangre infame, y algunos dirían que incluso contaminada. Sin importar cuál sea

la actitud del navegante, es esencial para las operaciones de un comerciante independiente ya que debido a la libertad de acción del comerciante independiente si una nave pierde su navegante más allá de las fronteras, la nave y todo aquel que sirva a bordo

estarán con toda seguridad perdidos.



Habilidades iniciales: Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/Escribir (Int), Navegación (Disformidad, Estelar) (Int), Psinisciencia (Per), Saber académico (Astromancia) (Int), Saber popular (Navis nobilite) (Int), Saber prohibido (Disformidad, Navegantes) (Int).

Talentos iniciales: Entrenamiento con pistolas (Universal), Navegante

Equipo inicial: Pistola infernal de la mejor calidad o pistola pesada de buena calidad, bastón de metal de la mejor calidad, blindaie de malla alienígena, baraja del Tarot del Emperador

MEJORAS DE CARACTER	RÍSTICA DEL NAVEGANT	ΓE		
Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	500	750	1.000	2.500
Habilidad de Proyectiles	250	500	750	1.000
Fuerza	250	500	750	1.000
Resistencia	250	500	750	1.000
Agilidad	500	750	1.000	2.500
Inteligencia	100	250	500	750
Percepción	100	250	500	750
Voluntad	100	250	500	750
Empatía	500	750	1.000	2.500

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Código (Familia de la Navis Nobilite)	100	Habilidad	
Intimidar	100	Habilidad	
Leer/Escribir	100	Habilidad	
Lengua secreta (Comerciantes independientes)	100	Habilidad	
Lengua secreta (Navegantes)	100	Habilidad	Em 30
Navegación (Disformidad)	100	Habilidad	
Navegación (Estelar)	100	Habilidad	
Oficio (Astrógrafo)	100	Habilidad	
Perspicacia	100	Habilidad	
Psinisciencia	100	Habilidad	
Saber académico (Astromancia)	100	Habilidad	
Saber popular (Armada Imperial)	100	Habilidad	
Saber popular (Navis Nobilite)	100	Habilidad	
Saber prohibido (Disformidad)	100	Habilidad	
Saber prohibido (Navegantes)	100	Habilidad	
Entrenamiento con armas c/c (Primitivas)	100	Talento	
Resistencia a (Miedo)	200	Talento	
Robusto	200	Talento	
Entrenamiento con pistolas (Universal)	500	Talento	
Navegante	500	Talento	

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Contorsionismo	200	Habilidad	•
Engañar	200	Habilidad	
Esquivar	200	Habilidad	
Intimidar +10	200	Habilidad	Intimidar
Navegación (Disformidad) +10	200	Habilidad	Navegación (Disformidad)
Navegación (Estelar) +10	200	Habilidad	Navegación (Estelar)
Oficio (Constructor de naves)	200	Habilidad	
Perspicacia +10	200	Habilidad	Perspicacia
Psinisciencia +10	200	Habilidad	Psinisciencia
Saber popular (Armada Imperial) +10	200	Habilidad	Saber popular (Armada Imperial)
Saber popular (Navis Nobilite) +10	200	Habilidad	Saber popular (Navis Nobilite)
Saber prohibido (Disformidad) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Disformidad)
Saber prohibido (Navegantes) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Navegantes)
Impávido	200	Talento	V 30
Meditación	200	Talento	
Poder de navegante	200	Talento	
Resistencia a (Técnicas psíquicas)	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Voz inquietante	200	Talento	
Sentido disforme	500	Talento	Navegante o Factor psíquico, Psinisciencia, Per 30

Rango 3 Mejoras del navegante			5000
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Intimidar +20	200	Habilidad	Intimidar +10
Lengua secreta (Cubierta inferior)	200	Habilidad	
Oficio (Astrógrafo) +10	200	Habilidad	Oficio (Astrógrafo)
Perspicacia +20	200	Habilidad	Perspicacia +10
Psinisciencia +20	200	Habilidad	Psinisciencia +10
Saber académico (Astromancia) +10	200	Habilidad	Saber académico (Astromancia)
Saber popular (Armada Imperial) +20	200	Habilidad	Saber popular (Armada Imperial) +10
Saber popular (Navis Nobilite) +20	200	Habilidad	Saber popular (Navis Nobilite) +10
Saber prohibido (Disformidad) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Disformidad) +10
Saber prohibido (Mutantes)	200	Habilidad	
Saber prohibido (Navegantes) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Navegantes) +10
Alma oscura	200	Talento	
Decadencia	200	Talento	R 30
Odio (Demonios)	200	Talento	
Paranoia	200	Talento	
Poder de navegante	200	Talento	
Predicción	200	Talento	Int 30
Recio	200	Talento	R 40
Robusto (x2)	200	Talento	
Entrenamiento con armas c/c (Universal)	500	Talento	

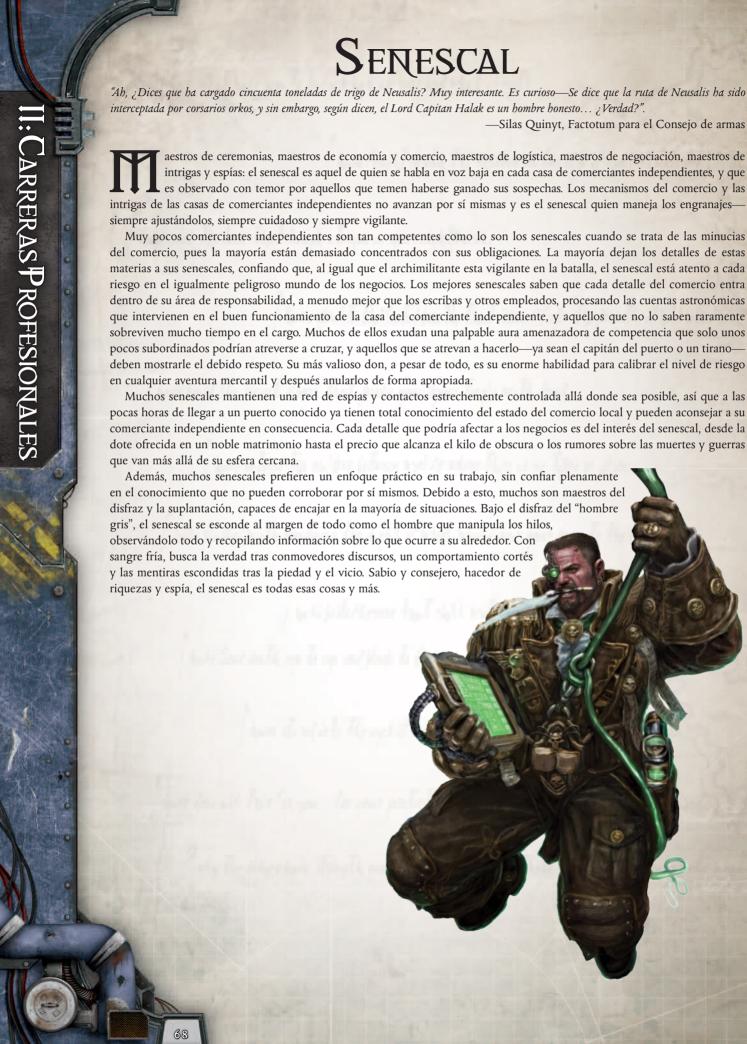
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Contorsionismo +10	200	Habilidad	Contorsionismo
Engañar +10	200	Habilidad	Engañar
Esquivar +10	200	Habilidad	Esquivar
Interrogar	200	Habilidad	
Mando	200	Habilidad	
Navegación (Disformidad) +20	200	Habilidad	Navegación (Disformidad) +10
Navegación (Superficie)	200	Habilidad	
Oficio (Astrógrafo) +20	200	Habilidad	Oficio (Astrógrafo) +10
Saber académico (Astromancia) +20	200	Habilidad	Saber académico (Astromancia) +10
Saber prohibido (Mutantes) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Mutantes)
Saber prohibido (Piratas)	200	Habilidad	
Tasar	200	Habilidad	
Dotado (Psinisciencia)	200	Talento	
Poder de navegante	200	Talento	
Protocolo (Nobleza)	200	Talento	Em 30
Resistencia a (Frío)	200	Talento	
Robusto	200	Talento	
Sueño ligero	200	Talento	Per 30
Entrenamiento con arma exótica (elige una)	500	Talento	
Sentido disforme mejorado	500	Talento	Sentido disforme

Maiara	Costs	Time	Dogwieites maying
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Contorsionismo +20	200	Habilidad	Contorsionismo +10
Engañar +20	200	Habilidad	Engañar +10
Esquivar +20	200	Habilidad	Esquivar +10
Interrogar +10	200	Habilidad	Interrogar
Mando +10	200	Habilidad	Mando
Saber académico (Leyendas)	200	Habilidad	
Saber popular (Expansión Koronus)	200	Habilidad	
Saber popular (Comerciantes independientes)	200	Habilidad	
Saber prohibido (Mutantes) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Mutantes) +10
Saber prohibido (Piratas) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Piratas)
Saber prohibido (Xenos)	200	Habilidad	,
Tasar +10	200	Habilidad	Tasar
Armadura de desprecio	200	Talento	V 40
Autoritario	200	Talento	Em 30
Dotado (Navegación (Disformidad))	200	Talento	
Poder de navegante	200	Talento	
Resistencia a (Calor)	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Entrenamiento con armas básicas (Universal)	500	Talento	
Imperturbable	500	Talento	V 30, Resistencia a (Técnicas psíquicas)

Majora	Costo	Tino	Doguicitos provios
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Escrutinio	200	Habilidad	
Interrogar +20	200	Habilidad	Interrogar +10
Mando +20	200	Habilidad	Mando +10
Nadar	200	Habilidad	
Pilotar (Nave espacial)	200	Habilidad	
Saber académico (Leyendas) +10	200	Habilidad	Saber académico (Leyendas)
Saber académico (Ocultismo)	200	Habilidad	
Saber popular (Expansión Koronus) +10	200	Habilidad	Saber popular (Expansión Koronus)
Saber popular (Imperio)	200	Habilidad	
Saber popular (Comerciantes independientes) +10	200	Habilidad	Saber popular (Comerciantes independientes)
Saber prohibido (Piratas) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Piratas) +10
Saber prohibido (Xenos) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Xenos)
Tasar +20	200	Habilidad	Tasar +10
Trucos de manos	200	Habilidad	
Difícil de matar	200	Talento	V 40
Dotado (Intimidar)	200	Talento	
Nervios de acero	200	Talento	
Poder de navegante	200	Talento	
Protocolo (Armada Imperial)	200	Talento	Em 30
Sentido de combate	500	Talento	Per 40

LANGO 7 MEJORAS DEL NAVEGANTE			
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Escrutinio +10	200	Habilidad	Escrutinio
Nadar +10	200	Habilidad	Nadar
Pilotar (Nave espacial) +10	200	Habilidad	Pilotar (Nave espacial)
Saber académico (Leyendas) +20	200	Habilidad	Saber académico (Leyendas) +10
Saber académico (Ocultismo) +10	200	Habilidad	Saber académico (Ocultismo)
Saber popular (Expansión Koronus) +20	200	Habilidad	Saber popular (Expansión Koronus) +10
Saber popular (Imperio) +10	200	Habilidad	Saber popular (Imperio)
Saber popular (Comerciantes independientes) +20	200	Habilidad	Saber popular (Comerciantes independientes) +10
Saber prohibido (Xenos) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Xenos) +10
Supervivencia	200	Habilidad	
Trucos de manos +10	200	Habilidad	Trucos de manos
Ataque combinado	200	Talento	
Disciplina férrea	200	Talento	V 30, Mando
Lucha a ciegas	200	Talento	Per 30
Poder de navegante	200	Talento	
Resistencia a (Venenos)	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Coraje	500	Talento	
Golpe mortífero	500	Talento	F 40
Mandíbula de hierro	500	Talento	R 40

Rango 8 Mejoras del navegante			
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Escrutinio +20	200	Habilidad	Escrutinio +10
Nadar +20	200	Habilidad	Nadar +10
Pilotar (Nave espacial) +20	200	Habilidad	Pilotar (Nave espacial) +10
Saber académico (Ocultismo) +20	200	Habilidad	Saber académico (Ocultismo) +10
Saber popular (Imperio) +20	200	Habilidad	Saber popular (Imperio) +10
Supervivencia +10	200	Habilidad	Supervivencia
Trucos de manos +20	200	Habilidad	Trucos de manos +10
Sentido desarrollado (Vista)	200	Talento	
Poder de navegante	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Tirador de élite	200	Talento	HP 35
Ataque veloz	500	Talento	HA 35
Buena reputación (Nobleza)	500	Talento	Em 50, Protocolo (Nobleza)
Disparo en movimiento	500	Talento	HP 40, Ag 40
En las puertas del infierno	500	Talento	Disciplina férrea
Entrenamiento con armas arrojadizas (Universal)	500	Talento	
Maestro de esgrima	500	Talento	HA 30, Entrenamiento con armas c/c (cualquiera)
Políglota	500	Talento	Int 30, Em 30
Tirador excepcional	500	Talento	HP 40
Tiro certero	500	Talento	HP 30



Habilidades iniciales: Comerciar (Em), Engañar (Em), Indagar (Em), Leer/Escribir (Gótico vulgar, Jerga de los comerciantes) (Int), Negociar (Em), Saber popular (Bajos fondos) (Int), Saber prohibido (Arcanotecnología) (Int), Tasar (Int).

Talentos iniciales: Entrenamiento con armas básicas (Universal). Entrenamiento con pistolas (Universal).

Equipo inicial: Pistola infernal de la mejor calidad o pistola infierno de calidad normal. Rifle infernal de la mejor calidad o bólter de calidad normal, blindaje de malla alienígena. Autopluma, placa de datos, microcomunicador, multillave, dos túnicas, sintepiel, crono, capa de camaleonina.

Característica	Simple	Intermedio	Cualificado	Experto
Habilidad de Armas	250	500	750	1.000
Habilidad de Proyectiles	250	500	750	1.000
Fuerza	500	750	1.000	2.500
Resistencia	250	500	750	1.000
Agilidad	250	500	750	1.000
Inteligencia	100	250	500	750
Percepción	100	250	500	750
Voluntad	500	750	1.000	2.500
Empatía	100	250	500	750

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos	
Actuar (elige una)	100	Habilidad	1	
Carisma	100	Habilidad		
Comerciar	100	Habilidad		
Disfraz	100	Habilidad		
Engañar	100	Habilidad		
Esquivar	100	Habilidad		
Indagar	100	Habilidad		
Leer/Escribir	100	Habilidad		
Lengua secreta (Comerciantes independientes)	100	Habilidad		
Movimiento silencioso	100	Habilidad		
Negociar	100	Habilidad		
Perspicacia	100	Habilidad		
Saber popular (Bajos fondos)	100	Habilidad		
Saber prohibido (Arcanotecnología)	100	Habilidad		
Seguridad	100	Habilidad		
Tasar	100	Habilidad		
Anodino	200	Talento		
Robusto (x2)	200	Talento		
Entrenamiento con armas básicas (Universal)	500	Talento		
Entrenamiento con pistolas (Universal)	500	Talento		

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Trepar	100	Habilidad	• •
Entrenamiento con armas c/c (Primitivas)	100	Talento	
Acrobacias	200	Habilidad	
Comerciar +10	200	Habilidad	Comerciar
Competencia tecnológica	200	Habilidad	
Esconderse	200	Habilidad	
Escrutinio	200	Habilidad	
Hablar idioma (Gótico clásico)	200	Habilidad	
Jugar	200	Habilidad	
Lengua secreta (Administratum)	200	Habilidad	
Negociar +10	200	Habilidad	Negociar
Oficio (Arqueólogo)	200	Habilidad	
Saber académico (Arcaico)	200	Habilidad	
Saber académico (Burocracia)	200	Habilidad	
Saber académico (Leyendas)	200	Habilidad	
Saber popular (Administratum)	200	Habilidad	
Saber popular (Expansión Koronus)	200	Habilidad	
Saber prohibido (Xenos)	200	Habilidad	
Seguimiento	200	Habilidad	
Trucos de manos	200	Habilidad	

Rango 3 Mejoras del Senescal	100	11	
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Aguante	200	Habilidad	î î
Buscar	200	Habilidad	
Charlatanería	200	Habilidad	
Comerciar +20	200	Habilidad	Comerciar +10
Contorsionismo	200	Habilidad	
Hablar idioma (Eldar)	200	Habilidad	
Interrogar	200	Habilidad	
Lengua secreta (Cubierta inferior)	200	Habilidad	
Negociar +20	200	Habilidad	Negociar +10
Oficio (Astrógrafo)	200	Habilidad	
Perspicacia +10	200	Habilidad	Perspicacia
Rastrear	200	Habilidad	
Saber académico (Astromancia)	200	Habilidad	
Saber académico (Heráldica)	200	Habilidad	
Saber popular (Adeptus Mechanicus)	200	Habilidad	
Saber popular (Imperio)	200	Habilidad	
Saber prohibido (Piratas)	200	Habilidad	
Desenfundado rápido	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Entrenamiento con arma exótica (elige una)	500	Talento	

Mejora	Coste	Tino	Doguisitos pravios
,		Tipo	Requisitos previos
Carisma +10	200	Habilidad	Carisma
Código (Bajos fondos)	200	Habilidad	
Código (Comerciante independiente)	200	Habilidad	
Competencia química	200	Habilidad	
Conducir (Vehículo terrestre)	200	Habilidad	
Disfraz +10	200	Habilidad	Disfraz
Engañar +10	200	Habilidad	Engañar
Esquivar +10	200	Habilidad	Esquivar
Lógica	200	Habilidad	
Oficio (Lingüista)	200	Habilidad	
Saber académico (Químia)	200	Habilidad	
Saber popular (Bajos fondos) +10	200	Habilidad	Saber popular (Bajos fondos)
Saber popular (Guerra)	200	Habilidad	
Saber prohibido (Herejía)	200	Habilidad	
Decadencia	200	Talento	R 30
Dotado (Comerciar)	200	Talento	
Sometimiento	200	Talento	
Tirador de élite	200	Talento	HP 35
Conocimiento infuso	500	Talento	Int 40
Entrenamiento con armas c/c (Universal)	500	Talento	

Rango 5 Mejoras del Senescal			
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Código (Jerga mercenaria)	200	Habilidad	
Conducir (Aerodeslizador)	200	Habilidad	
Esconderse +10	200	Habilidad	Esconderse
Lengua secreta (Militar)	200	Habilidad	
Mando	200	Habilidad	
Movimiento silencioso +10	200	Habilidad	Movimiento silencioso
Oficio (Rememorador)	200	Habilidad	
Saber académico (Bestias)	200	Habilidad	
Saber académico (Ocultismo)	200	Habilidad	
Saber popular (Administratum) +10	200	Habilidad	Saber popular (Administratum)
Saber prohibido (La Inquisición)	200	Habilidad	
Seguridad +10	200	Habilidad	Seguridad
Tasar +10	200	Habilidad	Tasar
Dotado (Negociar)	200	Talento	
Memoria fotográfica	200	Talento	Int 30
Reacción rápida	200	Talento	Ag 40
Recarga rápida	200	Talento	
Robusto (x2)	200	Talento	
Negociador duro	500	Talento	
Tiro certero	500	Talento	HP 30

RANGO 6 MEJORAS DEL SENESCAL			
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Demolición	200	Habilidad	• •
Engañar +20	200	Habilidad	Engañar +10
Esconderse +20	200	Habilidad	Esconderse +10
Pilotar (Volador)	200	Habilidad	
Saber académico (Juicio)	200	Habilidad	
Saber popular (Adeptus Arbites)	200	Habilidad	
Saber prohibido (Demonología)	200	Habilidad	
Seguridad +20	200	Habilidad	Seguridad +10
Ambidiestro	200	Talento	Ag 30
Danza asesina	200	Talento	Ag 40, Acrobacias
Dotado (elige una)	200	Talento	
Imitador	200	Talento	
Impávido	200	Talento	V 30
Nervios de acero	200	Talento	
Resorte	200	Talento	Ag 30
Sueño ligero	200	Talento	Per 30
Evasivo	500	Talento	Ag 40, Esquivar
Implante lógico	500	Talento	
Políglota	500	Talento	Int 30, Em 30
Tirador de primera	500	Talento	HP 40, Tiro certero

Rango 7 Mejoras del Senescal	-		
Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Acrobacias +10	200	Habilidad	Acrobacias
Buscar +10	200	Habilidad	Buscar
Charlatanería +10	200	Habilidad	Charlatanería
Escrutinio +10	200	Habilidad	Escrutinio
Indagar +10	200	Habilidad	Indagar
Lógica +10	200	Habilidad	Lógica
Movimiento silencioso +20	200	Habilidad	Movimiento silencioso +10
Saber popular (Expansión Koronus) +10	200	Habilidad	Saber popular (Expansión Koronus)
Saber prohibido (Arcanotecnología) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Arcanotecnología)
Saber prohibido (Xenos) +10	200	Habilidad	Saber prohibido (Xenos)
Seguimiento +10	200	Habilidad	Seguimiento
Trato animal	200	Habilidad	
Trucos de manos +10	200	Habilidad	Trucos de manos
Ataque combinado	200	Talento	
Dotado (elige una)	200	Talento	
Protocolo (elige uno)	200	Talento	Em 30
Robusto (x2)	200	Talento	
Combate con dos armas (Proyectiles)	500	Talento	HP 35, Ag 35
Disparo infalible	500	Talento	HP 40
Susurros	500	Talento	Int 40, Em 30

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Acrobacias +20	200	Habilidad	Acrobacias +10
Buscar +20	200	Habilidad	Buscar +10
Charlatanería +20	200	Habilidad	Charlatanería +10
Disfraz +20	200	Habilidad	Disfraz +10
Escrutinio +20	200	Habilidad	Escrutinio +10
Indagar +20	200	Habilidad	Indagar +10
Lógica +20	200	Habilidad	Lógica +10
Perspicacia +20	200	Habilidad	Perspicacia +10
Saber académico (Leyendas) +10	200	Habilidad	Saber académico (Leyendas)
Saber popular (Expansión Koronus) +20	200	Habilidad	Saber popular (Expansión Koronus) +10
Saber prohibido (Arcanotecnología) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Arcanotecnología) +10
Saber prohibido (Xenos) +20	200	Habilidad	Saber prohibido (Xenos) +10
Seguimiento +20	200	Habilidad	Seguimiento +10
Tasar +20	200	Habilidad	Tasar +10
Dotado (elige una)	200	Talento	
Disparo doble	500	Talento	Ag 40, Combate con dos armas (Proyectiles)
Disparo en movimiento	500	Talento	HP 40, Ag 40
Entrenamiento con armas lanzallamas (Universal)	500	Talento	
Piloto de primera	500	Talento	Pilotar, Ag 40
Pistolero consumado	500	Talento	HP 40, Combate con dos armas (Proyectiles)

CAPACIDADES ESPECIALES

Todas las carreras profesionales en Rogue Trader poseen unos dones únicos que les ayudan a destacar.

CAPACIDADES ESPECIALES DEL ARCHIMILITANTE

Maestría con las armas: Elige un tipo de armas. El archimilitante gana una bonificación de +10 a las tiradas de combate, +2 al daño y +2 a la iniciativa al usar esas armas en combate.

Capacidades especiales del astrópata trascendente

Comunión de almas con el Emperador: Un astrópata trascendente ha realizado el complejo ritual de comunión de almas con el Emperador en Terra. El astrópata trascendente gana una bonificación de +20 a sus tiradas de Voluntad para resistir cualquier intento de posesión, a sus tiradas enfrentadas de Voluntad contra un demonio, y a sus tiradas de Voluntad para resistir talentos, poderes psíquicos u otras habilidades provenientes de un demonio. El astrópata trascendente lanza 1d10 adicional al tirar en la tabla Peligros de la disformidad y puede sustituir su valor por cualquier número (decenas o unidades) para obtener un resultado más favorable.

Poderes psíquicos: Un astrópata trascendente comienza con acceso a técnicas de la disciplina Telepatía. Los PJs astrópatas trascendentes también comienzan con la técnica Telepatía astral (consulta la página 162) y pueden elegir 2 técnicas adicionales de la disciplina Telepatía. Por último, los astrópatas trascendentes comienzan con Factor psíquico 2.

Visión extrasensorial: Un astrópata trascendente es ciego, pero al mismo tiempo puede percibir su entorno sin usar sus sentidos físicos. Se considera que un astrópata trascendente puede ver con normalidad (incluidos los colores, o los obstáculos que limitan la visión, etc.). Sin embargo, los astrópatas trascendentes son inmunes a efectos que afecten a su visión, como granadas cegadoras y equipo de camaleonina. También son totalmente incapaces de ver a intocables (consulta la página 156).

CAPACIDADES ESPECIALES DEL COMERCIANTE INDEPENDIENTE

Líder excepcional: Una vez por turno estratégico durante un combate espacial, el comerciante independiente puede conceder a un aliado que pueda verle y oírle una bonificación de +10 a una sola tirada. Esto suele implicar que ambos se encuentren en la misma localización de la nave (como el puente de mando).

El comerciante independiente no puede concederse esta bonificación a sí mismo.

CAPACIDADES ESPECIALES DEL EXPLORADOR MECHANICUS

Implantes mechanicus: Un explorador mechanicus comienza con el rasgo Implantes mechanicus (consulta la página 368) y puede elegir dos implantes biónicos de calidad normal (consulta la página 147). También puede gastar 200 pe para aumentar la calidad de uno de estos implantes biónicos (de calidad normal a buena calidad, o de buena calidad a la mejor calidad). El explorador mechanicus puede realizar este proceso hasta 2 veces, y solo puede hacerlo durante la creación del personaje.

CAPACIDADES ESPECIALES DEL MAESTRO DEL VACÍO

Elige una de las siguientes:

Dominio del espacio: El maestro del vacío puede repetir las tiradas fallidas para acciones de maniobra (consulta la página 215) a bordo de una nave espacial.

Dominio de la artillería: El maestro del vacío puede repetir las tiradas fallidas para las acciones de disparo (consulta la página 217) a bordo de una nave espacial.

Dominio del augur: El maestro del vacío puede repetir las tiradas de detección a bordo de una nave espacial.

Dominio de los vehículos pequeños: El maestro del vacío puede repetir las tiradas fallidas de pilotar cuando maneje vehículos pequeños (lanzaderas, montacargas, cutter artillados, cazas estelares, bombarderos y similares).

CAPACIDADES ESPECIALES DEL MISIONERO

Fe pura: El misionero comienza con el talento Fe pura (consulta la página 100 para más detalles).

CAPACIDADES ESPECIALES DEL NAVEGANTE

Ojo de la disformidad: Los navegantes comienzan con el poder de navegante El ojo sin párpado, descrito en el Capítulo VII: Navegantes y pueden elegir un poder adicional o mejorar otro que ya posea. A medida que el navegante desarrolla sus habilidades solo podrá elegir nuevos poderes o mejorar los que posea mediante la mejora Poder de navegante.

La bendición del linaje: El navegante proviene de un linaje particular que le proporciona ciertas ventajas y desventajas. Estos linajes son: las casas nómadas, las casas magistrales, las casas ocultas y las casas renegadas. Los detalles y efectos de cada uno de estos linajes se pueden consultar a partir de la página 178 del Capítulo VII: Navegantes.

Mutaciones de navegante: El navegante comienza con ciertas mutaciones de navegante determinadas por su linaje.

CAPACIDADES ESPECIALES DEL SENESCAL

Buscador de conocimiento: El senescal puede gastar un punto de destino para obtener un éxito automático en cualquier tirada de Código, Saber, o Lógica. Esta habilidad implica que la tirada se resuelve en el mínimo tiempo posible. Además, el senescal suma un nivel de éxito adicional a cualquier tirada de Comerciar, Indagar o Tasar.





CAPÍTULO III: HABILIDADES

"Pocas cosas son imposibles con la apropiada aplicación de diligencia y habilidad. Espera grandes actos de talento y perseverancia".

—Maestro Karna Arista de la Schola Progenium

as habilidades en ROGUE TRADER representan el conocimiento y entrenamiento de un explorador. Parte de la diversión de jugar un explorador es elegir qué habilidades entrenar y dominar con el tiempo, y luego decidir cómo aplicar esas habilidades durante el juego. Este capítulo contiene descripciones de cada habilidad. Para determinar si un explorador puede adquirir una habilidad, consulta el Capítulo II: Carreras profesionales. Para obtener información sobre cómo emplear las tiradas de habilidades, consulta el Capítulo IX: Reglas de juego.

A DQUISICIÓN DE HABILIDADES

"Ningún aprendizaje puede curar la fosilización de una mente cerrada—basta con observar los Adeptus para demostrarlo".

—Comerciante independiente Krein Vizincy

Los exploradores recién creados comienzan con un conjunto de habilidades iniciales basadas en su mundo natal y la carrera profesional elegida. Estas habilidades representan los conocimientos de los exploradores antes de comenzar sus actuales hazañas. Con el tiempo, los exploradores ganan puntos de experiencia que pueden gastar para adquirir nuevas habilidades o mejorar las que ya poseen. Las habilidades exactas que pueden adquirir en cada momento particular son determinadas por su carrera profesional.

ENTRENAR Y DOMINAR HABILIDADES

La primera vez que un explorador adquiere una habilidad, se dice que posee esa habilidad entrenada. En ocasiones, un explorador tendrá la oportunidad de adquirir la misma habilidad en más de una ocasión. Cuando un explorador adquiere una habilidad entrenada por segunda vez, obtiene una bonificación permanente de +10 a todas las tiradas realizadas con esa habilidad. Si el explorador adquiere más tarde esa misma habilidad una tercera vez, esa bonificación aumenta a +20. Un explorador no puede adquirir la misma habilidad más de tres veces.

HABILIDADES BÁSICAS Y AVANZADAS

"Los métodos avanzados son simplemente métodos básicos con más poder, influencia y sistemas de armamento de lanzas tras ellos".

—Teniente primero Cináed Keyes

as habilidades se dividen en dos categorías: Básicas y Avanzadas. Cualquier individuo puede intentar utilizar las habilidades básicas, incluso si no las posee como entrenadas (aunque el entrenamiento aumenta la probabilidad de éxito). Solo los personajes con entrenamiento pueden usar habilidades avanzadas. Para obtener más información sobre cómo realizar tiradas de habilidad, consulta el Capítulo IX: Reglas de juego.

HABILIDADES BÁSICAS

Las habilidades básicas son comunes para las personas de toda la galaxia. Las habilidades básicas son tan rudimentarias que un personaje puede intentar usar una, incluso si no tiene la habilidad entrenada. Cuando un personaje hace una tirada de habilidad para una habilidad básica no entrenada, utiliza la mitad del valor de la característica en que se apoya la habilidad (redondeando hacia abajo). Por el contrario, si un personaje posee una habilidad básica entrenada, utiliza el valor completo de la característica en que se apoya la habilidad.

HABILIDADES AVANZADAS

Las habilidades avanzadas requieren un entrenamiento o educación muy específica, que relativamente pocos individuos en la galaxia tienen. A diferencia de las habilidades básicas, las habilidades avanzadas no pueden ser utilizadas sin entrenamiento. Sin importar las capacidades y características innatas del explorador, por ejemplo, nunca sería capaz de entender la lengua Eldar sin una instrucción formal.

USAR HABILIDADES AVANZADAS COMO HABILIDADES BÁSICAS

A veces, un explorador tiene la oportunidad de tratar una habilidad avanzada como una habilidad básica, generalmente debido a un rasgo adquirido en la senda de origen del personaje. Esto tan solo significa que el explorador puede hacer tiradas de esa habilidad incluso si no posee la habilidad entrenada. Esas tiradas de habilidad se hacen con la mitad del valor de la característica en que se apoya la habilidad (redondeando hacia abajo), como si fuera una habilidad básica. Hay que tener en cuenta que hay una diferencia entre tratar una habilidad avanzada como una habilidad básica y adquirir entrenamiento en una habilidad avanzada.

Tabla 3-1: Habilidades					
Habilidad	Tipo	Característica	Descripción		
Acrobacias	Avanzada	Agilidad	Movimiento		
Actuar [†]	Avanzada	Empatía			
Aguante	Básica	Resistencia	_		
Buscar	Básica	Percepción	Exploración		
Carisma	Básica	Empatía	Interacción		
Charlatanería	Avanzada	Empatía	Interacción		
Código [†]	Avanzada	Inteligencia			
Comerciar	Avanzada	Empatía			
Competencia química	Avanzada	Inteligencia	Fabricación, Investigación		
Competencia tecnológica†	Avanzada	Inteligencia	Exploración Exploración		
Conducir†	Avanzada	Agilidad	Operador		
Contorsionismo	Básica	Agilidad	Movimiento		
Demolición	Avanzada	Inteligencia	Fabricación		
Disfraz	Básica	Empatía	1 addicación		
	Basica Básica	*	— Internación		
Engañar		Empatía	Interacción		
Esconderse	Básica	Agilidad	_		
Escrutinio	Básica	Percepción	_		
Esquivar	Básica	Agilidad	No. of the last of		
Hablar idioma†	Avanzada	Inteligencia			
Indagar	Básica	Empatía	Investigación		
Interrogar	Avanzada	Voluntad	Investigación		
Intimidar	Básica	Fuerza	Interacción		
Invocación	Avanzada	Voluntad	_		
Jugar	Básica	Inteligencia	_		
Leer/Escribir	Avanzada	Inteligencia	_		
Lengua secreta [†]	Avanzada	Inteligencia	_		
Lógica	Básica	Inteligencia	Investigación		
Mando	Básica	Empatía	Interacción		
Medicae	Avanzada	Inteligencia	_		
Movimiento silencioso	Básica	Agilidad	Movimiento		
Nadar	Básica	Fuerza	Movimiento		
Navegación [†]	Avanzada	Inteligencia	Exploración		
Negociar	Básica	Empatía	Interacción		
Oficio†	Avanzada	Inteligencia	Fabricación, Exploración		
Perspicacia	Básica	Percepción	Exploración		
Pilotar [†]	Avanzada	Agilidad	Operador		
Psinisciencia	Avanzada	Percepción	_		
Rastrear	Avanzada	Inteligencia	Exploración		
Saber académico [†]	Avanzada	Inteligencia	Investigación		
Saber popular†	Avanzada	Inteligencia	Investigación		
Saber prohibido†	Avanzada	Inteligencia	Investigación		
Seguimiento	Avanzada	Agilidad	_		
Seguridad	Avanzada	Agilidad	Exploración		
Supervivencia	Avanzada	Inteligencia	Exploración		
Tasar	Básica	Inteligencia	Investigación		
Trato animal	Avanzada	Inteligencia			
Trepar	Básica	Fuerza	Movimiento		
Trucos de manos	Avanzada	Agilidad			
†Grupo de habilidades					

DESCRIPTORES DE LAS HABILIDADES

Algunas habilidades aparecen señaladas en categorías amplias que utilizan reglas comunes. Estos descriptores permiten a los jugadores y DJs identificar la sección de reglas apropiada del **Capítulo IX: Reglas de juego** para resolver el uso de esas habilidades. Estas categorías incluyen: Exploración, Fabricación, Interacción, Investigación, Movimiento y Operador.

HABILIDADES DE EXPLORACIÓN

Las habilidades con el descriptor Exploración pueden usarse en retos de exploración (consulta la página 265). Estos eventos son largos y complicados, y funcionan mejor con esfuerzos combinados en las áreas de especialidad de varios exploradores.

HABILIDADES DE FABRICACIÓN

Las habilidades con el descriptor Fabricación permiten crear objetos a partir de piezas o materias primas. Para crear un objeto, el personaje debe tener los materiales, herramientas, espacio de trabajo, tiempo y habilidad necesarios, según determine el DJ. La tirada de habilidad se realiza como una acción prolongada. En caso de éxito, logra crear el objeto. La calidad, acabado y utilidad del artículo mejora con cada nivel de éxito. Fallar por tres o más niveles indica que varios materiales quedaron arruinados en el proceso. Fallar por cinco o más niveles indica que todos los materiales terminaron desperdiciados.

HABILIDADES DE INTERACCIÓN

Todas las habilidades con el descriptor de Interacción implican interacción con otros. Como resultado, las habilidades de Interacción usualmente incluyen tiradas enfrentadas (consulta la página 295). La dificultad de estas tiradas de habilidad

depende de la disposición del individuo hacia el explorador, según considere el DJ de acuerdo con las circunstancias del encuentro. Consulta el **Capítulo X: El Director de Juego** para más información sobre la disposición de los PNJs.

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

Las habilidades con el descriptor Investigación permiten al explorador recopilar información de varias fuentes y requieren tiradas prolongadas mientras el explorador busca pistas en los archivos de la nave o en el cogitador de un rival. El DJ establecerá el período de tiempo adecuado para las tiradas empleando el material de la página 266 como guía, ya que se tarda mucho más tiempo en reunir los escritos de un filósofo xenos que en interrogar al lacayo de un señor del crimen local.

HABILIDADES DE MOVIMIENTO

Las habilidades con el descriptor Movimiento tienen que ver con la movilidad del explorador, desde intrépidos saltos sobre barrancos hasta trepar muros. Estas habilidades establecen la capacidad de moverse a través, sobre, o entre el entorno.

HABILIDADES DE OPERADOR

Las habilidades con el descriptor Operador implican manejar un transporte, ya sea un vehículo terrestre o una poderosa nave estelar. Estas habilidades engloban vehículos muy diversos.

GRUPOS DE HABILIDADES

Algunas habilidades abarcan varios grupos similares. Estos grupos de habilidades se muestran bajo la misma entrada, pero todas son adquiridas por separado. Por ejemplo, Pilotar (Aeronave) y Pilotar (Nave espacial) son habilidades diferentes, y poseer una no concede entrenamiento sobre la otra.



DESCRIPCIONES DE LAS HABILIDADES

"Atravesar el ciclón de una tormenta de disformidad tan solo sirve para afinar tus habilidades. El empíreo nos proporciona un deporte delicioso".

—Navegante Shamira Vishun

A continuación se muestran todas las habilidades, básicas y avanzadas, en una sección.

Acrobacias (Avanzada, Movimiento) Agilidad

El entrenamiento acrobático complementa la agilidad natural del explorador para realizar proezas atléticas dificilmente posibles. Saltar entre las pasarelas del enginarium y sobre las cabezas de los enemigos más bajos es posible con esta habilidad. La dificultad de la tirada depende de la dificultad de la hazaña: deslizarse entre las piernas de un xenos enfurecido o saltar de piedra en piedra sobre un agitado río de magma serían grandes desafíos. Cuantos más niveles de éxito se obtienen, más elegante o dramático es el resultado final.

Uso de habilidad: Acción completa a menos que se especifique otra cosa.

Uso especial: Abandonar combate

Si el explorador supera una tirada de Acrobacias puede reducir el coste de Abandonar combate a media acción.

Uso especial: Salto

Acrobacias puede sustituir una tirada de Agilidad o Fuerza al saltar, de acuerdo con las reglas de la página 268.

ACTUAR (AVANZADA) Empatía

Grupo de habilidades: Bailar, Cantar, Música, Narrador El explorador utiliza la habilidad Actuar para entretener y cautivar a sus espectadores. Las tiradas de Actuar toman una cantidad de tiempo que depende del tipo de arte.

Uso de habilidad: Variable

Uso especial: Actuación cautivadora

El explorador puede hacer una tirada Complicada (-10) de Actuar (Narrador) o Actuar (Cantar) en lugar de Carisma para mejorar la disposición de la audiencia un grado o aumentar la moral de la tripulación. Una tirada con éxito suma +5 a la moral de la nave, con un +10 adicional por cada dos niveles de éxito, durante un combate.

Uso especial: Actuación fascinante

El explorador puede realizar una tirada Complicada (-10) de Actuar (Música) o Actuar (Cantar) en lugar de una tirada de Charlatanería, para distraer al público por un momento. Cuando se utiliza en lugar de Charlatanería, está sujeto a sus mismas reglas y condiciones.

AGUANTE (BÁSICA) Resistencia

La habilidad Aguante permite resistir el alcohol y los narcóticos. Bebedores habituales podrían desarrollar tolerancia a sustancias embriagadoras, manteniendo la mente clara mientras otros ven reducida su capacidad de juicio. El explorador hace una tirada siempre que sufra los efectos del alcohol o tóxicos similares.

Al sufrir los efectos de un tóxico, el personaje hace una tirada de Aguante. Un fracaso indica que obtiene un nivel de fatiga o sufre los efectos de la sustancia. Si pierde la consciencia, el explorador permanecerá desmayado 1d10 horas menos su bonificación de Resistencia (mínimo 1 hora). Uso de habilidad: Acción libre al ingerir el tóxico.

BUSCAR (BÁSICA, INVESTIGACIÓN) Percepción

El explorador utiliza la habilidad Buscar para descubrir objetos escondidos, desde una pistola oculta hasta los códigos de una lanzadera. Buscar implica una investigación activa, mientras que Perspicacia involucra la detección pasiva o subconsciente. Cada tirada de Buscar cubre una pequeña habitación o área. Cuando se oculta deliberadamente un objeto o un individuo, la tirada de Buscar se enfrenta al Esconderse del objetivo.

Uso de habilidad: 1 minuto.

Uso especial: Inspección

Con la habilidad Buscar se pueden encontrar mercados discretos, contrabando, polizones o pruebas de sabotaje en vehículos y naves. Según el tamaño del vehículo, el DJ puede designarlo como una tirada prolongada de duración apropiada.

CARISMA (BÁSICA, INTERACCIÓN) Empatía

El explorador puede usar la habilidad de Carisma para mejorar la disposición de los demás hacia él, haciendo una tirada de Carisma cuando desee cambiar la mentalidad de un individuo o grupo pequeño. No se necesita hacer una tirada cada vez que hable con otros de un modo agradable, sólo si intenta cambiar su opinión o convencerlos para hacer algo.

Las tiradas de Carisma se oponen a la Voluntad del oponente y pueden afectar tantos objetivos como la bonificación de Empatía del explorador. Sus objetivos deben ser capaces de verle y oírle claramente, y compartir un idioma común.

Uso de habilidad: Acción 1 minuto.

Uso especial: Inspirar

Quienes tienen autoridad pueden usar la habilidad Carisma para inspirar una tirada grupal mediante refuerzo positivo o negativo. Un éxito proporciona una bonificación de +10 a la siguiente tirada del grupo motivado. Así, un sacerdote podría inspirar a los artilleros para redoblar su esfuerzo, o un explorador mechanicus podría infundir en los tecnoadeptos bajo su mando el miedo al Omnissiah. Si se usa a bordo de una nave durante un combate, esto se conoce como la acción ¡Esforzaos! (Consulta la página 219).

Los personajes también pueden usar esta habilidad como una tirada prolongada para intentar aumentar la moral a bordo de su nave. (Consulta la página 228).



CHARLATANERÍA (AVANZADA, INTERACCIÓN)

Empatía

Charlatanería permite al explorador ganar tiempo con una confusa e ininterrumpida conversación. Las tiradas de Charlatanería se enfrentan contra la Voluntad del objetivo, o contra Escrutinio si el objetivo sospecha de él. Superar la tirada enfrentada provoca al objetivo una parálisis perpleja durante su asalto. Por cada nivel de éxito, el objetivo permanecerá desconcertado un asalto adicional. Si se falla la tirada enfrentada, los involucrados pueden actuar normalmente.

Algunos talentos permiten al explorador usar Charlatanería contra múltiples oponentes. Sin embargo, incluso sin estos talentos puedes afectar a tantos objetivos como tu bonificación de Empatía al superar la tirada enfrentada. Si el grupo comparte características similares, el DJ puede ahorrar tiempo haciendo una única tirada de Voluntad para todo el grupo.

Aunque los oponentes del explorador pueden ser confundidos por su parloteo, no permanecerán impasibles frente a un peligro evidente o preparativos para causarles algún daño. El personaje y sus oponentes deben compartir un idioma común o la tirada falla automáticamente.

Uso de habilidad: Acción completa.

CÓDIGO (AVANZADA) Inteligencia

Grupo de habilidades: Astrópata, Bajos fondos, Comerciante independiente, Nobleza y Jerga mercenaria

Muchos grupos y organizaciones emplean códigos secretos y símbolos para comunicar ideas básicas, advertencias o información rápidamente. El explorador puede utilizar y comprender señales de mano, marcas físicas u otros signos sutiles empleados para expresar estos conceptos. No se requieren tiradas de habilidad para realizar o leer mensajes básicos, pero son necesarias para comunicar o descifrar significados complicados o signos borrosos por el tiempo.

Comerciante independiente: Cada comerciante, nave o flota desarrolla su propio código para coordinar negociaciones y mantener secretos de otros comerciantes o autoridades.

Jerga mercenaria: Muchas compañías mercenarias operan en la Expansión, y cada una tiene un lenguaje de batalla abreviado para dar órdenes. Aunque hay algunos puntos en común, cada uno es esencialmente único.

Nobleza: Las familias secretas de los navegantes tienen historias que se remontan a milenios atrás, y muchos usan lenguas o dialectos muertos hace mucho tiempo. Cada familia usa un código específico vinculado a su historia.

Astrópata: Debido a los cambios sensoriales involucrados en la comunión de almas, este lenguaje especial tiene componentes a muchos niveles, incluyendo susurros mentales.

Bajos fondos: Los señores del crimen han utilizado códigos desde tiempos inmemoriales, y su sofisticación sólo ha aumentado durante este tiempo. Cada organización emplea su propio código para disuadir a la competencia.

Uso de habilidad: Acción completa.

COMERCIAR (AVANZADA) Empatía

El explorador usa la habilidad Comerciar para construir negocios, negociar contratos y formar redes comerciales. Comerciar puede precisar una tirada enfrentada contra una de varias posibilidades, dependiendo de la situación actual. Para negociaciones, la tirada se enfrenta contra la habilidad Comerciar de su oponente. Si intenta estafar a un blanco fácil, se enfrentaría contra la habilidad Escrutinio del objetivo. También podría emplearse una tirada estándar, representando el conocimiento involucrado en la gestión de una empresa comercial—en ausencia de otros que actúen explícitamente contra el explorador. Comerciar es la habilidad principal para utilizar el Factor de beneficios de los exploradores a la hora de realizar Adquisiciones (consulta la página 273).

El tiempo necesario para realizar una tirada de Comerciar varía desde un instante, como recordar los detalles de una empresa reciente, hasta meses para construir una compleja red financiera.

Uso de habilidad: Variable (Consulta Adquisición en la página 273).

Competencia Química (Avanzada, Investigación)

Inteligencia

La habilidad Competencia química permite al explorador identificar, manejar y mezclar de forma segura gran variedad de químicos, toxinas, venenos y drogas. Aunque Competencia química cubre el uso y combinación básica de estas sustancias, la habilidad Oficio (Químico) se ocupa de su fabricación a partir de componentes básicos.

El éxito en una tirada de Competencia química, modificado por la dificultad del producto químico en cuestión, indica que se han aplicado correctamente los resultados deseados. El fracaso indica que la dosis se desperdicia sin efecto. Consulta el **Capítulo V: Arsenal** para más información sobre drogas, productos químicos y sus efectos.

Al utilizar un inyector medicae o narthecium, la tirada de habilidad para administrar un fármaco o antídoto se reduce a media acción.

Emplear Competencia química para aplicar combinaciones especialmente complejas de sustancias o toxinas involucra una tirada prolongada de duración y dificultad establecida por el DJ para el tratamiento en cuestión.

Uso de habilidad: Acción completa.

Competencia tecnológica (Avanzada, Exploración)

Inteligencia

Competencia tecnológica permite al explorador utilizar o reparar elementos mecánicos complejos o comprender el funcionamiento de artefactos técnicos desconocidos. Usar una pieza básica de equipo bajo circunstancias típicas no requiere una tirada, como usar un vocotransmisor o abrir la escotilla de una lanzadera. Las tiradas de competencia tecnológica son necesarias para manejar equipos inusuales o desconocidos, artículos rotos o de mal funcionamiento y cualquier situación en la que las condiciones no sean ideales, como intentar usar un vocotransmisor cerca de un núcleo de plasma o persuadir al espíritu máquina de una nave de disformidad desconocida para encender sus fuegos.

El explorador también puede utilizar Competencia tecnológica para reparar los elementos dañados o defectuosos, utilizando una tirada prolongada de duración y dificultad establecida por el DJ en función de la complejidad del elemento y la gravedad del daño. Competencia tecnológica no incluye la construcción de un artefacto desde cero, lo que requiere la habilidad de Oficio correspondiente.

Una tirada de Competencia tecnológica para determinar la función de un sistema complejo tarda un minuto, pero el DJ puede ajustar esto dependiendo de su complejidad. Las tiradas realizadas para reparar objetos son tiradas prolongadas, cuya duración depende de su tamaño y complejidad. Competencia tecnológica se puede utilizar para dirigir las acciones de servidores; si se utiliza de este modo, Competencia tecnológica funciona de forma idéntica a Mando.

Uso de habilidad: 1 minuto, o más para sistemas complejos.

Uso especial: Sistemas de seguridad

Seguridad cubre sistemas mecánicos, pero muchos otros pueden tener componentes físicos y electrónicos, y algunos pueden ser totalmente controlados por cogitadores y espíritus máquina. El DJ determinará las tiradas de habilidad necesarias para un sistema particular, que podría incluir una combinación de Competencia tecnológica y Seguridad, o puede implicar una única tirada con un modificador apropiado según las habilidades que posea o no posea.

CONDUCIR (AVANZADA, OPERADOR) Agilidad

Grupo de habilidades: Vehículo terrestre, Aerodeslizador, Bípode

La habilidad Conducir permite al explorador controlar múltiples vehículos entre los que se incluyen los modelos Cargo—8, Rhino, Land Speeders, Sentinel y otros transportes terrestres. Conducir en circunstancias normales no requiere una tirada de habilidad, pero sí es necesaria en condiciones peligrosas, velocidad excesiva o maniobras difíciles.

Uso de habilidad: Media acción.

CONTORSIONISMO (BÁSICA, COMBATE) Agilidad

Los exploradores con la habilidad Contorsionismo pueden emplear su flexibilidad innata para permitirles escapar de sus ataduras, escurrirse o encajar en una apertura que normalmente sería demasiado pequeña para su cuerpo. También proporciona una alternativa a la fuerza bruta durante una presa.

Uso de habilidad: Acción completa a menos que se indique lo contrario.

Uso especial: Liberarse de ataduras

El explorador puede hacer una tirada de Contorsionismo para quedar libre de sus ataduras. Esta es una tirada enfrentada, contra la característica de Inteligencia de su oponente. La calidad de las ataduras y el tiempo empleado para atarlo afectarán la dificultad de la tirada. Podría ser imposible escapar de las esposas de adamantina de un cazarrecompensas experimentado, pero es más fácil escapar de unas cuerdas atadas a toda prisa por el miembro de una tribu salvaje, especialmente tras aplicar grasa de grox a las muñecas.

Escapar de unas ataduras requiere un minuto, y cada nivel de éxito adicional reduce ese tiempo en 10 segundos.

Uso especial: Liberarse de una presa

Tras haber sido apresado en combate, el explorador puede escapar usando la habilidad Contorsionismo. Se hace una tirada enfrentada de Contorsionismo contra la característica de Fuerza del oponente. Un éxito indica que el explorador se ha liberado. Un fracaso significa que continúa luchando.

Uso especial: Deslizarse por una abertura

El explorador puede usar Contorsionismo para atravesar un espacio estrecho, como un conducto de mantenimiento o un hueco abierto en unas puertas blindadas por una explosión. También puede usar este aspecto para introducirse en un espacio demasiado pequeño para un humano. El DJ establece la dificultad de la tirada de acuerdo al tamaño de la abertura, y está en su derecho de decidir que algunos espacios son simplemente demasiado pequeños para permitir el uso de esta habilidad. Una tirada con éxito indica que el personaje ha logrado atravesar la abertura. Un fallo indica que no puede pasar o no encaja en el espacio. Cuatro o más niveles de fracaso significan que ha quedado atascado hasta que pueda tener éxito en otra tirada de Contorsionismo o alguien más lo saque de allí. Deslizarse por una abertura tarda 1 minuto, y cada nivel de éxito reduce este tiempo en 10 segundos.

DEMOLICIÓN (AVANZADA, FABRICACIÓN) Inteligencia

El explorador puede emplear la habilidad Demolición para usar explosivos y lograr el efecto deseado, desde reventar la escotilla de un Land Raider hasta destruir un conducto de plasma sin dañar el reactor principal. También puede emplearse para desactivar explosivos dejados por otros o para fabricar materiales de demolición, desde mecha retardada y detonadores hasta los propios explosivos. Esta habilidad se usa para colocar cargas en lugar de granadas y otros dispositivos destinados para usar contra el enemigo en combate.

Uso de habilidad: Acción completa a menos que se indique otra cosa.

Uso especial: Colocar explosivos

La eficacia de los dispositivos explosivos depende de la habilidad con que se colocan. Un éxito en una tirada de Demolición indica que el explorador ha colocado con éxito la carga explosiva con un detonador de su elección. Los posibles detonadores sólo están limitados por la imaginación, y pueden incluir cables, temporizadores, sensores de proximidad o activadores remotos. Un fracaso indica que los explosivos no estallarán, aunque el personaje no lo sabrá hasta el momento de activarlos. Cuatro o más niveles de fracaso indican que el explorador detona los explosivos por accidente.

Algunas tareas, como equipar todo un edificio para explotar o colocar una serie de cargas a lo largo de un muelle de carga, requieren una tirada prolongada. El DJ establecerá la dificultad y la duración dependiendo del tipo de tarea.

Al colocar explosivos, asegúrate de anotar los niveles de éxito totales, ya que pueden ser necesarios en una tirada enfrentada si alguien intenta desactivar el explosivo.

Uso especial: Desactivar explosivos

Desactivar cargas también recae bajo la habilidad Demolición. Se hace una tirada enfrentada contra el resultado obtenido por quien colocó los explosivos. Superar la tirada indica que la bomba ha sido desactivada. Un fracaso significa que aunque no se ha desactivado la carga tampoco ha detonado. Cuatro o más niveles de fracaso indican que el explorador ha detonado el explosivo, sufriendo las consecuencias de la explosión.

Desactivar múltiples cargas o mecanismos complejos puede requerir una tirada prolongada a discreción del DJ.

DISFRAZ (BÁSICA) Empatía

La habilidad Disfraz permite al explorador enmascarar sus rasgos e incluso asumir la apariencia de otra persona. La dificultad de la tirada depende de los materiales disponibles, las diferencias con la apariencia deseada, y cualquier otro elemento que pueda afectar el engaño. Disfraz involucra una tirada enfrentada contra el Escrutinio del objetivo.

Aplicar el más elemental de los disfraces tarda un minuto. Cuanto más elaborado es el engaño, más tiempo se necesita, hasta semanas o meses en el caso de personificaciones que impliquen prótesis, cirugía o gestos xenos. El DJ asignará una dificultad apropiada y establecerá el tiempo requerido para obtener el efecto deseado.

Uso de habilidad: 1 minuto o más.

ENGAÑAR (BÁSICA, INTERACCIÓN) Empatía

La habilidad Engañar permite mentir a otros sobre tus intenciones. Siempre que diga una mentira, revele sólo una parte de la verdad o modifique información en su favor con intención de engañar a alguien, el explorador debe realizar una tirada de Engañar. No se necesita hacer una tirada por cada mentira, sólo cuando el engaño cambie la opinión o acciones de alguien. Engañar involucra una tirada enfrentada contra el Escrutinio del oponente.

Una tirada de Engañar con éxito afecta a tantos objetivos como la bonificación de Empatía del explorador. Los objetivos deben ser capaces de verlo y escucharlo claramente, ya sea en persona o a través de un vocotransmisor o una pictopantalla. También se debe emplear un lenguaje común.

Uso de habilidad: 1 minuto, o más para engaños complejos.

Uso especial: Embaucar

El capitán u oficiales de la nave pueden usar el engaño para aumentar la moral de la tripulación durante el combate, mediante informes de batalla exagerados o vagos rumores sobre lo que los Korzarioz orkoz hacen con sus prisioneros.

El explorador también puede usar esta habilidad para reducir el efecto de las rutas de disformidad sobre la moral de la tripulación. Cada fracaso impone una penalización acumulativa de -10 a los siguientes intentos, ya que la audiencia del personaje se vuelve recelosa (consulta la página 295).

ESCONDERSE (BÁSICA) Agilidad

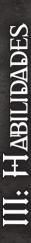
La habilidad Esconderse se utiliza para ocultar cosas, desde objetos pequeños hasta vehículos o naves estelares, u objetos que el personaje lleve encima. Esta habilidad requiere un ambiente apropiado: edificios y árboles para ocultar un pequeño transbordador o un campo de asteroides y una anomalía espacial para una nave estelar. Esconderse es siempre una tirada enfrentada contra la Perspicacia o Escrutinio de su oponente. Esconderse representa un esfuerzo activo para frustrar los intentos de ser descubierto por otro personaje.

Si el personaje u objeto escondido permanece inmóvil, obtiene una bonificación de +10 a la tirada de habilidad. **Uso de habilidad:** Media acción.

ESCRUTINIO (BÁSICA) Percepción

La habilidad Escrutinio ayuda a evaluar personas u objetos. Se usa para determinar la sinceridad de un individuo, sus motivos, su personalidad y su temperamento. También se puede utilizar para examinar un objeto en detalle, advirtiendo pequeños detalles que podrían pasar inadvertidos en una inspección casual. Durante el análisis auspex de una nave estelar, permite determinar la masa, velocidad y más detalles de una nave.

El Escrutinio es una tirada enfrentada al Engañar del objetivo si intenta percibir falsedades o engaños. Sin embargo, Escrutinio no revela secretos o intenciones cuidadosamente ocultas de un objetivo, y nunca debe reemplazar una buena interpretación en una situación interactiva. Esta habilidad se opone a las tiradas de muchas habilidades de interacción, como Carisma, Engañar e Intimidar.





A bordo de una nave, esta habilidad permite interpretar los sensores de la nave, lo que requiere habilidades especiales para interpretar los datos involucrados. (Consulta el **Capítulo VIII: Naves** para más detalles).

Uso de habilidad: Acción completa, aunque usos especiales podrían requerir más tiempo.

ESQUIVAR (BÁSICA, COMBATE) Agilidad

La habilidad Esquivar se usa como reacción para anular un ataque cuerpo a cuerpo, o a distancia. Un éxito en la tirada significa que el ataque ha sido evitado y no causa ningún daño. Consulta el **Capítulo IX: Reglas de juego** para más información sobre Esquivar.

Uso de habilidad: Reacción.

HABLAR IDIOMA (AVANZADA) Inteligencia

Grupo de habilidades: Binario (Explorador mechanicus), Eldar, Gótico clásico, Gótico vulgar, Jerga de comerciantes, Lingua tecnis

Hablar idioma se utiliza para comunicarse con otros utilizando el mismo lenguaje. El Imperio tiene casi tantos idiomas como sistemas estelares, pero para toda esta variedad, la mayoría de gente puede hablar o entender una variante del gótico vulgar. En la mayoría de situaciones, las tiradas de habilidad son innecesarias, siempre que todos los involucrados hablen una lengua común. Sin embargo, la comunicación con aquellos que usan dialectos ocultos o conceptos crípticos y complejos requerirán una tirada de dificultad adecuada.

Binario (Explorador mechanicus): Muy parecido a la lingua tecnis, el lenguaje binario de las flotas exploradoras se ha alejado de su lengua materna; El Mechanicus permite su uso, pero frunce el ceño en discursos oficiales. Cuestores y otros agentes de campo lo usan para mantener conversaciones privadas con sus hermanos con destino al planeta.

Eldar: Aunque ningún humano puede esperar captar los sutiles matices y subtonos de este lenguaje extremadamente complejo y antiguo, basta con hacerse entender.

Gótico clásico: El idioma oficial del Imperio, utilizado por los funcionarios imperiales, la nobleza, los miembros de la Eclesiarquía, y diplomáticos de alto nivel.

Gótico vulgar: La lengua común del Imperio, utilizada por los miles de millones de ciudadanos ordinarios.

Jerga de comerciantes: Muchos comerciantes independientes emplean este lenguaje con sus compañeros comerciantes, lo que permite negociaciones e intercambios rápidos.

Lingua tecnis: El lenguaje oficial del Adeptus Mechanicus, este lenguaje binario ha sido optimizado para la comunicación rápida de datos técnicos y comandos de servidores.

Uso de habilidad: Acción libre.

INDAGAR (BÁSICA, INVESTIGACIÓN) Empatía

El explorador puede utilizar Indagar para obtener información mediante preguntas, conversando, o simplemente escuchando. Indagar permite recoger información general sobre un área: sus noticias, eventos recientes, y demás. Los niveles adicionales de éxito revelan noticias más detalladas o más reservadas.

Indagar también puede usarse como una habilidad de investigación, permitiendo rastrear una determinada pista sobre un individuo u objeto, como el librarium de la nave. Este uso involucra casi siempre una tirada prolongada, con una dificultad y duración establecida por el DJ. Se puede encontrar información adicional sobre investigación en la página 266 del Capítulo IX: Reglas de juego.

Uso de habilidad: 1 hora o más.

Uso especial: Doblegar la sedición

Un personaje puede utilizar la habilidad de Indagar entre los miembros de la tripulación para sondear en busca de descontentos, amotinados y falsos enfermos. Un éxito mejora la moral en 1d5 eliminando las influencias negativas del resto de la tripulación, pero por cada punto que mejora la moral de la nave, la población se reduce en 1 cuando los elementos sediciosos son purgados.

INTERROGAR (AVANZADA) Voluntad

Interrogar permite al explorador extraer información de un sujeto poco colaborador. Su aplicación difiere de la tortura, donde cualquier sujeto diría lo que fuese con tal de detener su sufrimiento. Más bien, representa una aplicación cualificada de psicología, diversos dispositivos, sueros y otras técnicas. El DJ puede modificar la dificultad de la tirada de acuerdo a las herramientas, instalaciones y otras condiciones disponibles.

Interrogar emplea siempre una tirada enfrentada contra la Voluntad del oponente. Si supera la tirada, el explorador obtiene una respuesta, más otra respuesta adicional para cada nivel de éxito. Si el oponente supera la tirada enfrentada, el explorador no obtiene nada de valor. Dos o más niveles de fracaso provocan al objetivo 1d10 más la bonificación de Voluntad del personaje en daño, e impide más interrogatorios durante los siguientes 1d5 días. Si el explorador sufre cuatro o más niveles de fracaso, provoca el mismo daño y el oponente obtiene una bonificación de +30 a las tiradas de Voluntad hechas para resistir otros interrogatorios a manos del explorador o sus aliados. Cada tirada de Interrogar provoca un nivel de Fatiga en el objetivo.

Uso de habilidad: 1d5 horas.

Intimidar (Básica, Interacción) Fuerza

El explorador utiliza Intimidar para presionar a un individuo a acceder a sus demandas. El personaje no hace una tirada de Intimidar por cada amenaza, sino sólo cuando involucra coaccionar a otros. Aunque Intimidar emplea la Fuerza como su característica asociada, el explorador puede sustituirla por Inteligencia o Empatía si la amenaza involucra métodos más sutiles que la fuerza bruta, como el chantaje o la humillación.

Una tirada de Intimidar afecta a tantos objetivos como la bonificación de Fuerza, Inteligencia o Empatía del explorador, dependiendo de la característica empleada para la tirada. Sus blancos deben ser capaces de verlo y escucharlo claramente, ya sea en persona o a través de un vocotransmisor o una pictopantalla, y hablar un lenguaje común.

Uso de habilidad: Acción completa.

INVOCACIÓN (AVANZADA) Voluntad

Una tirada de Invocación involucra una acción completa. Durante el asalto, el explorador despeja su mente de influencias externas y se concentra intensamente. Esto puede ser recitando mantras, empleando focos psíquicos, o meditando. Un éxito indica que su mente está lista para canalizar la disformidad más intensamente de lo normal mientras aún limita su exposición. En el siguiente asalto, el explorador añade +1 al factor psíquico final de cualquier tirada de poder controlado.

Un fracaso en la Invocación indica que sus esfuerzos se han vuelto en su contra, sufriendo una penalización de -1 al factor psíquico final de una tirada de poder controlado. Si esto reduce el factor psíquico a cero, el poder no se activa.

Uso de habilidad: Acción completa.

JUGAR (BÁSICA) Inteligencia

La habilidad Jugar se usa al participar en juegos de azar populares entre los oficiales y tripulación de las flotas de comerciantes. Cada participante apuesta una cantidad similar y hace una tirada enfrentada contra los demás. El jugador con más niveles de éxito o menos niveles de fracaso gana el premio. El explorador puede elegir perder voluntariamente contra cualquier jugador con peor resultado.

El explorador puede usar Trucos de manos en lugar de Jugar para ocultar cartas o alterar dados. Un éxito da al personaje una bonificador de +20 a sus tiradas enfrentadas, pero cuatro o más niveles de fracaso indican que ha sido descubierto.

Uso de habilidad: Acción completa por cada día de juego.

LEER/ESCRIBIR (AVANZADA) Inteligencia

Leer/Escribir permite al explorador entender cualquier lenguaje escrito que hable. Las actividades cotidianas no requieren tiradas de Leer/Escribir, pero las situaciones que implican variaciones regionales, manuscritos dañados, uso arcaico o frases coloquiales requieren una tirada.

Uso de habilidad: 1 minuto por cada 750 palabras.



LENGUA SECRETA (AVANZADA) Inteligencia

Grupo de habilidades: Administratum, Comerciante independiente, Cubierta inferior, Eclesiarquía, Militar, Navegante, Tecnología

Lenguaje secreto representa la comprensión de un idioma particularmente oculto y arcano conocido sólo por aquellos de determinada clase u organización específica. Algunos se asemejan a códigos o cifras más que un idioma real, y otros incluso emplean una lengua común de formas inusuales. Palabras en código, cifras, sonidos, señales visuales, e incontables técnicas permiten una comunicación secreta manteniendo las apariencias. No se necesitan tiradas siempre que todos los hablantes conozcan el lenguaje secreto. En condiciones adversas, como hablar a través de un vocotransmisor de poca calidad o comunicar conceptos complejos, requieren una tirada de habilidad con una dificultad apropiada. Grupos de exploradores pueden incluso desarrollar su propio lenguaje secreto, el cual estaría disponible como una mejora de élite.

Administratum: Colección de acrónimos, jerga y letanías procedimentales utilizadas por el Adeptus Administratum. Este lenguaje puede ser excesivamente enrevesado.

Comerciante independiente: Una serie preestablecida de frases en código e inflexiones entendibles sólo por aquellos en la misma nave o flota. Cada comerciante eventualmente desarrolla su propio sistema de comunicación clandestina.

Cubierta inferior: Una simple versión del gótico vulgar originada en las subcolmenas, pero migró a las sentinas y las cubiertas inferiores de la mayoría de naves; incorpora una mezcla de variados términos en argot.

Eclesiarquía: Un lenguaje alegórico de devoción y política, hace uso de metáforas religiosas y pasajes de textos sagrados en un arcaico gótico clásico.

Militar: Una selección de frases codificadas, jerga, gestos, referencias a batallas antiguas, y un sorprendente número de términos para la muerte.

Navegante: Múltiples lenguas muertas o dialectos arcaicos, ahora sólo conocidos por antiguas familias de la nobleza que mantienen vivas las viejas lenguas.

Tecnología: Esta codificación binaria incluye ondas sonoras de alta y baja frecuencia y ocasionalmente pulsos ópticos.

Uso de habilidad: Acción libre.

LÓGICA (BÁSICA) Inteligencia

El explorador utiliza Lógica para resolver enigmas, descifrar rompecabezas, y tratar con situaciones que involucran capacidad de deducción. Una tirada de Lógica permite deducir el símbolo restante de una serie o resolver una ecuación matemática problemática. También se puede usar para preparar un argumento razonado en un debate.

La preparación de razonamientos complejos o problemas complicados involucran tiradas prolongadas.

Uso de habilidad: 1 minuto o más para problemas complejos.

MANDO (BÁSICA) Empatía

El explorador utiliza la habilidad de Mando para dirigir a quienes se encuentran bajo su autoridad y establecer acciones para que ciertos grupos las ejecuten a su orden, como llevar una nave a una estación de batalla. Esta habilidad sólo es efectiva sobre aquellos bajo la autoridad del explorador. Una tirada de Mando con éxito indica que sus instrucciones se cumplen de forma oportuna. Fallar la tirada de habilidad cuando se usa sobre un individuo simplemente significa que no sigue las instrucciones del explorador, aunque niveles adicionales de fracaso pueden indicar que el individuo acepta la tarea sin intención de realizarla, o incluso podría malinterpretar la orden o realizar acciones contradictorias. Al dirigir grupos, los niveles de éxito o fracaso aumentarán o disminuirán el tiempo necesario para ejecutar las órdenes, pero tres o más niveles de fracaso provocarán una inacción confusa.

Una tirada afecta a tantos objetivos como la bonificación de Empatía del explorador. Deben ser capaces de verlo y oírlo, aunque esto puede hacerse a través de un vocotransmisor o pictopantalla, y se debe emplear un idioma común.

Uso de habilidad: Media acción para órdenes simples, o una acción completa para órdenes más complicadas.

MEDICAE (AVANZADA) Inteligencia

La habilidad Medicae ayuda a diagnosticar y tratar lesiones, suturando heridas, aplicando antisépticos, y utilizando dispositivos médicos como el Narthecium. En pacientes individuales, Medicae proporciona primeros auxilios y cuidados para el tratamiento a corto y largo plazo.

En grupos grandes, Medicae puede ayudar a salvar las vidas a los heridos leves y aplicar la gracia del Emperador a aquellos que no puede salvar, lo que resulta en menos muertes en general. También puede ayudar a diagnosticar problemas médicos generalizados y aplicar una pizca de prevención antes de que sea necesaria curación a gran escala.

Uso especial: Primeros auxilios

La habilidad Medicae realiza primeros auxilios para los heridos, eliminando una pequeña cantidad de daño al suturar laceraciones, vendar abrasiones y taponar punciones. Una tirada de Medicae exitosa elimina tanto daño como la bonificación de Inteligencia del explorador en personajes con daños leves o 1 punto de daño en personajes con daños graves o críticos.

Primeros auxilios se puede utilizar para tratar cualquier número de lesiones aún no tratadas con una única tirada de Medicae. Si tiene éxito, la tirada de Medicae elimina el daño como se indica más arriba. Una vez que se realiza la tirada de Medicae, las lesiones son tratadas (para mejor o peor) y no pueden ser tratadas mediante otro uso de primeros auxilios. Sin embargo, pueden continuar siendo tratados mediante tratamiento prolongado.

Uso de habilidad: Acción completa.



Uso especial: Tratamiento prolongado

Usar la habilidad Medicae en tratamientos prolongados acelera el proceso de curación. El explorador puede tratar adecuadamente a tantos pacientes como su bonificación de Inteligencia. Cada paciente adicional impone una penalización de -10 a las tiradas de Medicae para proporcionar tratamiento prolongado. Para pacientes con heridas leves haz una tirada al final de cada día. Para pacientes con heridas graves o críticas, haz una tirada al final de cada semana. Un éxito permite al paciente eliminar el doble del daño normal—comenzando por los daños críticos—más 1 punto extra por cada nivel de éxito adicional. Un fracaso no afecta negativamente a los pacientes, que se curan al ritmo normal, pero dos o tres niveles de fracaso indican que todos los pacientes con heridas leves reciben 1 punto de daño cada uno, causando la muerte súbita sobre pacientes con daños críticos (consulta la página 252). Cuatro o más niveles de fracaso indican que todos los pacientes reciben 1d10 puntos de daño, causando la muerte súbita sobre pacientes con daños críticos.

Para obtener información adicional sobre la curación, consulta el Capítulo IX: Reglas de juego.

Uso especial: Diagnosticar

Medicae también se puede utilizar para diagnosticar enfermedades y otras dolencias, tanto en sus compañeros exploradores como en la tripulación en general. Sobre individuos, una tirada con éxito proporciona el nombre de la dolencia y su tratamiento básico. Cuando se utiliza sobre grupos, una tirada con éxito previene bajas entre la tripulación debido a la enfermedad o la desnutrición en viajes largos.

Movimiento silencioso (Básica, Movimiento)

Agilidad

Movimiento silencioso se usa en cualquier momento que el silencio y el secretismo sean esenciales. El DJ establece la dificultad de la tirada dependiendo del entorno; por ejemplo, moverse por una sala metálica de un compartimiento de carga tendría una dificultad mayor que un entramado de paneles de madera alfombrado hacia el cuarto de los oficiales. Las tiradas de Movimiento silencioso siempre son enfrentadas contra la Perspicacia o Escrutinio del oponente.

Uso de habilidad: Acción libre como parte del movimiento.

NADAR (BÁSICA, MOVIMIENTO)

Nadar permite al explorador moverse a través de medios líquidos. En condiciones normales nadar no requiere una tirada. Las aguas más difíciles, circunstancias inusuales, o largas distancias requieren una tirada de habilidad. Para más información sobre Nadar, consulta la sección nadar en la página 269 del Capítulo IX: Reglas de juego.

Uso de habilidad: Acción completa.

NAVEGACIÓN (AVANZADA, EXPLORACIÓN) Inteligencia

Grupo de habilidades: Disformidad, Estelar, Superficie La habilidad Navegación sirve para trazar recorridos entre dos puntos. Esta ruta puede ser a través de un continente o a través de las mareas del empíreo. Una tirada con éxito también proporciona un tiempo de viaje aproximado basado en la geografía, cosmografía, condiciones prevalecientes, clima, mareas de disformidad y similares.

Disformidad: refleja la habilidad del Navegante de dirigir una nave espacial a través de las mareas del empíreo, usando el faro del Astronomicón como referencia. Determina la rapidez con que una nave llega a su destino. Cuando las condiciones son especialmente difíciles, la habilidad también determina si la nave siquiera alcanza su destino. Para obtener más información, consulta viajes disformes en la página 185.

Estelar: se utiliza para navegar en el espacio entre planetas, utilizando gráficos estelares y rituales cartománticos.

Superficie: se utiliza para orientarse sobre un planeta, utilizando brújulas, lecturas de mapas y conocimientos geográficos.

Uso de habilidad: 1 minuto para una orientación simple; 1d5 horas para trazar cursos o rutas.

NEGOCIAR (BÁSICA, INTERACCIÓN) Empatía

Esta habilidad permite al explorador cerrar tratos, negociar precios o intercambiar bienes y servicios. Esto puede alterar el modificador de adquisición para objetos donde el precio no está establecido salvo por el resultado de la negociación. De ese modo, el explorador no podría cambiar el coste del prometio en un depósito de la Guardia Imperial, pero sí podría regatear con los representantes de la casa Dimico sobre el coste de equipar a su guardia personal con bólteres artesanales. Todas las tiradas de Negociar son enfrentadas, ya que implican interacción por su propia naturaleza.

A veces Negociar puede usarse para ayudar a las tiradas de Adquisición (consulta la página 273).

Uso de habilidad: Una tirada de Negociar típica lleva unos cinco minutos, pero las negociaciones delicadas e intrigantes podrían involucrar tiradas prolongadas.

OFICIO (AVANZADA, FABRICACIÓN, EXPLORACIÓN)

Varias

Grupo de habilidades: Adivino (Em), Armero (Ag), Arqueólogo (Int), Astrógrafo (Ag), Constructor de naves (Int), Criptógrafo (Int), Explorador (Int), Lingüista (Int), Químico (Int), Rememorador (Ag o Int), Tallador (Ag) Tecnomante (Int) y Viajero del vacío (Ag)

Las habilidades de Oficio permiten al explorador crear cosas, desde contratos hasta naves estelares. A discreción del DJ, los exploradores con esta habilidad pueden ganar un Factor de beneficio adicional durante una negociación. Permiten identificar el trabajo de artesanos especialmente famosos o infames, o recordar información relativa a artículos de su oficio

Las tiradas de oficio pueden representar el trabajo de horas, semanas o meses dependiendo de la complejidad de la tarea. Sin embargo, las tiradas que involucran examinar un elemento para obtener información requieren una acción completa.

Adivino: Se utiliza para "predecir" el futuro mediante múltiples artes interpretativas, aunque su eficacia es cuestionable.

Armero: Se utiliza para diseñar, reparar y forjar armas, desde armas personales hasta baterías para naves espaciales.

Arqueólogo: Se utiliza para localizar, examinar y analizar ruinas y artefactos antiguos.

Astrógrafo: Se utiliza para crear representaciones bidimensionales y tridimensionales de ubicaciones estelares y rutas de disformidad.

Constructor de naves: Se utiliza para diseñar, reparar y crear naves de vacío.

Criptógrafo: Se utiliza para crear o descifrar mensajes, códigos y otros enigmas.

Explorador: Se utiliza en la exploración de regiones estelares desconocidas.

Lingüista: Se utiliza para aprender o descifrar nuevos idiomas, tanto hablados como escritos.

Químico: Se utiliza para crear venenos, drogas y una amplia variedad de otros compuestos.

Rememorador: Se utiliza para narrar acontecimientos en variadas formas de arte, desde la escultura hasta la poesía.

Tallador: Se utiliza para inscribir patrones, texto y arte en diversos materiales.

Tecnomante: Se utiliza para mantener y reparar dispositivos tecnológicos, pero mediante patrones memorizados en lugar de auténtica comprensión.

Viajero del vacío: Utilizado en el día a día de operación, logística y defensa de las naves.

Uso de habilidad: Variable en función de la tarea.

Perspicacia (Básica, Exploración) Percepción

Perspicacia abarca la capacidad subconsciente del explorador de reaccionar a las cosas que su mente consciente puede no percibir. Esta habilidad puede usarse para advertir amenazas—como emboscadas, trampas u objetos hábilmente ocultos—o ligeros cambios en el ambiente—como una débil vibración en la cubierta o el olor a recicladores de aire.

Al usar Perspicacia contra un oponente, la tirada siempre es enfrentada. Este uso incluye advertir emboscadas, detectar trampas, y otras posibles acciones. Sin embargo, percibir los factores ambientales es una tirada estándar. Este uso incluye percibir olores, movimiento o cosas similares.

Uso de habilidad: Acción libre como reacción contra algo.

PILOTAR (AVANZADA, OPERADOR) Agilidad

Grupo de habilidades: Nave espacial, Personal, Volador Los exploradores usan la habilidad Pilotar para volar con cualquier cosa, desde cápsulas de salto personales o pequeñas naves atmosféricas—como módulos de aterrizaje o cutters artillados—hasta cazas de vacío, bombarderos y naves estandarte. En condiciones normales no se necesita una tirada, pero condiciones inusuales o difíciles como tormentas, obstáculos o maniobras peligrosas requieren una tirada de habilidad.

Al perseguir a otro vehículo o nave o disputa por posición, el explorador hace una tirada enfrentada contra su oponente.

Las reglas completas para las naves se pueden encontrar en el Capítulo VIII: Naves.

Uso de habilidad: Media acción.

PSINISCIENCIA (AVANZADA) Percepción

La habilidad Psinisciencia permite sentir las corrientes y remolinos de la disformidad. El explorador puede emplearla para detectar la presencia de demonios y el uso de poderes psíquicos. La habilidad también permite detectar fenómenos psíquicos, perturbaciones, vacíos u otras áreas donde el flujo del inmaterium sea inestable. Los resultados generales de las tiradas de Psinisciencia se resumen a continuación:

Niveles de éxito Resultado Éxito Percepción sobre la disrrupción del inmaterium o el número de entidades presentes. Dirección aproximada de fenómenos o criaturas. Localización aproximada de las criaturas de la disformidad o de los seres que afectan al immaterium. Posición exacta de las criaturas o psíquicos presentes.

Uso de habilidad: Acción completa.

Uso especial: Interferencia astropática

Los astrópatas también puede usar la habilidad Psinisciencia para bloquear las comunicaciones de otros astrópatas. Usarlo de este modo requiere de una tirada enfrentada, en la que el astrópata que interfiere sufre una penalización de -10 por cada unidad de vacío entre él mismo y su objetivo. Si tiene éxito, el astrópata impide que la nave interferida envíe o reciba transmisiones astropáticas.

RASTREAR (AVANZADA, EXPLORACIÓN) Inteligencia

La habilidad Rastrear sirve para seguir las señales dejadas por su presa. Seguir pistas obvias no requiere una tirada de habilidad y se considera parte del movimiento del explorador. En los casos donde el tiempo o clima han deteriorado el rastro o si el entorno lo hace difícil de detectar, como la oscuridad o niebla, se requieren tiradas de Rastrear. La dificultad depende de la condición del rastro y de sus alrededores. Al seguir cualquier rastro donde la dificultad de la tirada sea superior a moderada (+0), el factor de movimiento del rastreador se reduce a la mitad.

Una presa astuta o sigilosa podría intentar ocultar o borrar sus huellas. En cualquier caso en que un oponente haya intentado hacer esto, realiza una tirada enfrentada contra la habilidad Esconderse de la presa.

El explorador puede usar esta habilidad con las reglas de Investigación y Exploración en la página 265 para determinar la información sobre su presa, incluyendo el tiempo transcurrido, sus números y su especie o raza.

Uso de habilidad: Acción libre como parte del movimiento.

SABER ACADÉMICO (AVANZADA, INVESTIGACIÓN)

Inteligencia

Grupo de habilidades: Arcaico, Astromancia, Bestias, Burocracia, Credo Imperial, Criptología, Filosofía, Heráldica, Juicio, Leyendas, Licencias imperiales, Navis nobilite, Numerología, Ocultismo, Química, Tactica imperialis

Saber académico concede al explorador conocimiento sobre un tema complejo o esotérico. Un éxito le permite recordar la información necesaria o investigar un tema en particular si dispone de suficiente material de referencia. Saber popular otorga una profundidad de conocimiento mucho mayor que la de Saber popular, lo que necesita experiencia y estudio.

Las tiradas de Saber académico pueden identificar detalles en un área de especialización del explorador: una persona, un libro, una nave espacial o un espíritu máquina. Una tirada de habilidad con éxito revela información básica sobre el elemento en cuestión de acuerdo a la siguiente tabla:

Niveles

de éxito Resultado Éxito Revela información básica conocida por los estudiosos sobre el tema. 1 Revela información poco común, conocida por pocos académicos dedicados. 2 Revela información oscura, conocida sólo por estudiosos serios. 3+ Revela información extremadamente rara, conocida sólo por verdaderos expertos en la materia.

Saber académico se superpone con Saber popular y Saber prohibido en algunas áreas, pero representa una información más profunda. Un explorador con Saber popular (Navis nobilite) podría conocer información convencional sobre las familias de navegantes y su capacidad para dirigir las naves del Imperio, pero uno con Saber académico (Navis nobilite) sería capaz de rastrear el linaje y los acuerdos históricos de una familia a lo largo de milenios.

Las tiradas de Saber popular no requieren tiempo, ya que el explorador sabe algo o no lo sabe. La investigación, sin embargo, requiere una tirada prolongada de una duración y dificultad apropiada para la tarea. Consulta la página 233 del Capítulo IX: Reglas de juego para más detalles.

Arcaico: Una comprensión del oscuro pasado del Imperio, sus eras prohibidas y cómo los largos milenios han cambiado la faz de la humanidad.

Astromancia: Conocimiento sobre estrellas, singularidades, y los mundos a su alrededor, así como la comprensión teórica del uso de telescopios, cartas astrolíticas y similares.

Bestias: Comprensión del género y familias de animales y familiaridad con las características y el aspecto de muchas criaturas semi-sensibles.

Burocracia: Familiaridad con las normas y regulaciones involucradas con los gobiernos, el Adeptus Administratum, y sus muchos y variados departamentos, oficinas y políticas.

Credo imperial: Una comprensión de los rituales y prácticas específicas de la Eclesiarquía, desde la construcción tradicional de sus templos hasta puntos específicos de sus textos. Esta información puede usarse para realizar rituales para otros.

Criptología: Comprensión de códigos, cifras, criptografías, idiomas secretos y claves numéricas. Esto se puede utilizar para crear o descifrar códigos cifrados.

Filosofía: Conocimiento relativo a las teorías del pensamiento, de la creencia, de la existencia, y otros términos intangibles. Como también incluye la lógica y el debate, puede ser utilizado para argumentar o crear obras filosóficas.

Heráldica: Comprensión de los principios de la heráldica, así como conocimiento de los sellos y dispositivos heráldicos más comunes usados por las casas nobles del imperio.

Juicio: Conocimiento de los castigos apropiados para la miríada de crímenes y herejías ante la ley imperial.

Leyendas: Esto abarca las partes más secretas de la historia imperial, como la edad oscura de la tecnología, la era de los conflictos, la gran cruzada y la herejía de Horus.

Licencias imperiales: Información sobre la concesión, alcance legal y uso de las licencias utilizadas por comerciantes independientes, así como las licencias más conocidas y dinásticas del Imperio.

Navis nobilite: Conocimiento sobre los árboles genealógicos, contratos e historias de las grandes casas de navegantes.

Numerología: Comprensión del misterioso vínculo entre los números y el universo físico, desde la teoría de la catástrofe hasta la letanía sadleriana.

Ocultismo: Comprensión de rituales ocultistas, teorías y supersticiones, así como los usos místicos de objetos ocultos.

Química: Conocimiento de los productos químicos, sus aplicaciones alquímicas en múltiples usos, y su prevalencia o escasez en todo el imperio.

Tactica imperialis: Las teorías de la Tactica imperialis, así como otros sistemas de despliegue de tropas y técnicas de combate empleadas por el Imperio. Este conocimiento se puede emplear para diseñar un plan de batalla o deducir la dirección de una guerra librada por fuerzas imperiales.

Uso de habilidad: Acción libre

Saber popular (Avanzada, Investigación)

Inteligencia

Grupo de habilidades: Adeptus Arbites, Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Mechanicus, Administratum, Armada Imperial, Comerciantes independientes, Credo Imperial, Eclesiarquía, Expansión Koronus, Guardia Imperial, Guerra, Imperio, Navis nobilite, Tecnología

La habilidad Saber popular permite al explorador recordar información general, procedimientos, divisiones, tradiciones, individuos famosos y supersticiones de un mundo, grupo, organización o raza en particular. Esta habilidad se diferencia de Saber académico, que representa un aprendizaje académico, y de Saber prohibido, que implica conocimientos ocultos o proscritos, en que involucra la información básica aprendida por una exposición prolongada a una cultura o área.

El DJ determinará qué información adicional proveerán los niveles de éxito adicionales.

Adeptus Arbites: Conocimiento de las diversas ramas y subrangos de los Arbites, incluyendo detalles sobre su jerarquía, procedimientos, y departamentos de la justicia imperial.

Adeptus Astra Telepathica: Conocimiento sobre cómo se reclutan y entrenan psíquicos para el Adeptus Terra, incluyendo cómo los astrópatas son usados a lo largo del imperio, y los fundamentos de enviar y recibir mensajes astrotelepáticos.

Adeptus mechanicus: Comprensión general de los símbolos y prácticas del Adeptus mechanicus, así como su jerarquía, ramas identificables, y la existencia de las dieciséis leves universales.

Administratum: Amplio conocimiento de las laberínticas ocupaciones, reglas, tradiciones, y dictados del Adeptus Administratum.

Armada Imperial: Información básica sobre la jerarquía, costumbres, uniformes y tradiciones particulares de la Armada Imperial, así como famosos almirantes y naves.

Credo Imperial: Conocimiento de los ritos, prácticas y personajes del Culto Imperial, las celebraciones más comunes, y festividades en honor del Emperador.

Comerciantes independientes: Conocimiento sobre las licencias de comercio más famosas, sus portadores y las naves que las llevan a lo largo del Imperio.

Eclesiarquía: Comprensión de la estructura del Adeptus ministorum y su papel en la adoración del Emperador.

Extensión Koronus: Información sobre la astrografía general de la Expansión, incluyendo rutas de la disformidad, regiones y leyendas sobre lo que se podría encontrar allí.

Guardia Imperial: Información sobre la jerarquía, logística, estructura, prácticas tácticas y estrategias básicas de la Guardia Imperial, así como regimientos especialmente famosos.

Guerra: Conocimientos de grandes batallas, comandantes notables, héroes y estratagemas famosas empleadas por el Imperio en sus numerosas campañas.

Imperio: Conocimiento de los segmenta, sectores y mundos más conocidos del Imperio.

Navis nobilite: Información sobre las costumbres, vestimenta y personajes predominantes de las familias de navegantes.

Tecnología: Una comprensión de las letanías simples y los rituales para apaciguar a los espíritus máquina.

Uso de habilidad: Acción libre.

SABER PROHIBIDO (AVANZADA, INVESTIGACIÓN)

Inteligencia

Grupo de habilidades: Adeptus Mechanicus, Arcanotecnología, Demonología, Disformidad, Herejía, Inquisición, Mutantes, Navegantes, Piratas, Psíquicos y Xenos

La habilidad Saber prohibido representa el conocimiento usualmente ocultado, velado, o proscrito por una organización o sociedad. La simple posesión de este conocimiento puede atraer problemas a quienes no están asociados con el grupo en cuestión. El conocimiento excesivo de las verdades ocultas sobre las poderosas casas de navegantes puede ser decididamente peligroso fuera del Navis nobilite.

Una tirada exitosa de Saber prohibido indica que el explorador puede recuperar información básica sobre el tema. El DJ revelará información adicional según sea apropiado para los niveles de éxito de la tirada.

Adeptus Mechanicus: Una comprensión profunda de los seguidores del Dios Máquina, incluyendo detalles como sus rituales, observancias, creencias comunes, filosofías básicas y conocimiento específico de las leyes universales.

Arcanotecnología: Conocimiento sobre grandes dispositivos tecnológicos perdidos en tiempos pasados e indicios de sus misteriosas funciones y propósitos.

Demonología: Conocimiento sobre algunas de las entidades de la disformidad más infames y sus retorcidas manifestaciones físicas

La Disformidad: Una comprensión de la energía de la disformidad, su interacción con el espacio real y cómo sus mareas y remolinos afectan al viaje entre las estrellas.

Herejía: Conocimiento acerca de los actos y prácticas considerados heréticos por el Imperio, los herejes más despreciables de la historia y sus actos.

La Inquisición: Comprensión de la organización secreta del Imperio, sus principios comunes e inquisidores famosos.

Mutantes: El estudio de mutaciones estables e inestables dentro de la humanidad, su influencia cancerosa y desarrollo mutagénico en el tiempo, y algunos de los estudios y libros sobre el tema.

Navegantes: Conocimientos secretos sobre las familias de la Navis nobilite, sus programas de cría, mutaciones comunes y prominentes patriarcas.

Piratas: Conocimiento del azote de las rutas disformes, de sus tácticas, sus infames naves y capitanes inhumanos.

Psíquicos: Habilidad para identificar a los psíquicos, los efectos físicos de sus poderes, el peligro que causan y el alcance general de sus capacidades.

Xenos: Conocimiento de las especies alienígenas menores y mayores conocidas al Imperio, de la amenaza que representan y de su apariencia general.

Uso de habilidad: Acción libre... aunque las consecuencias de poseer estos conocimientos pueden durar toda la vida.

SEGUIMIENTO (AVANZADA) Agilidad

Seguimiento permite al explorador seguir a otros a pie o empleando vehículos o naves. Esto se diferencia de Esconderse porque implica movimiento y mezclarse con los alrededores. A pie, podría implicar usar una cobertura o la presencia de una multitud; en un vehículo, las técnicas pueden incluir giros falsos o usar un transporte de carga como tapadera; a bordo de naves podría implicar el uso de asteroides, otros objetos estelares o pistas espaciales ocupadas alrededor de los sistemas principales. Las tiradas de Seguimiento son siempre tiradas enfrentadas contra la Perspicacia o Escrutinio del oponente.

Una sola tirada de Seguimiento es suficiente para seguir a un oponente sin ser visto durante un minuto.

Uso de habilidad: 1 minuto.



SEGURIDAD (AVANZADA, EXPLORACIÓN) Agilidad

Seguridad se utiliza para abrir cerraduras y otros sistemas de seguridad física. Esto difiere de muchos sistemas que emplean códigos o cogitadores, más adecuados para la habilidad de Competencia tecnológica. El DJ establece la dificultad de la tirada según la complejidad del mecanismo. En la mayoría de casos una tirada es suficiente, pero los sistemas más intrincados podrían requerir tiradas prolongadas. Consulta la habilidad Competencia tecnológica para sistemas que combinan desafíos mecánicos y técnicos. El uso de esta habilidad sin herramientas o equipo adecuado es extremadamente difícil, y cualquier intento de abrir una cerradura u otro sistema de seguridad sin usar una multillave, u otro conjunto de herramientas apropiadas, sufre una penalización de -20.

Uso de habilidad: 1 minuto, se reduce en 10 segundos por cada nivel de éxito.

SUPERVIVENCIA (AVANZADA, EXPLORACIÓN) Inteligencia

Supervivencia permite al explorador soportar períodos prolongados en ambientes inusuales o alienígenas. Un experto en actividades al aire libre, el personaje puede encontrar plantas comestibles, cazar y determinar si los alimentos son seguros para el consumo. También puede construir refugios viables para materiales nativos o sustancias improvisadas y asegurarse de que se encuentran alejados de inundaciones o depredadores. La dificultad de estas tiradas depende de la ubicación—los desiertos áridos proporcionan un desafio mucho mayor que los frondosos bosques tropicales.

Esta habilidad también puede aplicarse a ambientes creados por el hombre, como mundos artificiales, las profundidades de la subcolmena o el interior de las naves espaciales. En este caso, podría proporcionar áreas de descanso seguras lejos de los respiraderos de plasma y el conocimiento sobre qué ungüentos sagrados proporcionan una nutrición mínima.

Uso de habilidad: Acción completa.

TASAR (BÁSICA, INVESTIGACIÓN) Inteligencia

El explorador puede tasar un objeto o grupo de elementos para determinar su valor aproximado. Por lo tanto, la habilidad se puede utilizar sobre una única espada de energía o un cargamento de rifles láser. Un éxito en la tirada de Tasar revela el modificador de disponibilidad del elemento (consulta la página 274). Los niveles de éxito adicionales proporcionarán información adicional sobre los objetos. Un fracaso produce un error de cálculo sobre el valor real de un objeto, y el margen de error aumentará con cada nivel de fracaso. El DJ debe realizar la tirada de Tasar en secreto y sólo revelará la información final que el explorador crea correcta.

La dificultad de la tirada debe ajustarse al acceso al artículo del que disponga el explorador y el tiempo disponible. El uso de Tasar grandes cargas requiere una tirada prolongada, aunque el explorador puede evaluar elementos individuales en aproximadamente un minuto. Además, Tasar puede ser usado a discreción del DJ para ayudar al determinar los requisitos de las Gestas (consulta la página 279).

Uso de habilidad: 1 minuto o más.

Trato animal (Avanzada) Inteligencia

El explorador puede domesticar, entrenar, y potencialmente montar a los animales encontrados en sus viajes, desde sabuesos escuálidos hasta nobles caballos de guerra. Tanto domesticar como entrenar bestias involucran tiradas prolongadas, cuya duración está determinada por la naturaleza y el temperamento del animal.

Una vez que un animal se ha doblegado a la voluntad de su amo—o al menos ha formado un amistad con él si se trata de una bestia de gran voluntad—dirigirlo o emitir órdenes requiere media acción.

Los animales salvajes, o aquellos entrenados para ser agresivos, pueden cambiar su disposición en un grado por cada dos niveles de éxito, hasta un máximo de tres grados en una acción completa de esta habilidad. Los DJ pueden imponer penalizaciones para los animales que han sido especialmente bien entrenados o aquellos con una Voluntad e Inteligencia poco comunes.

Trato animal no sirve de nada contra animales cibernéticos, animales con vínculos psíquicos o contra cualquier criatura sensible e inteligente.

Uso de habilidad: Variable en función de la tarea y complejidad.

Trepar (Básica, Movimiento) Fuerza

Con la habilidad Trepar, el explorador puede ascender o descender por cuerdas, tuberías y paredes tanto naturales como artificiales. Esta habilidad no se utiliza con escaleras u otras métodos de ascenso fácil, sino para ascender sin asideros u otras malas condiciones de escalada. La superficie a escalar y las condiciones ambientales pueden imponer bonificaciones o penalizaciones adicionales. Es mucho más difícil ascender una cara de roca helada en una ventisca que el mamparo de una nave atravesada por tuberías y conductos. Una tirada con éxito permite al personaje ascender o descender a la mitad de su velocidad de movimiento medio. Consulta Trepar en el

Capítulo IX: Reglas de juego para más detalles.

Uso de habilidad: Media acción.

Trucos de manos (Avanzada) Agilidad

Los exploradores utilizan Trucos de manos para cualquier tarea que requiera una combinación de engaño y destreza. Los ejemplos incluyen afanar pequeños objetos, registrar bolsillos, o realizar trucos. El DJ establece la dificultad para la tirada según el tamaño del objeto y la intensidad de la observación. Trucos de manos involucra siempre una tirada enfrentada a la Perspicacia o Escrutinio del oponente.

El explorador puede utilizar Trucos de manos en lugar de Jugar para emplear el engaño y alterar las probabilidades en los juegos de azar. Consulta la habilidad Jugar para obtener más información.

Aunque Trucos de manos normalmente requiere media acción, el explorador puede hacer una tirada como una acción libre con una penalización de -10.

Uso de habilidad: Media acción.



CAPÍTULO IV: TALENTOS

"Me llevó medio siglo descubrir que no tenía talento para el comercio, pero para entonces había sido un corsario demasiado tiempo como para abandonar mi talento de ganar riqueza por la fuerza de las armas".

-Lord capitán Ghilym Garret

ientras que las habilidades representan capacidades aprendidas o entrenadas, los talentos son competencias que un personaje ha desarrollado por su naturaleza o sus experiencias. Un explorador mechanicus podría obtener dones adicionales del Dios Máquina, un navegante pulir sus capacidades genéticas, y un archimilitante volverse más hábil con sus espadas tras sobrevivir a muchos combates. Desde la exploración de planetas desconocidos, hasta eliminar a las criaturas xenos de su superficie y negociar acuerdos de comercio con los supervivientes, los exploradores necesitarán todas sus habilidades para salir victoriosos y honrar el nombre de la familia.

Los talentos se diferencian de las habilidades en que un jugador no necesita usar acciones o tiradas para emplear sus capacidades. Siempre están activos, y muchos talentos proporcionan bonificaciones a tiradas o permiten acciones no disponibles para un hombre ordinario.

La planificación de combinaciones efectivas y coloridas de talentos y habilidades, que coincidan con el trasfondo del personaje, puede ser un proceso divertido para todo el grupo de juego y puede aportar ideas interesantes para que el DJ u otros jugadores unan sus relaciones y adversarios.

A DQUISICIÓN DE TALENTOS

"La mediocridad anida entre las incontables masas, pero el verdadero talento descansa en el genio de unos pocos elegidos".

-Magister del Administratum Ylva Geraint

os jugadores reciben o escogen entre varios talentos durante la creación de sus personajes en el Capítulo I: Creación de personajes, pero obtendrán muchos más gastando puntos de experiencia a medida que avancen en su carrera profesional, como se indica en el Capítulo II: Carreras profesionales. Para añadir diversión y desafío al proceso, la adquisición de talentos puede realizarse de acuerdo al concepto de personaje y a su experiencia de juego, aparte de simplemente avanzar a lo largo de su carrera profesional.

GRUPOS DE TALENTOS

Varios talentos representan una capacidad general que puede aplicarse a una categoría específica dentro de ese grupo. Como algunos de estos grupos tienen muchas sub-categorías, han sido recogidas en grupos relacionados. Al adquirir uno de estos talentos, el jugador escoge una de las entradas del grupo. Así, al seleccionar el talento Protocolo, el explorador debe también escoger un grupo u organización específica para ese talento, como Protocolo (Astrópatas). Siempre que el personaje adquiera el mismo talento puede escoger una especialización diferente, de modo que la próxima vez podría optar por Protocolo (Adeptus Mechanicus). En muchos casos, los grupos listados son representativos y no incluyen todos. Como consecuencia, incluso si el "clan yeshar" no aparece en el talento Protocolo, aún puede ser escogido con la aprobación del DJ.

Algunos talentos de Entrenamiento con arma poseen un grupo llamado "universal". Estos grupos se aplican a varios tipos diferentes de armas, permitiendo a un personaje con este talento usar muchas variedades de armamento sin penalización. El grupo universal representa los trasfondos más inusuales y adelantados de la mayoría de los individuos que conforman una dinastía—¡Quienes viajan por las estrellas tienen muchas más oportunidades para emplear una amplia variedad de equipo!

REQUISITOS PREVIOS

Varios talentos necesitan que el explorador posea un requisito previo antes de adquirirlo. Esto representa ciertas capacidades innatas necesarias para emplear talentos específicos, o una habilidad u otro talento necesario para acceder a capacidades más avanzadas. Estos requisitos previos pueden ser características, habilidades, talentos, u otras capacidades especiales.



TABLA 4-1: TALENTOS		
Talento	Requisito previo	Beneficio
Afinidad con la disformidad	Factor psíquico, Especial	Puedes repetir las tiradas de fenómenos psíquicos.
Alma oscura		Reduces a la mitad la penalización por tiradas de Depravación.
Ambidiestro	Ag 30	Usas ambas manos con la misma eficacia.
Amo y señor	Int 35, Em 35	Las órdenes del explorador coordinan a otros en combate.
Anodino	_	El explorador tiene un aspecto muy corriente.
Armadura de desprecio	V 40	El explorador es resistente a la corrupción.
Asalto rabioso	HA 35	Una tirada exitosa de HA te proporciona un ataque gratuito.
Ataque combinado		Ganas una bonificación de +10 extra al combatir en grupo.
Ataque lacerante	HA 50	Causas +4 puntos de daño crítico con un arma cuerpo a cuerpo.
Ataque relámpago	Ataque veloz	Realizas tres ataques con una acción completa.
Ataque veloz	HA 35	Realizas dos ataques con una acción completa.
Atracción férrica	Implantes mechanicus	Una tirada exitosa de Voluntad te permite atraer un objeto metálico de
		1kg/BV de peso.
Aureola bendita	Auxilio divino, El Emperador protege, Fe pura ó La cólera de los justos	Extiende los poderes de la fe a los aliados.
Autoritario	Em 30	Afectas a más objetivos con una sola tirada.
Ayuda divina	Fe pura	Gastando un punto de destino puedes eliminar fatiga o heridas.
Auxilio eléctrico	Implantes mechanicus	Bonificación de +10 a las tiradas de Resistencia para eliminar fatiga.
Bastión de voluntad de hierro	Factor psíquico, Imperturbable, V 40	Dobla el factor psíquico defensivo para tiradas enfrentadas.
Bendecir armas	Implantes mechanicus	Desencasquillas tantas armas como tu BInt a una distancia de 10m.
Blanco difícil	Ag 40	Los oponentes reciben una penalización de -20 a las tiradas de HP cuando el explorador carga o corre.
Brazos fuertes	F 45	No necesita afianzar las armas pesadas.
Buena reputación†	Em 50, Protocolo	El explorador disfruta de una buena reputación entre los miembros de cierto grupo.
Caer de pie	Ag 30	Reduce el daño por caídas.
Carga frenética	_	Gana una bonificación de +20 al cargar.
Cavidad oculta	-40	El explorador tiene un compartimento secreto en alguna parte de su cuerpo.
Combate con dos armas†	HA 35 o HP 35, Ag 35	Ataca dos veces al portar dos armas.
Conducto disforme	Factor psíquico, Imperturbable, V 50	+1 al factor psíquico al emplear poderes sobrecargados.
Conocimiento infuso	Int 40	Trata Saber académico y Saber popular como habilidades básicas.
Contraataque	HA 40	Ganas un ataque gratuito al parar con éxito un ataque.
		Eres inmune al miedo y al acobardamiento.
Coraje		
•	Ag 40, Acrobacias	Una tirada exitosa de Acrobacias tras realizar un ataque cuerpo a cuerpo permite al explorador moverse como acción libre.
Coraje	Ag 40, Acrobacias	Una tirada exitosa de Acrobacias tras realizar un ataque cuerpo a cuerpo permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte	V 45	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas.
Coraje Danza Asesina	V 45 Res 30	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar	V 45 Res 30 Ag 30	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen	V 45 Res 30	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar	V 45 Res 30 Ag 30	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difícil de matar	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus V 40	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difícil de matar Disciplina férrea	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus —	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento. Los subordinados pueden repetir las tiradas de miedo y acobardamiento.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difícil de matar	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus V 40	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difícil de matar Disciplina férrea Disciplina psíquica Disparo doble	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus V 40 V 30, Mando Ag 40, Combate con dos armas	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento. Los subordinados pueden repetir las tiradas de miedo y acobardamiento. Ganas acceso a una disciplina psíquica adicional. Una sola tirada de Habilidad de Proyectiles causa dos impactos al
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difícil de matar Disciplina férrea Disciplina psíquica	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus V 40 V 30, Mando Ag 40, Combate con dos	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento. Los subordinados pueden repetir las tiradas de miedo y acobardamiento. Ganas acceso a una disciplina psíquica adicional. Una sola tirada de Habilidad de Proyectiles causa dos impactos al objetivo. Puedes atacar al moverte como acción libre.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difícil de matar Disciplina férrea Disciplina psíquica Disparo doble Disparo en movimiento	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus V 40 V 30, Mando Ag 40, Combate con dos armas HP 40, Ag 40	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento. Los subordinados pueden repetir las tiradas de miedo y acobardamiento. Ganas acceso a una disciplina psíquica adicional. Una sola tirada de Habilidad de Proyectiles causa dos impactos al objetivo.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difícil de matar Disciplina férrea Disciplina psíquica Disparo doble Disparo en movimiento Disparo infalible	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus V 40 V 30, Mando Ag 40, Combate con dos armas HP 40, Ag 40 HP 40	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento. Los subordinados pueden repetir las tiradas de miedo y acobardamiento. Ganas acceso a una disciplina psíquica adicional. Una sola tirada de Habilidad de Proyectiles causa dos impactos al objetivo. Puedes atacar al moverte como acción libre. Causas +2 puntos de daño con armas a distancia. Puedes disparar a dos o más objetivos separados entre sí por más de
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difícil de matar Disciplina férrea Disciplina psíquica Disparo doble Disparo en movimiento Disparo infalible Disparos independientes	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus V 40 V 30, Mando Ag 40, Combate con dos armas HP 40, Ag 40 HP 40	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento. Los subordinados pueden repetir las tiradas de miedo y acobardamiento. Ganas acceso a una disciplina psíquica adicional. Una sola tirada de Habilidad de Proyectiles causa dos impactos al objetivo. Puedes atacar al moverte como acción libre. Causas +2 puntos de daño con armas a distancia. Puedes disparar a dos o más objetivos separados entre sí por más de 10m de distancia. Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de la habilidad correspondiente.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difícil de matar Disciplina férrea Disciplina psíquica Disparo doble Disparo en movimiento Disparo infalible Disparos independientes Dotado† Duro de pelar	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus V 40 V 30, Mando Ag 40, Combate con dos armas HP 40, Ag 40 HP 40 HP 40 Res 40	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento. Los subordinados pueden repetir las tiradas de miedo y acobardamiento. Ganas acceso a una disciplina psíquica adicional. Una sola tirada de Habilidad de Proyectiles causa dos impactos al objetivo. Puedes atacar al moverte como acción libre. Causas +2 puntos de daño con armas a distancia. Puedes disparar a dos o más objetivos separados entre sí por más de 10m de distancia. Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de la habilidad correspondiente. Reduce el daño crítico recibido por el explorador.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difícil de matar Disciplina férrea Disciplina psíquica Disparo doble Disparo en movimiento Disparo infalible Disparos independientes Dotado†	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus V 40 V 30, Mando Ag 40, Combate con dos armas HP 40, Ag 40 HP 40 HP 40	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento. Los subordinados pueden repetir las tiradas de miedo y acobardamiento. Ganas acceso a una disciplina psíquica adicional. Una sola tirada de Habilidad de Proyectiles causa dos impactos al objetivo. Puedes atacar al moverte como acción libre. Causas +2 puntos de daño con armas a distancia. Puedes disparar a dos o más objetivos separados entre sí por más de 10m de distancia. Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de la habilidad correspondiente. Reduce el daño crítico recibido por el explorador. Puedes gastar un punto de destino para inspirar coraje y heroísmo. Los subalternos ganan inmunidad al miedo y acobardamiento en
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difficil de matar Disciplina férrea Disciplina psíquica Disparo doble Disparo en movimiento Disparo infalible Disparos independientes Dotado† Duro de pelar El Emperador protege En las puertas del infierno	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus V 40 V 30, Mando Ag 40, Combate con dos armas HP 40, Ag 40 HP 40 HP 40 Res 40 Fe pura	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento. Los subordinados pueden repetir las tiradas de miedo y acobardamiento. Ganas acceso a una disciplina psíquica adicional. Una sola tirada de Habilidad de Proyectiles causa dos impactos al objetivo. Puedes atacar al moverte como acción libre. Causas +2 puntos de daño con armas a distancia. Puedes disparar a dos o más objetivos separados entre sí por más de 10m de distancia. Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de la habilidad correspondiente. Reduce el daño crítico recibido por el explorador. Puedes gastar un punto de destino para inspirar coraje y heroísmo. Los subalternos ganan inmunidad al miedo y acobardamiento en presencia del explorador.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difficil de matar Disciplina férrea Disciplina psíquica Disparo doble Disparo en movimiento Disparo infalible Disparos independientes Dotado† Duro de pelar El Emperador protege	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus V 40 V 30, Mando Ag 40, Combate con dos armas HP 40, Ag 40 HP 40 HP 40 Res 40 Fe pura	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento. Los subordinados pueden repetir las tiradas de miedo y acobardamiento. Ganas acceso a una disciplina psíquica adicional. Una sola tirada de Habilidad de Proyectiles causa dos impactos al objetivo. Puedes atacar al moverte como acción libre. Causas +2 puntos de daño con armas a distancia. Puedes disparar a dos o más objetivos separados entre sí por más de 10m de distancia. Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de la habilidad correspondiente. Reduce el daño crítico recibido por el explorador. Puedes gastar un punto de destino para inspirar coraje y heroísmo. Los subalternos ganan inmunidad al miedo y acobardamiento en
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difficil de matar Disciplina férrea Disciplina psíquica Disparo doble Disparo en movimiento Disparo infalible Disparos independientes Dotado† Duro de pelar El Emperador protege En las puertas del infierno Enemigo† Entrenamiento con arma	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus V 40 V 30, Mando Ag 40, Combate con dos armas HP 40, Ag 40 HP 40 HP 40 Res 40 Fe pura	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento. Los subordinados pueden repetir las tiradas de miedo y acobardamiento. Ganas acceso a una disciplina psíquica adicional. Una sola tirada de Habilidad de Proyectiles causa dos impactos al objetivo. Puedes atacar al moverte como acción libre. Causas +2 puntos de daño con armas a distancia. Puedes disparar a dos o más objetivos separados entre sí por más de 10m de distancia. Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de la habilidad correspondiente. Reduce el daño crítico recibido por el explorador. Puedes gastar un punto de destino para inspirar coraje y heroísmo. Los subalternos ganan inmunidad al miedo y acobardamiento en presencia del explorador. Una organización o grupo particular desprecia al explorador. Eres capaz de manejar un arma exótica sin penalización.
Coraje Danza Asesina Deber hasta la muerte Decadencia Desarmar Descarga de lumen Desenfundado rápido Difficil de matar Disciplina férrea Disciplina psíquica Disparo doble Disparo en movimiento Disparo infalible Disparos independientes Dotado† Duro de pelar El Emperador protege En las puertas del infierno Enemigo† Entrenamiento con arma exótica† Entrenamiento con armas	V 45 Res 30 Ag 30 Implantes mechanicus V 40 V 30, Mando Ag 40, Combate con dos armas HP 40, Ag 40 HP 40 HP 40 Res 40 Fe pura	permite al explorador moverse como acción libre. Ignoras temporalmente las heridas. Ganas una increíble resistencia a las drogas y el alcohol. Obligas al oponente a dejar caer su arma. 1d10+3 puntos de daño de energía. Causa Fatiga. Preparas un arma como acción libre. Repites las tiradas fallidas sobreponerte al desangramiento. Los subordinados pueden repetir las tiradas de miedo y acobardamiento. Ganas acceso a una disciplina psíquica adicional. Una sola tirada de Habilidad de Proyectiles causa dos impactos al objetivo. Puedes atacar al moverte como acción libre. Causas +2 puntos de daño con armas a distancia. Puedes disparar a dos o más objetivos separados entre sí por más de 10m de distancia. Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de la habilidad correspondiente. Reduce el daño crítico recibido por el explorador. Puedes gastar un punto de destino para inspirar coraje y heroísmo. Los subalternos ganan inmunidad al miedo y acobardamiento en presencia del explorador. Una organización o grupo particular desprecia al explorador. Eres capaz de manejar un arma exótica sin penalización.

92

†Grupo de talentos

Talento	Requisito previo	Beneficio
Paranoia	_	El explorador está alerta contra el peligro.
Parloteo binario	ne de la	Ganas una bonificación de +10 al comunicarte con servidores.
Piloto de primera	Ag 40, Pilotar	Tratas la habilidad Pilotar como una habilidad básica.
Pistolero consumado	HP 40, Combate con dos armas	Combatir con dos pistolas solo te concede una penalización de -10
Poder de navegante	Navegante	Ganas la habilidad de usar un poder de un grupo conocido por el explorador.
Políglota	Int 30, Em 30	El explorador posee un talento innato con los idiomas.
Potenciadores sanguíneos	Estabilizadores sanguíneos	Te curas 1d5 puntos de daño una vez al día.
Predicción	Int 30	Meditas para ganar una bonificación de +10 a la siguiente tirada.
Protocolo [†]	Em 30	Ganas una bonificación de +10 a las tiradas de Empatía al interactuar con una organización.
Purgar al impuro	Fe pura	Puedes gastar un punto de destino para expulsar demonios.
Quirurgo experto	Medicae +10	Realizas avanzados procedimientos médicos.
Rastreador de criminales		Recibes beneficios por capturar personas buscadas.
Rayo de lumen	Implantes mechanicus	1d10+BV daño de energía. Causa fatiga.
Reacción rápida	Ag 40	Una tirada exitosa de Agilidad permite negar los efectos de un ataque sorpresa.
Realimentación estridente	Implantes mechanicus	30m de radio, si no se supera una tirada de Voluntad se pierde media acción este turno.
Recarga de lumen	Implantes mechanicus	Mediante una tirada de Resistencia puedes encender o cargar tecnología. Causa fatiga.
Recarga rápida	_	Reduce el tiempo para recargar un arma.
Recio	Res 40	El explorador siempre considera sus heridas como heridas leves.
Reflejos rápidos	_	Suma el doble del BAg a las tiradas de iniciativa.
Reserva de energía	Implantes mechanicus	Recarga, descarga y rayo de lúmen no causan fatiga.
Resistencia a X [†]	_	Ganas una bonificación de +10 a las tiradas para resistir el elemento especificado.
Resorte	Ag 30	Te pones en pie como una acción libre.
Rito de autorización	Factor psíquico, Especial	Reduces los fenómenos psíquicos.
Rito de miedo	Implantes mechanicus	Obtienes un factor de miedo 1 durante 2 minutos a una distancia de 50m.
Rito de pavor	Implantes mechanicus	50m de radio, proporciona un -10 a todas las tiradas debidas al miedo.
Rito de pureza mental	Implantes mechanicus	El explorador es inmune a las emociones.
Rival [†]	_	Un grupo u organización es hostil hacia el explorador.
Robusto		Ganas una herida adicional.
Sentido de combate	Per 40	Usas la bonificación de Percepción en lugar de la bonificación de Agilidad para calcular la iniciativa.
Sentido desarrollado	I waste to the	Ganas una bonificación de +10 a las tiradas basadas en uno de los 5 sentidos.
Sentido disforme	Navegante o Factor psíquico, Per 30, Psinisciencia	Permite realizar tiradas de Psinisciencia como media acción.
Sentido disforme mejorado	Sentido disforme	Permite realizar tiradas de Psinisciencia como una acción libre.
Sometimiento	_	Haces un ataque especial que puede aturdir al oponente.
Sueño ligero	Per 30	Se considera al personaje como despierto, incluso si está dormido.
Suspensión magnética	Implantes mechanicus	Levitas 1d10+BR minutos una vez al día.
Susurros	Int 40, Em 30	Proporciona bonificaciones a las tiradas de investigación.
Táctico del vacío	Int 35	Concede una bonificación en el combate naval.
Técnica psíquica [†] Tirador de élite	— HP 35	Ganas una técnica psíquica adicional No sufres penalización por disparar armas a distancia larga o extrema.
Tirador de primera	HP 40, Tiro certero	No sufres penalización por disparar armas a distancia larga o extrema. No sufres penalización por realizar disparos localizados.
Tirador excepcional	HP 40, The certere	Causas +2 puntos de daño crítico con armas a distancia.
Tiro certero	HP 30	Los disparos localizados tienen una penalización de -10.
Toque mecánico	Int 30	Puedes desencasquillar un arma como media acción.
Último hombre en pie	Nervios de acero	Eres inmune al acobardamiento causado por pistolas o armas básicas.
1		Aumenta los beneficios de la cobertura.
Uso de electroinjerto	Implantes mechanicus	Bonificación de +10 a las tiradas de Competencia tecnológica, Indagar y conocimientos comunes.
Uso de mecadendrita† Veloz	Implantes mechanicus	El explorador puede usar un tipo específico de mecadendrita. Te mueves más rápido en combate.
Visioingeniero experto	Implantes mechanicus,	Puedes gastar un punto de destino para obtener un éxito automático.
Salar Capetto	Competencia tecnológica +20	Same and an extra an
Voz inquietante	_	Bonificación de +10 a las tiradas de Interrogar e Intimidar, penalización de 10 a las tiradas basadas en Empatía.
†Grupo de talentos		

DESCRIPCIONES DE LOS TALENTOS

"Uno está siempre más ansioso por un talento que no posee en lugar de por los incontables que tiene".

-Marek Tenzin, abad instructor de la Schola Progenium

e puede encontrar una lista completa de los talentos disponibles en Rogue Trader en la Tabla 4–1: Talentos, y la descripción de cada talento a continuación.

AFINIDAD CON LA DISFORMIDAD

Requisitos previos: Factor psíquico.

El explorador tiene una conexión especial con la disformidad, que le permite sentir y evitar sus efectos menos deseables al canalizar su poder. El personaje no puede adquirir este talento si ha llevado a cabo el rito de autorización. Al tirar por un fenómeno psíquico el explorador puede descartar el resultado ganando 1d5 puntos de corrupción y luego repitiendo la tirada sin modificadores.

ALMA OSCURA

La exposición prolongada a la oscuridad ha actuado como una vacuna, otorgando al explorador cierta resistencia contra la corrupción. Siempre que hagas una tirada de depravación, reduce la penalización normal a la mitad. Consulta el Capítulo X: El Director de Juego para detalles sobre corrupción.

AMBIDIESTRO

Requisitos previos: Agilidad 30.

Este talento no representa a un verdadero ambidiestro, sino más bien un entrenamiento suficiente para manejar ambas manos con una destreza similar. El explorador puede usar una u otra mano igual de bien para una tarea, y no sufre la penalización de -20 por acciones con su mano torpe.

Especial: Combinado con el talento Combate con dos armas, la penalización por hacer ataques con dos armas en el mismo asalto se reduce a -10.

AMO Y SEÑOR

Requisitos previos: Inteligencia 35, Empatía 35

Sólo puede haber un comandante en una nave, y el juicio severo y sabio liderazgo del explorador han guiado a su tripulación a través de incontables conflictos. Si se emplea media acción en combate para dirigir los esfuerzos de sus aliados, ninguno de ellos sufrirá las penalizaciones por ser superados en número el siguiente asalto. Al defenderse contra un abordaje, emplear media acción dirige los esfuerzos de sus hombres de armas, concediéndoles una bonificación de +10 en combate (consulta la página 217).

ANODINO

El explorador ha dominado el arte de mezclarse entre cualquier muchedumbre. Los intentos de percibir al personaje entre una multitud, o los intentos de describirlo o recordar detalles incurren en una penalización de -20.

ARMADURA DE DESPRECIO

Requisitos previos: Voluntad 40

El odio del explorador contra lo impuro protege su alma de influencias malignas. Siempre que el explorador gane puntos de corrupción, reduce esa cantidad en 1. Una tirada exitosa de Voluntad como una acción libre permite ignorar los efectos de los puntos de corrupción acumulados durante 1 asalto.

ASALTO RABIOSO

Requisitos previos: Habilidad de Armas 35

La velocidad y destreza del explorador le permiten asestar varios golpes donde combatientes menos hábiles solo asestarían uno. Si tiene éxito golpeando a su objetivo con una acción de ataque total, puede gastar su reacción ese turno para hacer un ataque adicional con los mismos modificadores que el ataque original.

ATAQUE COMBINADO

El explorador tiene la experiencia de haber participado en muchos combates en masa. Cuando combate en grupo contra un oponente, gana una bonificación adicional de +10 a las tiradas de Habilidad de Armas. Si varios personajes tienen este talento, ambos ganan una bonificación adicional de +10, para un total de +20. Esta bonificación se suma a la bonificación normal ya obtenida por superar en número a tus oponentes.

ATAQUE LACERANTE

Requisitos previos: Habilidad de Armas 50

El explorador puede asestar golpes donde causarán el mayor daño, cortando o golpeando puntos débiles. Cuando el personaje causa daños críticos cuerpo a cuerpo, suma +4 al daño crítico.

ATAQUE RELÁMPAGO

Requisitos previos: Ataque veloz

La velocidad del explorador con sus armas es legendaria, lo que le permite lanzar ráfagas de ataques. Como una acción completa, el personaje puede realizar tres ataques cuerpo a cuerpo durante su turno. Los efectos de este talento reemplazan a los de Ataque veloz en lugar de sumarse a ellos. El uso de Ataque relámpago no se puede combinar con Golpe doble. Si el explorador tiene el talento del Combate con dos armas y está usando dos armas cuerpo a cuerpo, obtiene la ventaja de Ataque relámpago sólo sobre una de ellas y un solo ataque con la otra. Si tiene el talento Combate con dos armas y está usando un arma cuerpo a cuerpo en una mano y una pistola en la otra, obtiene la ventaja de Ataque relámpago sobre el arma cuerpo a cuerpo y un solo ataque con la pistola.

Requisitos previos: Habilidad de Armas 35

La velocidad del explorador y su habilidad marcial le permiten asestar ráfagas de golpes. Como una acción completa, el personaje puede realizar dos ataques cuerpo a cuerpo durante su turno. Si tiene el talento Combate con dos armas y está usando dos armas cuerpo a cuerpo, obtiene la ventaja de Ataque veloz solo sobre una de las armas, y un único ataque con la otra. Si tiene el talento Combate con dos armas y está usando un arma cuerpo a cuerpo en una mano y una pistola en la otra, obtiene la ventaja de Ataque veloz sobre el arma cuerpo a cuerpo y un único ataque con la pistola.

ATRACCIÓN FÉRRICA

Requisitos previos: Implantes mechanicus.

El explorador puede hacer que un objeto metálico no sujeto dentro de su campo de visión vuele hasta su mano. El objeto puede pesar hasta 1 kilogramo por la BV del personaje, y debe estar a menos de 20 metros de distancia. Su uso requiere una acción completa y superar una tirada de Voluntad.

AUREOLA BENDITA

Requisitos previos: Auxilio divino, El Emperador protege, Fe pura o La cólera de los justos.

La santidad del explorador resplandece, permitiendo a todos ver reflejadas sus propias almas. A su paso, sus aliados no temen a la oscuridad, ni sufren las depredaciones de la blasfemia.

Al gastar un punto de destino para activar el talento Fe pura, el explorador extiende su inmunidad a la presencia demoníaca a tantos aliados como el doble de su bonificación de Voluntad.

Como acción libre, puede entregar un único punto de destino a un aliado. Si el punto de destino no se gasta, el explorador lo recupera final del encuentro.

Sacrificando un punto de destino, el explorador y tantos aliados como el doble de su bonificación de Voluntad se vuelven inmunes a los efectos de la presencia demoníaca, tiradas de miedo y puntos de corrupción. Además, todos los objetivos afectados ganan una bonificación de +10 a las tiradas hechas para resistir un ataque psíquico o cualquier otra forma de manipulación psíquica. Además, los objetivos afectados reciben sólo la mitad del daño de fuentes psíquicas y la disformidad. Estos beneficios duran hasta terminar el encuentro.

Autoritario

Requisitos previos: Empatía 30.

El explorador ha nacido para mandar, bien motivando o aterrorizando a aquellos bajo su mando. Con un éxito en una tirada de Mando, el explorador puede afectar a tantos objetivos como 1d10 más su bonificación de Empatía. Este talento no afecta a objetivos hostiles, y solo a PNJs.



AUXILIO DIVINO

Requisitos previos: Fe pura.

El explorador es un recipiente para la misericordia y la beneficencia del Emperador, y su fe en su divinidad puede sanar donde la mera habilidad no puede hacerlo.

Al usar Medicae, el explorador puede gastar un punto de destino para restaurar tanto daño como su bonificación de Voluntad en lugar de la cantidad normal. Esta cantidad se suma del modo habitual según el tipo de tratamiento (consulta la descripción de Medicae en la página 83). En el caso de primeros auxilios a un personaje con heridas leves, el explorador restaura tanto daño como su bonificación de Voluntad más su bonificación de Inteligencia.

El explorador puede gastar un punto de destino para eliminar toda la fatiga de tantos objetivos como el doble de su bonificación de Voluntad.

El explorador puede sacrificar un punto de destino para que un personaje que acaba de morir solo sufra heridas críticas en su lugar. Aunque este poder tiene sus límites (bala en el pecho—sí, decapitación—no). Si el DJ no aprueba el uso de Auxilio divino, el punto de destino no se pierde. IV: TALENTOS

AUXILIO ELÉCTRICO

Requisitos previos: Implantes mechanicus.

El explorador puede canalizar el sagrado flujo de energía de su bobina de potencia u otra fuente de energía para reponer su carne. Mientras esté en contacto con una fuente de energía eléctrica o con una batería o célula de energía totalmente cargada, el personaje puede realizar una tirada de **Ordinaria** (+10) de **Resistencia**. Un éxito elimina un nivel de fatiga más un nivel de fatiga por cada nivel adicional de éxito. Esto requiere un minuto de meditación y encantamientos rituales.

Bastión de voluntad de hierro

Requisitos previos: Factor psíquico, Imperturbable, Voluntad 40. La fuerza de voluntad y factor psíquico del explorador se han vuelto uno tras años de práctica y entrenamiento, de modo que su uso combinado es casi natural. Duplica su factor psíquico defensivo en cualquier tirada enfrentada que involucre la habilidad Psinisciencia o técnicas psíquicas.

BENDECIR ARMAS

Requisitos previos: Implantes mechanicus.

La habilidad sagrada del explorador para afectar sutilmente los materiales ferrosos le permite desencasquillar tantas armas como su bonificación de Inteligencia, siempre y cuando estén a una distancia de 10 metros o menos. Una tirada de Inteligencia con éxito indica que el personaje ha aplacado los espíritus de las armas. Esta bendición requiere una acción completa.

BLANCO DIFÍCIL

Requisitos previos: Agilidad 40.

Con una velocidad vertiginosa, el explorador esquiva y zigzaguea con una precisión adquirida tras largos años en la línea de fuego. Cuando realiza las acciones cargar o carrera, los oponentes sufren una penalización de -20 en las tiradas de Habilidad de Proyectiles hechas para impactar al personaje con un arma a distancia. Esta penalización continúa hasta el comienzo del próximo asalto del explorador.

BRAZOS FUERTES

Requisitos previos: Fuerza 45.

Mientras que un hombre más débil saldría despedido al usar armas poderosas, el fuerte físico del explorador le permite permanecer en pie. Puede disparar armas pesadas utilizando ráfaga automática o ráfaga semiautomática sin afianzar, y sin sufrir la penalización de -30 habitual.

BUENA REPUTACIÓN

Grupos de talentos: Académicos, Adeptus Arbites, Adeptus Mechanicus, Administratum, Armada Imperial, Astrópatas, Bajos fondos, Clase medias, Dementes, Eclesiarquía, Gobierno, Guardia Imperial, Habitantes de mundos colmena, Habitantes de mundos salvajes, Inquisición, Nacidos en el vacío, Nobleza, Trabajadores **Requisitos previos:** Empatía 50, Protocolo.

La reputación del explorador lo precede al tratar con un grupo u organización específica. El explorador gana una bonificación adicional de +10 a las tiradas de Empatía cuando trata con este grupo. Este talento se acumula con Protocolo, para una bonificación total de +20.

CAER DE PIE

Requisitos previos: Agilidad 30.

Las capacidades atléticas y equilibrio natural del explorador le permiten caer distancias mucho mayores que las que podría soportar un hombre común. Siempre que cae, puede realizar una tirada de Agilidad como una acción libre. Con un éxito, y por cada nivel adicional de éxito, la distancia de caída se reduce en tantos metros como la bonificación de Agilidad del personaje a la hora de determinar el daño de la caída.

CARGA FRENÉTICA

El explorador ha aprendido a poner toda la fuerza de su impulso en sus golpes con un arma. Al cargar en combate, pocos pueden permanecer en su camino. Si usa la acción de carga, obtiene una bonificación de +20 a la Habilidad de Armas en lugar de +10.

CAVIDAD OCULTA

La carne o augméticos del personaje ocultan un pequeño compartimiento. Esto podría ser un recoveco escondido bajo una solapa de carne, o una cámara encajada en una mejora cibernética. El explorador puede ocultar un objeto pequeño, no más grande que un puño cerrado, dentro de esta cavidad. Descubrir este compartimiento requiere un éxito en una tirada **Complicada (-10) de Buscar**. Si se utiliza un escáner medicae o un auspex, la dificultad se reduce a Ordinaria (+10).

COMBATE CON DOS ARMAS

Grupos de talentos: Cuerpo a cuerpo, A distancia.

Requisitos previos: Habilidad de Armas 35 o Habilidad de Proyectiles 35, Agilidad 35.

Años de entrenamiento permiten al explorador manejar un arma en cada mano. Cuando empuña dos armas del mismo tipo, puede emplear una acción completa para atacar con ambas al mismo tiempo. Las tiradas realizadas para atacar con las armas sufren una penalización de -20 (consulta el **Capítulo IX: Reglas de juego** para más detalles sobre el combate con dos armas). Debe poseer Combate con dos armas (Cuerpo a cuerpo) y Combate con dos armas (A distancia) si desea usar un arma a distancia y un arma cuerpo a cuerpo con este talento.

CONDUCTO DISFORME

Requisitos previos: Factor psíquico, Imperturbable, Voluntad 50. El puro poder del explorador le permite canalizar mucha más energía que sus compañeros. Al potenciar sus poderes, puede sumar una bonificación de +1 a su Factor psíquico y restar -10 a cualquier tirada de fenómenos psíquicos.

CONOCIMIENTO INFUSO

Requisitos previos: Inteligencia 40.

El explorador ha sido infundido con una gran riqueza en sabiduría y conocimientos, ya sea mediante el castigo de técnicas noéticas o por métodos arcanos mantenidos en secreto por los guardianes de la tecnología y el conocimiento. El explorador considera todas las habilidades de Saber popular y Saber académico como habilidades básicas no entrenadas. Este talento también proporciona una bonificación de +10 a cualquier tirada que involucre Saber popular o Saber académico para el que ya posea la habilidad.

CONTRAATAQUE

Requisitos previos: Habilidad de Armas 40.

Las estocadas del explorador son algo digno de ser visto—si son lo suficientemente lentas para percibirlas. Tras detener con éxito el ataque de un oponente, puede hacer inmediatamente un ataque contra ese oponente usando el arma con la que paró su ataque como una acción libre. Este ataque sufre una penalización de -20.

CORAJE

Debido a duras experiencias en situaciones horripilantes, el miedo ya no dirige las acciones del explorador. Es inmune a los efectos del miedo y el acobardamiento, pero para destrabarse de un combate o retroceder en una pelea requiere una tirada con éxito de Voluntad.

DANZA ASESINA

Requisitos previos: Agilidad 40, Acrobacias.

La agilidad del explorador y su natural soltura marcial lo convierten en un derviche de muerte en el campo de batalla. Una sola vez por asalto, tras realizar un ataque cuerpo a cuerpo, una tirada exitosa de Acrobacias le permite moverse la mitad de su velocidad como una acción libre. El oponente del explorador no puede realizar un ataque gratuito para responder a este movimiento.

DEBER HASTA LA MUERTE

Requisitos previos: Voluntad 45.

La voluntad o la fe del explorador pueden mantenerlo cuando su carne sea débil. Ignora los efectos de heridas, fatiga y aturdimiento durante el combate. Este talento no previene el daño, pero permite al personaje ignorar temporalmente sus efectos durante el combate. La muerte todavía le afecta normalmente.

DECADENCIA

Requisitos previos: Resistencia 30.

Mediante condicionamiento o largos años de abusos, el explorador ha acumulado tolerancia a muchos embriagantes, drogas y productos químicos. Al consumir alcohol o productos similares, no se desmaya hasta haber fallado tantas tiradas de Resistencia como el doble de su bonificación de Resistencia. El personaje también gana una bonificación de +10 para resistir los efectos de la adicción.

DESARMAR

Requisitos previos: Agilidad 30.

El explorador puede arrancar las armas de las manos de un oponente mediante una técnica entrenada o la fuerza bruta. En combate cuerpo a cuerpo, puede usar una acción completa para desarmar a su enemigo realizando una tirada enfrentada de Habilidad de Armas. Si el explorador gana la tirada, el oponente deja caer su arma a sus pies. Si obtiene tres o más niveles de éxito, puede empuñar el arma de su oponente.

DESCARGA DE LUMEN

Requisitos previos: Implantes mechanicus.

La energía de la bobina de potencia del explorador fluye a través de una red de inductores dentro de su carne, permitiéndole canalizar esta energía en sus ataques. En combate cuerpo a cuerpo, una tirada exitosa de Habilidad de Armas o una presa permite utilizar la descarga. La descarga de lumen causa 1d10+3 puntos de daño de energía con la propiedad Conmocionadora (consulta la página 115). El explorador debe superar una tirada de Resistencia al usar esta habilidad o ganará un nivel de fatiga.

Uso del talento: Media acción de ataque.

DESENFUNDADO RÁPIDO

El explorador ha practicado tan frecuentemente con sus armas que prácticamente saltan en sus manos, listas para la acción. Puede preparar una pistola, un arma básica o un arma cuerpo a cuerpo a una mano con una acción libre.

DIFÍCIL DE MATAR

Requisitos previos: Voluntad 40.

Ya sea por su fuerza de voluntad o pura obstinación, el explorador se niega a desvanecerse en las sombras. Cuando sufra una hemorragia, el personaje puede tirar dos veces para evitar la muerte.

DISCIPLINA FÉRREA

Requisitos previos: Voluntad 30, Mando.

El explorador no consiente a su tripulación, ni los motiva mediante la bondad. Su firme ejemplo y severo liderazgo los impulsa. Si el personaje es visible para sus seguidores, ya sea en persona o mediante un vocotransmisor o pictopantalla, pueden repetir las tiradas de Voluntad fallidas hechas para resistir el miedo y acobardamiento. Disciplina férrea puede afectar a tantos objetivos como la bonificación de Voluntad del personaje, y estos deben estar bajo su mando. Los PJs pueden beneficiarse de Disciplina férrea si el personaje con este talento es el líder oficial del grupo. Si el explorador está liderando una acción de abordaje (consulta la página 217), obtiene una bonificación de +10 a sus tiradas de Mando.

DISCIPLINA PSÍQUICA

Grupo de talentos: Factor psíquico.

El explorador obtiene acceso a una nueva disciplina psíquica, y puede elegir técnicas de este nuevo campo de estudio a medida que aumenta su capacidad. Los psíquicos pueden tener acceso a un máximo de tres disciplinas diferentes. Para más detalles, consulta el Capítulo VI: Poderes Psíquicos.



DISPARO DOBLE

Requisitos previos: Agilidad 40, Combate con dos armas (a distancia).

La habilidad del explorador con las armas es tal que puede acertar dos disparos exactamente en el mismo punto. Cuando está armado con dos pistolas, puede disparar ambas simultáneamente como una acción completa. Hace una única tirada de Habilidad de Proyectiles, y si tiene éxito golpea a su objetivo con los dos disparos. Como el personaje está disparando ambas armas con un solo ataque, puede realizar una acción de apuntar antes de disparar para obtener una bonificación de +10 o +20 a la tirada de HP, y una mira láser montada en cualquiera de las armas proporcionará su bonificación de +10. El explorador no sufre de la penalización habitual de -20 a la HP por empuñar dos armas. Si impacta, el blindaje del objetivo se aplica normalmente a ambos golpes individualmente, pero la bonificación de Resistencia sólo se suma una vez contra el daño combinado de ambos ataques. Una sola tirada exitosa de Esquivar evitará ambos disparos.

DISPARO EN MOVIMIENTO

Requisitos previos: Habilidad de Proyectiles 40, Agilidad 40. La habilidad del explorador con armas a distancia es tal que puede disparar con precisión sin usar la vista. Como una acción completa, el personaje puede moverse a su velocidad de movimiento completo y hacer un único ataque con un arma a distancia. Este ataque debe ser un solo tiro—ni ráfaga automática ni semiautomática.

DISPARO INFALIBLE

Requisitos previos: Habilidad de Proyectiles 40.

El explorador conoce los puntos débiles en cada armadura y material, y tiene la pericia para disparar exactamente donde causarán más daño. Suma +2 al daño con un arma a distancia.

DISPAROS INDEPENDIENTES

Requisitos previos: Habilidad de Proyectiles 40.

El explorador ha desarrollado su visión periférica y su percepción del espacio hasta un punto en el que puede disparar en dos direcciones en una fracción de segundo. Al disparar dos armas como parte de una sola acción, los objetivos no necesitan estar separados por menos de 10 metros.

DOTADO

Grupo de talentos: Cualquier habilidad.

El explorador tiene una afinidad natural hacia una habilidad particular. Elige cualquier habilidad y gana una bonificación de +10 a las tiradas realizadas usando esa habilidad.

DURO DE PELAR

Requisitos previos: Resistencia 50.

El explorador es capaz de ignorar las heridas que harían caer a hombres menores. Siempre que sufra daños críticos, reduce a la mitad el resultado (redondeando hacia arriba).

EL EMPERADOR PROTEGE

Requisitos previos: Fe pura.

El poder del Emperador fluye a través del explorador, protegiendo a los fieles y animándolos al heroísmo frente a experiencias terribles.

Gastando un punto de destino, el personaje concede a sí mismo y a tantos aliados como su bonificación de Voluntad inmunidad contra los efectos del miedo y el acobardamiento. Además todos los actos de combate a distancia o cuerpo a cuerpo realizados contra los afectados sufren una penalización de -10. Estos beneficios duran el resto del encuentro.

Sacrificando un punto de destino, el personaje puede permitir que un aliado (nunca él mismo) resista los efectos de un único ataque, permitiendo efectivamente que el aliado salga ileso como por obra de un milagro. El punto de destino debe ser sacrificado cuando el ataque impacta, pero antes de calcular el daño.

EN LAS PUERTAS DEL INFIERNO

Requisitos previos: Disciplina férrea.

El explorador inspira tal lealtad y devoción en sus seguidores que lo seguirían hasta la disformidad o en un abordaje contra corsarios xenos. En combate, mientras puedan verlo, sus seguidores son inmunes al miedo y al acobardamiento. Mientras sepan que el personaje está a bordo de la nave, la tripulación bajo su mando tiene una bonificación de +5 a su Moral.

ENEMIGO

Grupo de talentos: Académicos, Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Administratum, Armada Imperial, Astrópatas, Bajos fondos, Comerciantes independientes, Eclesiarquía, Gobierno, Guardia Imperial, Inquisición, Militares, Navegantes, Nobleza, Trabajadores.

Al contrario que Buena reputación en la página 96, el explorador es despreciado por un grupo u organización social específico. Sufre una penalización adicional de -10 a las tiradas de Empatía al tratar con este grupo. Este talento se acumula con el talento Rival, para una penalización total de -20.

El DJ puede conceder este talento de mutuo acuerdo cuando sea apropiado para la aventura o la campaña. Este talento puede ser eliminado mediante una mejora de élite y la aprobación del DJ si el acólito se ha redimido con el grupo en cuestión.

ENTRENAMIENTO CON ARMAS ARROJADIZAS Grupo de talentos: Universal.

El dominio del explorador sobre el equilibrio, el movimiento y el peso de las armas arrojadizas lo convierten en un enemigo formidable a cualquier distancia, incluso armado solo con un cuchillo. El grupo Universal incluye todas las armas arrojadizas de los grupos Conmoción, Energía, Primitiva y Sierra. Si un personaje intenta usar un arma sin poseer el talento Entrenamiento con arma correcto, sufre una penalización de -20 a cualquier tirada de Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles relevante.

Entrenamiento con armas básicas

Grupo de talentos: Bólter, Lanzador, Láser, Primitiva, PS, Universal.

El explorador ha recibido Entrenamiento con armas básicas en un grupo de armas, y puede usarlas sin ninguna penalización. El grupo Universal incluye los grupos Bólter, Fusión, Lanzador, Láser, Plasma, Primitiva, y PS. Si un personaje intenta usar un arma sin poseer el talento Entrenamiento con arma adecuado, sufre una penalización de -20 a cualquier tirada de Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles relevante.

Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo

Grupo de talentos: Primitiva, Universal.

El explorador ha recibido entrenamiento con armas de mano, siendo competente con prácticamente todos los tipos de combate a corta distancia. El grupo Universal incluye los grupos Conmoción, Energía y Sierra, y permite el uso eficiente de todos esos tipos de armas. Si un personaje intenta usar un arma sin poseer el talento Entrenamiento con arma adecuado, sufre una penalización de -20 a cualquier tirada de Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles relevante.

Entrenamiento con arma exótica

Grupo de talentos: Todas las armas exóticas.

El explorador ha recibido Entrenamiento en una determinada arma exótica, y puede usarla sin penalización.

Entrenamiento con armas Lanzallamas

Grupo de talentos: Universal.

La visión de descargas llameantes de prometio llena de alegría al corazón del explorador y de temor a sus enemigos. Ha dominado el uso de una amplia variedad de armas lanzallamas. El grupo Universal abarca todas las armas no exóticas con la propiedad especial Lanzallamas.

Entrenamiento con armas pesadas

Grupo de talentos: Bólter, Fusión, Lanzador, Lanzallamas, Láser, Plasma, Primitiva y PS.

El explorador puede emplear algunas de las armas más devastadoras en batalla, capaces de vaporizar a enemigos e inspirar miedo en los espíritus máquina de vehículos a partes iguales. Puede usar las armas de los grupos seleccionados, eligiendo un nuevo grupo cada vez. Si un personaje intenta usar un arma sin poseer el talento Entrenamiento con arma adecuado, sufre una penalización de -20 a cualquier tirada de Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles relevante.

Entrenamiento con pistolas

Grupo de talentos: Primitiva y Universal.

El explorador ha practicado con casi todas las armas cortas de los confines del Imperio. El grupo Universal incluye a la mayoría de tipos de pistola, incluyendo los grupos Bólter, Fusión, Lanzador, Láser, Plasma y PS. Si un personaje intenta usar un arma sin poseer el talento Entrenamiento con arma adecuado, sufre una penalización de -20 a cualquier tirada de Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles relevante.

ESTABILIZADORES SANGUÍNEOS

La antigua y bendita tecnología del Mechanicus o alguna tecnología corrupta xenos fluye por la sangre del explorador. Estas minúsculas máquinas reparan heridas leves y aceleran la curación. Al aplicar curación, sus heridas siempre se consideran heridas leves, y se cura a un ritmo mayor, eliminando 2 puntos de daño por día.

ESTRUCTURA BIÓNICA MEJORADA

Requisitos previos: Mecanizado.

La impresionante estructura biónica del explorador está asegurada mediante un giroestabilizador guiado por un sistema vinculado al espíritu máquina. El explorador obtiene el rasgo Estabilización automática (consulta la página 368).

EUNUCO

Mediante tratamientos químicos y quirúrgicos o por pura voluntad el explorador es inmune a las tentaciones mundanas. Los intentos de seducción contra él fracasan automáticamente, y las tiradas de Carisma aumentan su dificultad en un grado. Adquirir este talento causa un punto de locura.



FORMACIÓN DE COMBATE

Requisitos previos: Voluntad 40.

El explorador ha ordenado a sus compañeros prepararse contra el peligro, planificando sus acciones para muchas contingencias si son atacados. Antes de calcular la iniciativa, todos los demás miembros del grupo pueden emplear la bonificación de Inteligencia del personaje para las tiradas de iniciativa en lugar de su propia bonificación de Agilidad.

Fuego purificador

Requisitos previos: Entrenamiento con armas lanzallamas (Universal).

Nadie puede controlar la descarga de prometio fundido como lo hace el explorador, manipulando la llama con habilidad. Los objetivos de sus ataques lanzallamas reciben una penalización de -20 en sus tiradas de Agilidad para evitar sus efectos.

FURIA ASESINA

El temperamento y pasión del explorador se agitan bajo la superficie de su psique, apenas controlados por su mente racional, pero fácilmente liberados cuando es necesario. Si el personaje gasta un asalto completo alimentando su iramediante flagelación, drogas u otros medios-en el siguiente asalto estalla en una rabia descontrolada, obteniendo una bonificación de +10 a su Habilidad de Armas, Fuerza, Resistencia y Voluntad, pero sufriendo una penalización de -20 a su Habilidad de Proyectiles e Inteligencia. El explorador debe atacar al enemigo más cercano en combate cuerpo a cuerpo si es posible. Si no está enzarzado en combate con el enemigo más cercano, debe moverse hacia ese enemigo y combatir si es posible. El personaje no realizará acciones suicidas como saltar de un edificio con el fin de atacar a alguien en el suelo, pero llevará a cabo cualquier acción que tenga una oportunidad razonable de combatir con el enemigo más próximo. Mientras se encuentre en furia asesina es inmune al miedo, al acobardamiento, a los efectos del aturdimiento, a la fatiga, y no puede parar, retirarse, o huir. El explorador debe usar la maniobra ataque total en combate cuerpo a cuerpo si es posible. La furia asesina se mantiene el resto del combate. A menos que el personaje disponga de un talento que le permita hacerlo, no podrá usar técnicas psíquicas mientras esté en furia asesina. Algunos seres se consideran permanentemente en furia asesina o pueden entrar en ese estado a voluntad.

FURIA DE COMBATE

Requisitos previos: Furia asesina.

Su extensa experiencia e indomable voluntad han permitido al explorador dominar a su bestia interior, dirigiendo su rabia mientras mantiene la claridad mental. Puede parar mientras se encuentre en furia asesina.

GOLPE CERTERO

Requisitos previos: Habilidad de Armas 40, Golpe infalible. El ojo, mano y arma del explorador actúan perfectamente sincronizados, dirigiendo ataques exactamente donde el atacante pretende. Al realizar un ataque localizado con un arma cuerpo a cuerpo, el explorador no sufre la penalización de -20.

Requisitos previos: Agilidad 40, Combate con dos armas (cuerpo a cuerpo).

La habilidad del explorador con las armas cuerpo a cuerpo le permite asestar dos golpes juntos para maximizar el daño. Cuando está armado con dos armas cuerpo a cuerpo, puede atacar con ambas simultáneamente como una acción completa. Realiza una única tirada de Habilidad de Armas, y si tiene éxito impacta al objetivo con ambas armas. Al manejar ambas armas como un solo ataque, el personaje puede realizar la acción apuntar antes de atacar para obtener una bonificación de +10 o +20 a la tirada de HA. No sufre de la penalización habitual de -20 a su HA por empuñar dos armas. Si impacta, el blindaje del objetivo se aplica normalmente a cada arma, pero la bonificación de Resistencia solo se aplica una vez contra el daño combinado de ambos golpes. Un único éxito en una tirada de Esquivar o parar evitará ambos golpes.

GOLPE INFALIBLE

Requisitos previos: Habilidad de Armas 30.

El explorador puede dirigir sus golpes mucho mejor que la mayoría, dándole cierto control sobre donde impactan. Al determinar la localización de impacto de un ataque cuerpo a cuerpo, puede decidir no invertir los dados, eligiendo la localización que prefiera. Por ejemplo, si Vidor saca un 37 para golpear a un corsario eldar, normalmente impactaría en la pierna derecha (73). Sin embargo, ya que tiene el talento Golpe infalible, podría optar por golpear al corsario en el cuerpo (37).

GOLPE MORTÍFERO

Requisitos previos: Fuerza 40.

El explorador tiene la capacidad de enfocar todo su cuerpo en ataques cuerpo a cuerpo, sumando +2 al daño infligido en combate cuerpo a cuerpo.

GUARDIÁN

Requisitos previos: Agilidad 40.

Años de servicio como guardaespaldas permiten al explorador ponerse en la línea de fuego, o recibir un ataque asesino que estaba destinado a otro. Puede sacrificar todas sus acciones del siguiente asalto para cambiar de lugar con un aliado a menos de 2 metros (siempre que no haya obstáculos en el camino). Esto se puede hacer en cualquier momento, incluso interrumpiendo otra acción. El personaje se convierte en el objetivo de cualquier ataque dirigido contra el aliado elegido. Este talento solo se puede usar una vez por combate.

GUERRERO DESARMADO

Requisitos previos: Habilidad de Armas 35, Agilidad 35. Debido a su extenso entrenamiento en combate desarmado, los ataques sin armas del explorador causan 1d10-3 (+BF) puntos de daño en lugar de 1d5-3. Debido a su entrenamiento avanzado contra enemigos armados y desarmados, no se considera desarmado, como se define en la página 247, cuando ataca a oponentes armados. Los ataques del personaje todavía cuentan con la propiedad Primitiva.



IMITADOR

Mediante vocosintetizadores, entrenamiento o una habilidad innata el explorador puede imitar voces con precisión. Debe estudiar los patrones de voz de su objetivo durante al menos una hora para una imitación adecuada, y hablar el mismo idioma. No puede copiar con precisión la voz de un xenos debido a la diferencia fisiológica y las sutiles complejidades de la mayoría de lenguas alienígenas. Los oyentes deben tener éxito en una tirada complicada (-10) de Escrutinio para percibir el engaño. Si el personaje usa grabaciones u otras comunicaciones en lugar de estudiar la voz en persona, la dificultad de la tirada de Escrutinio se reduce a moderada (+0). Su engaño falla automáticamente si el oyente puede ver claramente que no es el individuo imitado.

IMPÁVIDO

Requisitos previos: Voluntad 30.

Los amplios viajes del explorador le han mostrado maravillas y horrores que la mayoría nunca conocerán. La galaxia le ha arrojado lo peor y él no se ha inmutado. Acontecimientos ultrajantes, desde el horrible rostro de la muerte hasta las abominaciones xenos, no causarán puntos de locura ni tiradas de miedo. Los terrores de la disformidad todavía afectan al personaje normalmente.

IMPERTURBABLE

Requisitos previos: Inteligencia 30, Resistencia a (Técnicas psíquicas).

La mente del Explorador actúa como una fortaleza contra los ataques psíquicos. Puede repetir tiradas de Voluntad fallidas para resistir cualquier técnica psíquica que afecte a su mente. Las técnicas psíquicas con efectos físicos, como Telequinesis, no se ven afectadas por este talento.

IV: TALENT

IMPLANTE LÓGICO

El explorador puede utilizar circuitos analíticos para calcular trayectorias y reacciones a un nivel sobrenatural. Su habilidad de predicción le permite anticipar el movimiento de sus oponentes. Usando la reacción de su asalto, el personaje puede hacer una tirada de Competencia tecnológica para emplear este talento. Gana una bonificación de +10 a todas las tiradas de Habilidades de armas y de Habilidad de Proyectiles hasta el final de su siguiente turno. El explorador debe superar una tirada de Resistencia cuando use esta habilidad o ganará un nivel de fatiga.

INSPIRAR IRA

Requisitos previos: Empatía 30.

El explorador conoce las frases que incitan a individuos o grupos a enfurecerse unos contra otros. Su retórica otorga +20 a las tiradas de interacción cuando inspira odio o ira, y duplica el número de individuos afectados. Este talento se puede combinar con Orador experto para aumentar aún más el número de oyentes afectados.

INVOCACIÓN FÉRRICA

Requisitos previos: Implantes mechanicus, Atracción férrica. El explorador puede atraer un objeto de metal no afianzado hasta su mano como con Atracción férrica. Pero puede convocar objetos de hasta 2 kilogramos por su bonificación de Voluntad. El objeto debe estar a menos de 40 metros de distancia. El personaje debe gastar una acción completa y superar una tirada de Voluntad para realizar este rito.

LA CARNE ES DÉBIL

Requisitos previos: Implantes mechanicus.

El cuerpo del explorador ha sufrido importantes sustituciones biónicas hasta el punto de que es más máquina que hombre.

Este talento concede al explorador el rasgo Máquina (consulta la página 369) con tantos puntos de blindaje como el número de veces que ha adquirido este talento. El explorador puede adquirir este talento varias veces de acuerdo con las mejoras de su carrera profesional. En este caso, anota el número de veces que ha adquirido este talento; por ejemplo, La carne es débil (3).

LA CÓLERA DE LOS JUSTOS

Requisitos previos: Fe pura.

El explorador es un ángel asesino, y comparte la justa ira del Emperador sobre quienes niegan su dominio sobre las estrellas o profanan lo sagrado.

Al hacer un ataque, el explorador puede gastar un punto de destino para sumar 1d5 puntos de daño adicionales.

En cualquier momento mientras el explorador esté atacando, puede sacrificar un punto de destino para activar furia virtuosa para un único ataque exitoso. El ataque causa automáticamente el daño máximo del arma usada más 1d10 puntos de daño extra. Si se obtiene un 10 en este d10, es posible añadir aún más daño (consulta furia virtuosa en la página 247).

LETANÍA DE ODIO

Requisitos previos: Odio (Cualquiera).

La creencia del explorador en la virtud de su odio está tan arraigada que puede inspirar a otros a unirse a su cruzada. Como una acción completa, el personaje puede realizar una tirada de Carisma para extender los efectos de su talento Odio a cualquier aliado cercano. Un éxito concede una bonificación de +10 a la Habilidad de Armas a tantos aliados como la bonificación de Empatía del explorador al combatir contra los enemigos odiados. Los efectos duran el resto del encuentro.

LEVITACIÓN MAGNÉTICA

Requisitos previos: Implantes mechanicus, Suspensión magnética.

El explorador ha demostrado su devoción al Dios Máquina al enlazar bobinas augméticas por todo su cuerpo. Empleando media acción, puede flotar a 20–30 centímetros del suelo durante tantos minutos como 2d10 más su bonificación de Resistencia. El explorador debe emplear media acción cada asalto para concentrarse en mantener este rito, pero cualquier acción de movimiento le permite moverse a su velocidad de carrera. Puede disminuir la velocidad de descenso de una caída siempre que este rito esté activo al tocar el suelo, aterrizando sin sufrir daños. Cada vez que ejecuta este rito, agota el 50% de su bobina de potencia.

LICENCIA DE RENOMBRE

La licencia de comercio del explorador es antigua y sagrada, firmada antes de que el Imperio conociera la Expansión, e inspira respeto tanto en comerciantes como en oficiales. El personaje gana una bonificación de +10 a las tiradas de habilidades de interacción contra aquellos que entienden la importancia de la licencia, como otros comerciantes y oficiales del imperio.

LUCHA A CIEGAS

Requisitos previos: Percepción 30.

Años de práctica y desarrollo de los otros sentidos del explorador le permiten luchar en combate cuerpo a cuerpo sin el beneficio de la vista. Este talento reduce todas las penalizaciones por visión a la mitad, permitiendo al personaje luchar en mitad de la niebla, humo u oscuridad.

MAESTRÍA EN COMBATE

Requisitos previos: Habilidad de Armas 30.

El arma del explorador parece estar en todas partes a la vez, manteniendo a raya a muchos más oponentes en combate cuerpo a cuerpo que incluso luchadores expertos. Los oponentes no ganan ninguna bonificación por superar en número al personaje en combate cuerpo a cuerpo.

MAESTRO DE ESGRIMA

Requisitos previos: Habilidad de Armas 30, Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (cualquiera).

El dominio del explorador de las armas de filo y su disciplina marcial no tiene igual. Al atacar con cualquier arma de filo, incluyendo armas sierra y de energía, puede repetir un ataque fallido por asalto.

Maestro desarmado

Requisitos previos: Habilidad de Armas 45, Agilidad 40, Guerrero desarmado.

El explorador ha desarrollado un dominio sin igual de técnicas de combate sin armas. Sus ataques sin armas causan 1d10+BF (I) de daño y sus ataques ya no tienen la propiedad Primitiva.

MANDÍBULA DE HIERRO

Requisitos previos: Resistencia 40.

El explorador ha recibido golpes de orkos y los ha devuelto lo mejor que ha podido. Puede recuperarse de la mayoría de impactos sin efectos adversos. Si alguna vez queda aturdido, una tirada exitosa de Resistencia le permite ignorar los efectos.

MECANIZADO

Requisitos previos: Implantes mechanicus.

El explorador ha regresado a los talleres del Mechanicus para acercarse a las formas más sagradas, añadiendo nuevas mejoras a sus augméticos. Las características de Fuerza y Resistencia del explorador aumentan en +10, y su Agilidad y Empatía se reducen en -5. Su masa aumenta el triple de lo normal, y ya no puede permanecer a flote o nadar. El personaje puede montar una única pistola o arma de combate cuerpo a cuerpo en cualquier mecadendrita arma que posea. Debe poseer el talento apropiado para usar el arma montada.

MEDITACIÓN

El explorador ha dominado su cuerpo y mente mediante oraciones al Emperador, anulando funciones innecesarias para un descanso físico y mental. Un éxito en una tirada de Voluntad y 10 minutos de concentración eliminan un nivel de fatiga.

MEMORIA FOTOGRÁFICA

Requisitos previos: Inteligencia 30.

El acondicionamiento mental o mejoras augméticas permiten al explorador registrar grandes cantidades de información, otorgándole una memoria perfecta. Puede recordar automáticamente hechos o información trivial que posiblemente habría recogido en el pasado. Cuando se trata de hechos más detallados, complejos u oscuros, como los planos de la cubierta de una nave espacial o un complejo pictograma xenos, el DJ puede solicitar una tirada de Inteligencia.

MURO DE ACERO

Requisitos previos: Agilidad 35.

La habilidad del explorador con las armas es tan profunda que a la menor señal de ataque es capaz de asumir una postura defensiva. El personaje puede realizar una esquiva adicional cada asalto. Esto le proporciona una segunda reacción que solo puede usar para parar, permitiendo dos paradas en un mismo asalto. Sin embargo, solo puede intentar una parada contra el mismo ataque.

NAVEGANTE

El explorador nació con el gen navegante, ya sea entre los navis nobilite o en las sombras entre los no autorizados. El ojo de la disformidad mira fijamente desde su frente, lo que le permite percibir los flujos del empíreo. Para obtener más detalles, consulta el **Capítulo VII: Navegantes**.

NEGOCIADOR DURO

Las palabras astutas del explorador y sus habilidades para el trueque no tienen rival, y tiene un don para ver oportunidades de beneficio donde otros no. Siempre que se aumente el Factor de beneficio por completar una operación, obtienes +1 punto extra al Factor de beneficio total del grupo.

NERVIOS DE ACERO

Largos años en el campo de batalla permiten al explorador permanecer tranquilo mientras los disparos vuelan a su alrededor. Puede repetir las tiradas de Voluntad fallidas para evitar o recuperarse del acobardamiento.

ODIO

Grupo de habilidades: Comerciante independiente (específico), Criminales, Mutantes, Piratas, Psíquicos, Xeno (específico).

Un grupo, organización o raza ha perjudicado al explorador en el pasado, alimentando esta animosidad. Al luchar contra oponentes de ese grupo en combate cuerpo a cuerpo, gana una bonificación de +10 a todas las tiradas de Habilidad de Armas realizadas contra ellos.

ORADOR EXPERTO

Requisitos previos: Empatía 30.

El explorador ha aprendido las técnicas necesarias para influir sobre grandes audiencias. Sus tiradas de Empatía y sus tiradas de habilidades basadas en Empatía afectan a 10 veces el número normal de objetivos.

ORTOPRAXIS

Se ha implantado un circuito litúrgico dentro del cráneo del explorador, lo que le permite concentrarse en las oraciones recitadas por esa unidad cuando su fortaleza mental está en peligro. Recibe una bonificación de +20 a las tiradas de Voluntad para resistir el control mental o los interrogatorios.

PARANOIA

El explorador sabe que el peligro se esconde en cada rincón y que la galaxia lo golpeará tan pronto como baje la guardia. El personaje gana una bonificación de +2 a las tiradas de iniciativa, y el DJ puede hacer en secreto tiradas de Percepción para detectar amenazas ocultas. El precio de su eterna vigilancia es una disposición nerviosa y la incapacidad para relajarse.

PARLOTEO BINARIO

El explorador ha optimizado su uso de la Lingua tecnis para controlar a los servidores. Recibe una bonificación de +10 a cualquier intento de comunicarse con servidores, y cualquier nave en la que sirva recibe una bonificación de +1 a la Moral de la tripulación por el aumento en su eficiencia.

PILOTO DE PRIMERA

Requisitos previos: Pilotar (cualquiera), Agilidad 40.

El explorador puede pilotar vehículos como si fueran extensiones de su propio cuerpo. Sólo puede escoger este talento si ha obtenido una habilidad Pilotar como una habilidad entrenada. El personaje considera todas las demás habilidades Pilotar como habilidades básicas, y recibe una bonificación de +10 a las habilidades Pilotar que ya posee.

Requisitos previos: Habilidad de Proyectiles 40, Combate

El explorador ha entrenado con pistolas durante tanto tiempo que son como extensiones de su propio cuerpo, y apenas necesita un pensamiento consciente para apuntar y disparar. Cuando está armado con dos pistolas, reduce la penalización por combatir con dos armas en -10. Si además posee el talento Ambidiestro, la penalización se reduce a 0.

El entrenamiento del explorador o su habilidad natural le permiten usar un poder de navegante adicional. Este talento puede ser elegido varias veces, seleccionando nuevos poderes.

Políglota

Requisitos previos: Inteligencia 40, Empatía 30.

El explorador tiene una gran intuición para comprender y hacerse entender en lenguas desconocidas. Considera todos los idiomas como habilidades básicas. Esto no representa un auténtico conocimiento del idioma, y las tiradas con este talento sufren una penalización de -10 por la naturaleza simplista de la traducción.

POTENCIADORES SANGUÍNEOS

Requisitos previos: Estabilizadores sanguíneos.

Mediante la voluntad de hierro del explorador o las súplicas al Omnissiah, es capaz de acelerar la función de sus estabilizadores sanguíneos. Empleando 10 minutos en meditación y encantamientos rituales, el personaje puede realizar una tirada de Competencia tecnológica, y si tiene éxito, elimina 1d5 puntos de daño. Si obtiene un resultado entre 96-100 sobrecarga sus implantes perdiendo la capacidad de usarlos durante una semana. Durante ese tiempo, el explorador no podrá utilizar sus Estabilizadores sanguíneos ni sus Potenciadores sanguíneos.

Predicción

Requisitos previos: Inteligencia 30.

La lógica y analítica son para el explorador lo que el tarot y los huesos pretenden ser para las masas supersticiosas. Mediante una cuidadosa consideración de todas las posibles consecuencias, y el examen de toda evidencia e información, puede identificar el mejor camino para el éxito. Al pasar diez minutos estudiando o analizando un problema, obtiene una bonificación de +10 a su siguiente tirada de Inteligencia.

Protocolo

Requisitos previos: Empatía 30.

Grupo de habilidades: Académicos, Adeptus Arbites, Adeptus Mechanicus, Administratum, Astrópatas, Bajos fondos, Clase media, Dementes, Eclesiarquía, Gobierno, Habitantes de mundos colmena, Habitantes de mundos salvajes, Inquisición, Militares, Nacidos en el vacío, Nobleza, Trabajadores.

El explorador es experto en tratar con un grupo u organización social particular. Obtiene una bonificación de +10 a todas las tiradas de Empatía al interactuar con el grupo elegido.

PURGAR AL IMPURO

Requisitos previos: Fe pura.

El explorador puede enfocar su fe mediante palabras, gestos y fuerza de voluntad para que un demonio pueda ser intimidado o expulsado por el poder del Emperador.

Como media acción, el explorador puede gastar un punto de destino para entonar palabras sagradas que repeler una entidad de la disformidad. Haz una tirada de Voluntad enfrentada contra de la entidad de disformidad. Si la tirada tiene éxito, la criatura de la disformidad es repelida tantos metros como el doble de la bonificación de Voluntad del personaje. No se puede acercar a menos de esta distancia durante 2d5 asaltos.

Como una acción completa, el explorador puede gastar un punto de destino para entonar los ritos de exorcismo y expulsar a una entidad de la disformidad de su anfitrión. Haz una tirada enfrentada de Voluntad contra la entidad de disformidad. Si la tirada tiene éxito, la entidad de la disformidad es expulsada del ser que poseía y se manifiesta junto a su anterior anfitrión. La entidad de la disformidad no puede poseer al anfitrión de nuevo durante un tantas horas como el doble de la bonificación de Voluntad del personaje.

Como una acción completa, el explorador puede sacrificar un punto de destino para cantar las letanías de odio para purgar a una entidad de la disformidad de la realidad. Debe estar enfrentándose físicamente a la entidad. Haz una tirada de Voluntad; si tiene éxito, reparte una cantidad de daño igual a su bonificación de Voluntad, más su bonificación de Voluntad por cada nivel de éxito. Con una tirada fallida, la criatura de la disformidad recibe un daño igual a la bonificación de Voluntad del personaje. Los daños causados de este modo no se reducen por la Resistencia o blindaje de la criatura.

QUIRURGO EXPERTO

Requisitos previos: Medicae +10.

Las habilidades médicas avanzadas del explorador le permiten remendar la carne con gran maestría. Su excepcional educación en el uso del narthecium, placas médicas, y medicamentos complementarios da a sus pacientes una enorme ventaja. El explorador gana una bonificación de +10 a todas las tiradas de Medicae. Si el paciente está en peligro de perder una extremidad por un golpe crítico (consulta el Capítulo IX: Reglas de juego), el explorador proporciona una bonificación de +20 a las tiradas de Resistencia para evitar la pérdida de una extremidad.

RASTREADOR DE CRIMINALES

El explorador es un cazarrecompensas experimentado y astuto que reclama el precio más alto por traer una presa viva o muerta. Al cazar a un fugitivo, el grupo del personaje gana una bonificación de +100 puntos de objetivo contra objetivos militares o criminales.

RAYO DE LUMEN

Requisitos previos: Implantes mechanicus.

El Omnissiah ha bendecido al explorador con conductos augméticos paralelos a los huesos de sus brazos. Recitando la letanía apropiada, puede canalizar la energía almacenada en su bobina de potencia por estos canales y dirigirlo contra sus enemigos. Un éxito en una tirada de Habilidad de Proyectiles le permite dirigir esta energía contra un único objetivo a menos de 10 metros. El objetivo recibe 1d10 más la BV del explorador en daño de energía. El personaje debe superar una tirada de Resistencia al usar esta habilidad o ganará un nivel de fatiga. Uso del talento: Media acción de ataque.

REACCIÓN RÁPIDA

Requisitos previos: Agilidad 40.

El explorador ha perfeccionado sus reacciones hasta el límite, permitiéndole actuar mientras la mayoría se quedan atónitos. Cuando es sorprendido o emboscado, una tirada exitosa de Agilidad le permite actuar normalmente.

REALIMENTACIÓN ESTRIDENTE

Requisitos previos: Implantes mechanicus.

El explorador puede desconectar sus sintetizadores de voz, causando una espantosa ráfaga de ruido que sacude y distrae a los demás. Todas las criaturas desprotegidas en un radio de 30 metros con la capacidad de oír deben hacer una tirada de Voluntad o perderán media acción en su siguiente turno como reacción al grito cacofónico.

RECARGA DE LUMEN

Requisitos previos: Implantes mechanicus.

El explorador ha dominado la unión entre sus sagrados elementos mecánicos y su carne mortal, permitiéndole almacenar energía. Con una tirada exitosa de Resistencia, el personaje puede recargar o alimentar maquinaria con sus bobinas internas. Esto requiere un minuto de meditación y de encantamiento ritual. La dificultad de la tirada de Resistencia varía dependiendo de la naturaleza del sistema:

Dificultad	Ejemplo
Ordinaria (+10)	Célula de energía, iluminador
Moderada (+0)	Batería láser, placa de datos.
Complicada (-10)	Batería láser sobrecargada, servocráneo
Difícil (-20)	Batería de cañón láser, servidor, holoproyector
Muy dificil (-30)	Núcleo cogitador de nave espacial, espíritu máquina de un reactor, dispositivos xenos

El explorador debe superar una tirada de Resistencia cuando usa esta habilidad o ganará un nivel de fatiga. No importa el poder otorgado por el Omnissiah, algunos sistemas son demasiado potentes o demasiado extraños para este talento—el DJ tiene la última palabra.

RECARGA RÁPIDA

Las cubiertas de tiro a bordo de la nave del explorador son como su segunda casa, y ha recargado innumerables cargadores o baterías de energía para sus armas hasta poder hacerlo con los ojos cerrados. El explorador reduce a la mitad todos los tiempos de recarga, redondeando hacia abajo. Por lo tanto, una recarga de media acción se convierte en una acción libre, una recarga de acción completa se convierte en media acción, y así sucesivamente.

RECIO

Requisitos previos: Resistencia 40.

La constitución del explorador se repone rápidamente de cualquier herida o lesión. Cuando se somete a tratamientos médicos, siempre se recupera como si sufriera heridas leves.

Reflejos rápidos

El explorador siempre espera problemas, incluso en las situaciones más inocuas, lo que le permite actuar rápidamente cuando sea necesario. El personaje suma dos veces su bonificación de Agilidad al calcular la iniciativa. Si posee Agilidad antinatural, suma +1 al multiplicador antes de multiplicar la bonificación en la tirada de iniciativa.

RESERVA DE ENERGÍA

Requisitos previos: Implantes mechanicus.

El explorador ha aprendido a concentrar la energía almacenada dentro de su bobina de potencia con mayor eficacia. Ya no gana fatiga por utilizar Descarga de lumen, Rayo de lumen y Recarga de lumen.

RESISTENCIA A X

Grupo de talentos: Calor, Frio, Miedo, Técnicas psíquicas, Veneno.

Los antecedentes, la experiencia, el entrenamiento, la exposición o la simple obstinación del explorador le han llevado a desarrollar una resistencia particular. Cada vez que el explorador selecciona este talento, elije un grupo. Gana una bonificación de +10 al hacer tiradas para resistir los efectos de este grupo. El DJ podría conceder ciertas opciones o buscar justificarlas por el pasado del personaje.

RESORTE

Requisitos previos: Agilidad 30.

Una combinación de habilidad atlética y velocidad permiten que el explorador salte sobre sus pies en casi cualquier circunstancia. Puede levantarse como una acción libre.

RITO DE AUTORIZACIÓN

Requisitos previos: Factor psíquico, Especial.

El explorador ha sido llevado ante el Emperador y ha recibido una minúscula fracción de su impresionante fuerza, haciendo que el personaje sea mucho más resistente a las depredaciones de la disformidad. Elige un resultado en la Tabla 6–2: Fenómenos psíquicos en la página 160 (que no sea Peligros de la disformidad). Al hacer una tirada en la tabla Fenómenos psíquicos, el explorador puede sustituir el resultado elegido por el resultado de la tirada en la tabla, siempre y cuando no haya obtenido un resultado de Peligros de la disformidad.

RITO DE MIEDO

Requisitos previos: Explorador mechanicus.

Los murmullos infrasónicos del explorador mechanicus causan terror en los débiles. Todos los seres humanos, sin importar su capacidad de audición, en un radio de 50 metros tratan al personaje como si tuviera un factor de Miedo de 1. Mientras realiza el canto fúnebre, no puede comunicarse de otro modo. El rito requiere dos minutos de canto, y la mayoría no consideraría detener los encantamientos antes de su finalización. Los seres humanos sin mejoras auditivas no pueden escuchar sonidos infrasónicos, y aunque aún se ven afectados, no sabrán que el explorador está hablando.

RITO DE PAVOR

Requisitos previos: Explorador mechanicus.

El Omnissiah ha bendecido los augméticos vocales del Explorador mechanicus, permitiéndole recitar liturgias infrasónicas que provocan asombro y temor. Todos los seres humanos, sin importar de su capacidad de audición, en de un radio de 50 metros sienten una sensación de temor y reciben una penalización de -10 a su siguiente tirada de habilidad. Los personajes pueden ignorar estos efectos con una tirada exitosa de Voluntad. Mientras realiza el rito, el personaje no puede hablar o comunicarse de otro modo. El rito requiere dos minutos de letanías, y se considera de mala educación interrumpirlo. Los seres humanos sin implantes auditivos

no pueden escuchar sonidos infrasónicos, y aunque aún se ven afectados, no sabrán que el explorador está hablando.

RITO DE PUREZA MENTAL

Requisitos previos: Explorador mechanicus.

El explorador ha reemplazado la mitad creativa de su cerebro por circuitos craneales sagrados. Ya no puede sentir emociones, y en su lugar abraza la pureza cristalina de la lógica, lo que lo hace inmune al miedo, acobardamiento y cualquier efecto que se derive de la perturbación emocional. El DJ debe eliminar cualquier trastorno mental que ya no sea aplicable, y otorgar otros nuevos de igual gravedad. Los compañeros exploradores del personaje pueden encontrarle algo frío, aunque otros seguidores del Omnissiah se regocijarán en su nueva libertad.

RIVAL

Grupo de talentos: Académicos, Adepta Sororitas, Adeptus Arbites, Adeptus Mechanicus, Administratum, Armada Imperial, Astrópatas, Bajos fondos, Clase media, Comerciantes independientes, Eclesiarquía, Gobierno, Guardia Imperial, Inquisición, Militares, Navegantes, Nobleza, Trabajadores. Esencialmente lo opuesto a Protocolo en la página 104 este talento representa una competencia agresiva y animosidad con un grupo u organización social particular. El explorador sufre una penalización de -10 en todas las tiradas de Empatía al interactuar con el grupo en cuestión.

El DJ y el jugador pueden acordar conceder este talento cuando sea apropiado para la historia. Este talento puede ser eliminado con una mejora de élite y la aprobación del DJ si el jugador ha tomado acciones adecuadas para ganar la confianza del grupo.

Robusto

El explorador gana una herida adicional. Puede adquirir este talento varias veces de acuerdo a las mejoras de su carrera profesional. En este caso, anote el número de veces que ha adquirido el talento, por ejemplo Robusto (3).

SENTIDO DE COMBATE

Requisitos previos: Percepción 40.

El explorador tiene la capacidad de reconocer conscientemente las sensaciones de su subconsciente y reaccionar a sus sentidos sobrenaturalmente agudos, dando al personaje una ventaja que la simple velocidad no puede igualar. Puede utilizar su bonificación de Percepción en lugar de su bonificación de Agilidad al calcular la iniciativa.

SENTIDO DESARROLLADO

Grupo de talento: Gusto, Oído, Olfato, Tacto, Vista.

Ya sea por su genética o por mejoras augméticas, uno de los sentidos del explorador es superior a los demás. Al adquirir este talento, elige uno de los cinco sentidos. El personaje gana una bonificación de +10 a cualquier tirada que involucre específicamente este sentido. Por lo tanto, Sentido desarrollado (Vista) se aplicaría a una tirada de Perspicacia para ver una distante bandada de cuervos, pero no para algo tan general como una tirada de Habilidad de Proyectiles con cualquier arma a distancia o una tirada de Habilidad de Armas simplemente porque el personaje está usando sus ojos.

SENTIDO DISFORME

Requisitos previos: Psinisciencia, Percepción 30, Navegante o Factor psíquico.

Los sentidos del explorador han evolucionado para percibir la disformidad en paralelo con el mundo físico, aunque requiere cierta concentración para hacerlo. Tras adquirir este talento, usar la habilidad Psinisciencia requiere media acción en lugar de una acción completa.

SENTIDO DISFORME MEJORADO

Requisitos previos: Sentido disforme.

El explorador ahora puede ver la disformidad y el universo físico superpuestos sin concentrarse. Tras adquirir este talento, el personaje puede usar la habilidad Psinisciencia como una acción libre.

SOMETIMIENTO

Como media acción el explorador puede declarar que intenta someter al objetivo antes de realizar la tirada de habilidad de armas. Si impacta y causa al menos 1 punto de daño, ignora el daño y el oponente debe realizar una tirada de Resistencia o quedará aturdido por 1 asalto. Al realizar una acción de aturdir, el personaje no sufre la penalización de -20 a su Habilidad de Armas.

SUEÑO LIGERO

Requisitos previos: Percepción 30.

El menor cambio en el entorno o pequeñas perturbaciones sacan al explorador de su sueño bruscamente, permaneciendo alerta incluso en sueños. Se le considera siempre despierto, incluso cuando duerme, a efectos de tiradas de Perspicacia o sorpresa. Desafortunadamente, el sueño del personaje no es profundo y puede ser interrumpido con frecuencia, resultando en una disposición poco alegre al despertar.

SUSPENSIÓN MAGNÉTICA

Requisitos previos: Implantes mechanicus.

El explorador ha unido bobinas augméticas a sus sistemas o carne en sus piernas, otorgándole la capacidad de flotar a corta distancia sobre el suelo. Empleando media acción, el personaje puede flotar entre 20 y 30 centímetros del suelo durante tantos minutos como 1d10 más su bonificación de Resistencia. El explorador debe emplear media acción cada asalto para mantener el rito, y puede usar sus otras acciones para moverse normalmente. Puede activar este rito para disminuir su velocidad de descenso al caer, reduciendo cualquier daño por caída hasta 1d10+3 daño de impacto. Cada uso de Suspensión magnética agota la energía almacenada en la bobina de potencia, y no puede ser reutilizada hasta que la bobina se haya recargado.

Susurros

Requisitos previos: Inteligencia 40, Empatía 30.

Tal es la reputación del explorador de tener oídos en todas partes a bordo de la nave, y una red perfectamente afinada de informantes invisibles, que la tripulación ni siquiera se molesta en ocultarle secretos. El explorador recibe una bonificación de +10 a cualquier tirada de habilidad de investigación o al uso especial de la habilidad Indagar.

TÁCTICO DEL VACÍO

Requisitos previos: Inteligencia 35.

La habilidad del explorador para conceptualizar el espacio tridimensional le da ventaja en el combate estelar, otorgando una bonificación de +10 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles hechas para disparar las armas de una nave estelar en combate.

TÉCNICA PSÍQUICA

Grupo de talentos: Consulta técnicas psíquicas.

Ya sea mediante entrenamiento o desarrollo natural, el explorador ha aprendido una técnica psíquica adicional. Al seleccionar este talento, el explorador debe elegir una nueva técnica psíquica en cualquier disciplina que posea con un coste en pe igual o inferior que el coste en pe del talento. Entonces, el explorador gasta tantos pe como indica en la técnica elegida (si el explorador no puede gastar esta cantidad de pe por cualquier motivo, no puede adquirir este talento).

Nota: Este talento es único en que el explorador no gasta el coste en pe indicado en las tablas de mejoras de su carrera profesional para adquirirlo, sino el coste en pe de la técnica final elegida. El coste en pe que aparece en las tablas de mejoras es únicamente para determinar el coste máximo de las técnicas psíquicas que pueden ser elegidas mediante este talento en particular.

TIRADOR DE ÉLITE

Requisitos previos: Habilidad de Proyectiles 35.

La mano firme del explorador y su ojo de águila le permiten mantener la mira estable en cualquier objetivo, sin importar su alcance. La distancia no protege contra sus disparos. El explorador no sufre ninguna penalización por realizar tiradas de Habilidad de Proyectiles a distancias larga o extrema.

TIRADOR DE PRIMERA

Requisitos previos: Habilidad de Proyectiles 40, Tiro certero. La mano firme del explorador y su ojo de águila le permiten disparar exactamente donde quiere. Al hacer un disparo localizado, no sufre la penalización habitual de -20. Este talento sustituye los efectos de Tiro certero.

TIRADOR EXCEPCIONAL

Requisitos previos: Habilidad de Proyectiles 40.

El explorador puede disparar donde causarán más daño: en pliegues, huecos o juntas de armaduras. Cuando su ataque a distancia cause daños críticos, suma +2 al daño.

TIRO CERTERO

Requisitos previos: Habilidad de Proyectiles 30.

La mano firme del explorador y la visión parecida a un halcón lo convierten en un tirador temido. Ningún objetivo, por más ágil que sea, puede escapar de su mira. Al hacer un disparo localizado, el personaje sufre una penalización de -10 en lugar de -20.

Toque mecánico

Requisitos previos: Inteligencia 30.

Ya sea por una larga práctica, o por conocer el ritual adecuado para apaciguar el espíritu máquina de un arma, el explorador puede arreglar las armas atascadas. Puede desencasquillar cualquier arma como media acción, pero sólo puede realizar este rito en un arma por asalto. Debe tocar el arma para realizar este rito.

ÚLTIMO HOMBRE EN PIE

Requisitos previos: Nervios de acero.

El explorador ha desarrollado un sexto sentido para los tiroteos, lo que le permite detectar pausas y patrones en la lluvia letal. Es inmune al acobardamiento por pistolas y armas básicas, y suma +1 PB al valor de cualquier cobertura que lo proteja de ataques a distancia.

Uso de electroinjerto

Requisitos previos: Implantes mechanicus.

El explorador puede usar su electroinjerto para acceder a los puertos de datos y comunicarse con los espíritus máquina. Esto concede una bonificación de +10 a las tiradas de Saber popular, Indagar o Competencia tecnológica mientras está conectado a un puerto de datos.

Uso de mecadendrita

Grupo de talentos: Arma, Utilidad.

Requisitos previos: Implantes mechanicus.

Aunque hay muchos tipos diferentes de mecadendritas, este talento los divide en dos grandes categorías:

Arma: Las mecadendritas de este tipo tienen en su extremo un arma de combate a distancia o cuerpo a cuerpo, y proporcionan apoyo suplementario y la fuerza necesaria para el combate.

Utilidad: Incluyendo tipos tan variados como la Interfaz con espíritu máquina, Manipulador, Medicae, Utilidad, Óptica, y muchas otras, estas mecadendritas requieren generalmente montajes menos resistentes, pero todas conectan con el cibermanto del explorador mechanicus de forma similar.

VELOZ

Los pies inquietos del explorador pueden impulsarlo más rápido que sus compañeros. Al realizar la acción de movimiento completo, el personaje puede mover un número extra de metros igual a su bonificación de Agilidad. Al realizar la acción correr, puede duplicar su movimiento durante un asalto. El explorador gana un nivel de fatiga si usa este talento dos turnos seguidos.

VISIOINGENIERO EXPERTO

Requisitos previos: Explorador mechanicus o Implantes mechanicus, Competencia tecnológica +20.

El conocimiento del explorador sobre naves espaciales y sus espíritus de máquina supera al de todos sus hermanos. El personaje casi puede sentir el plasma latiendo a través de los conductos de la nave como si fueran sus propias venas. Puede gastar un punto de destino para obtener un éxito automático en una tirada de Competencia tecnológica para mejorar, reparar o actualizar los sistemas de la nave, tardando la cantidad mínima de tiempo posible en cada tarea.

Voz inquietante

La voz del explorador tiene cualidades particularmente maléficas o amenazantes, causando que otros se acobarden ante ella. Gana una bonificación de +10 a todas las tiradas de Intimidar o Interrogar al usar este talento, pero sufre una penalización de -10 en las tiradas de Empatía al tratar con otros de una manera no amenazante, como animales, niños u otros individuos asustadizos.





Capítulo V: Arsenal

"Las bendiciones del Dios Emperador vienen acompañadas por las armas más pesadas".

-Proverbio de Cadia

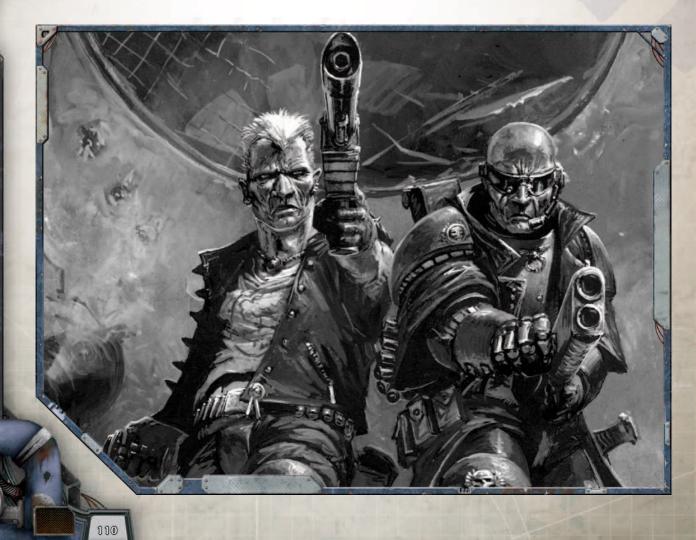
a oscura era del 41º milenio puede ser material de pesadillas infernales como la guerra, los depredadores xenos, la insurrección y los conflictos que amenazan a la humanidad por todos sus frentes. Estas y otras amenazas pueden llegar a ser aún más peligrosas para quienes se aventuran más allá del Imperio, ya que los exploradores se enfrentan no solo a los terrores conocidos que plagan el Sector Calixis, sino también a multitud de nuevas amenazas inimaginables salvo para desvaríos de psíquicos y otros dementes. Cuanto mejor armado y equipado está un equipo, mayores serán sus posibilidades de sobrevivir en el temible vacío-y mejores las perspectivas de beneficio de su lord capitán. Este capítulo describe algunos de los muchos tipos de armas, armaduras y equipo que existen en la Expansión Koronus y más allá, que van desde munición estándar hasta los heréticos y raros dispositivos xenos. Hay riesgos en usar objetos contaminados por los xenos—pero un explorador debe estar preparado para cualquier cosa cuando se aleja de la protección del poder imperial.

DISPONIBILIDAD

"Sí, lo entiendo, un arma muy poderosa y una auténtica ganga por solo cinco decilitros de Sacra, ¿pero qué son estas cosas dentudas que me has dado con ella?... Oh, es la munición. Ya veo...".

-Comerciante independiente Calbvere negociando con Maestre Aguanieve, un mercader Stryxis

os bienes o servicios deseados no siempre están disponibles. Los mundos medievales son mucho menos propensos a ofrecer bienes y servicios que los sofisticados mercados de una colmena imperial. Por otra parte, encontrar un arma de alta calidad en un planeta aislado es mucho más difícil que localizar el mismo arma en una metrópoli repleta. Cada pieza de equipo o servicio tiene una disponibilidad asociada, que va desde Omnipresente hasta Única. Los DJs pueden usar las siguientes pautas como punto de partida para determinar si los comerciantes de un mundo poseen o no un artículo en particular. Si la ubicación actual no ofrece el artículo o servicio que busca, entonces el comerciante independiente debe contactar con un mundo cuyos mercados lo ofrezcan, o ir allí en persona—ambas opciones suman una gran cantidad de tiempo al proceso de adquisición.



DISPONIBILIDAD Y TECNOLOGÍA

Algunas cosas no son difíciles de encontrar en ciertos mundos, sino imposibles. Por ejemplo, mientras que un rifle láser puede ser una pieza común de equipo en la mayor parte del Imperio, es poco probable encontrar uno en cualquier mundo salvaje. El DJ puede decidir hacer un artículo más difícil de encontrar o incluso imposible de adquirir porque utiliza tecnología no disponible en la localización actual.

Los personajes que buscan un determinado artículo o servicio deben realizar una tirada de Comerciar o Indagar exitosa modificada por la disponibilidad del artículo. La **Tabla 5–1: Disponibilidad por población** proporciona una guía base de modificadores para las tiradas de Comerciar o Indagar para encontrar un artículo en una comunidad de 1.000 personas o menos. Reduce en un grado la dificultad para encontrar un objeto en comunidades de 10.000 o menos, o dos grados para comunidades de 100.000 o menos, o dos grados para comunidades de 100.000 o más. Si la comunidad tiene 100 personas o menos, aumenta la dificultad en un grado. La **Tabla 5–1: Disponibilidad por población** muestra cómo cambia la dificultad según el tamaño de la población.

EJEMPLO

Kale necesita una nueva pistola bólter. Una pistola bólter tiene una disponibilidad Rara, y por lo tanto sufre una penalización de -20 en su tirada de Comerciar para encontrarlo en un asentamiento típico con una población de alrededor de 7.000. Si buscase en un pequeño puesto de cultivo con una población de solo 400, la dificultad sería Muy difícil (-30). Sin embargo, en una ciudad con una población de 80.000, la dificultad disminuye a Normal, lo que significa que no sufre penalizaciones a la tirada.

DISPONIBILIDAD Y TIEMPO

Que los mercados de una comunidad ofrezcan un artículo o servicio no significa que sea fácil de localizar o de obtener. Las comunidades más grandes tienen mejores mercados y más accesibles, pero también dificultan una búsqueda específica y las leyes locales impiden transacciones rápidas. Las negociaciones tienden a alargarse en entornos civilizados, donde los mercaderes se regodean de autoestima y donde el valor de los bienes ofrecidos aumenta. Puede tomar más tiempo del deseado para que el comerciante independiente y sus sirvientes localicen a un vendedor y cierren un trato o determinen que una comunidad realmente no tiene vendedores para el artículo o servicio deseado. Consulta la **Tabla 5–2: Disponibilidad, población y tiempo**. Esta tabla supone que el comerciante independiente emplea a

		Dificultad por pobla	ción	
Disponibilidad	<1.000	<10.000	<100.000	100.000+
Omnipresente	Fácil (+30)	Automática	Automática	Automática
Abundante	Rutinaria (+20)	Fácil (+30)	Automática	Automática
Frecuente	Ordinaria (+10)	Rutinaria (+20)	Fácil (+30)	Automática
Común	Moderada (+0)	Ordinaria (+10)	Rutinaria (+20)	Fácil (+30)
Normal	Complicada (-10)	Moderada (+0)	Ordinaria (+10)	Rutinaria (+20)
Escasa	Difícil (-20)	Complicada (-10)	Moderada (+0)	Ordinaria (+10)
Rara	Muy dificil (-30)	Difícil (-20)	Complicada (-10)	Moderada (+0)
Muy rara	Ardua (-40)	Muy dificil (-30)	Difícil (-20)	Complicada (-10)
Extremadamente rara	Agotadora (-50)	Ardua (-40)	Muy dificil (-30)	Difícil (-20)
Casi única	Infernal (-60)	Agotadora (-50)	Ardua (-40)	Muy dificil (-30)
Única	A discreción del DJ	Infernal (-60)	Agotadora (-50)	Ardua (-40)

Tamaño de la población										
Disponibilidad	10 millones +	< 10 millones	1 millón	<100.000	<10.000					
Omnipresente	Un día	Un día	Un día	Un día	Un día					
Abundante	Un día	Un día	Un día	Un día	1d5 días					
Frecuente	Un día	Un día	Un día	1d5 días	1d10 días					
Común	Un día	Un día	1d5 días	1d10 días	1d10 días					
Normal	Un día	1d5 días	1d10 días	1d10 días	1 semana					
Escasa	1d5 días	1d10 días	1d10 días	1 semana	1 semana					
Rara	1d10 días	1d10 días	1 semana	1 semana	1d5 semanas					
Muy rara	1d10 días	1 semana	1 semana	1d5 semanas	1d10 semanas					
Extremadamente rara	1 semana	1 semana	1d5 semanas	1d10 semanas	1d5 meses					
Casi única	1 semana	1d5 semanas	1d10 semanas	1d5 meses	1d10 meses					
Única	1d5 semanas	1d10 semanas	1d5 meses	1d10 meses	1 año					

sirvientes, negociadores y otros factores en la búsqueda de servicios mercantiles y establecer pactos apresurados. El DJ debe realizar la tirada en secreto si las circunstancias son peligrosas, como un intento de contratar los servicios de un psíquico hereje o negociar con molestos saqueadores de una colmena, para enfatizar los posibles riesgos. Un comerciante independiente y su séquito pueden esperar a que sus sirvientes completen la búsqueda y adquieran los artículos, o emple su propio tiempo para ayudar en lugar de emprender otras actividades. Una tirada Moderada (+0) de Comerciar con éxito (u otra habilidad apropiada para el artículo o servicio buscado a discreción del Director de Juego) hecha para apoyar a un PJ puede acelerar la búsqueda y asegurar negociaciones. Una tirada con éxito reduce en un grado el tiempo final; por ejemplo, de meses a semanas, o de semanas a días.

Adquirir nuevos servicios y equipo se realiza mejor en el tiempo de inactividad entre sesiones de juego en lugar de permitir que las adquisiciones aparten la atención de la trama principal, los combates y la emoción. Los tratos mercantiles pueden tomar el centro del escenario cuando la trama lo exige, pero en su mayor parte las adquisiciones son una de las muchas tareas que los sirvientes de confianza de un comerciante independiente organizan en su lugar.

Ten en cuenta que una vez que el servicio/artículo es aceptado, firmado y sellado, aún puede requerir más tiempo para completarlo. Hay mucho que hacer entre la firma del pergamino que sella la compra de un nuevo macrocañón de una fundición en un mundo colmena y trasladar ese macrocañón a su lugar legítimo entre las baterías portuarias de una nave del vacío de un comerciante independiente. Se anima al Director de Juego a usar el sentido común al determinar el tiempo adicional que pueda requerir una nueva adquisición.

CALIDAD

"Atesorarás este arma, la usarás con prudencia en combate y honrarás a su sagrado espíritu máquina con tus plegarias, pues seguirá al servicio del Emperador aún mucho después de que tú hayas muerto".

-Ergar Keer, visioingeniero

o todos los bienes y servicios son de la misma calidad. En la inmensidad del Imperio y en una infinidad de mundos más allá, la calidad de los artículos puede variar ampliamente—desde materiales toscos producidos en masa de mala calidad hasta obras maestras hechas a mano de la mejor calidad. Esto puede ser especialmente cierto en una zona fronteriza como la Expansión Koronus, donde hay pocos centros industriales establecidos y, como tal, es improbable que muchas armas sean nativas de la Expansión. Algunas de estas importaciones pueden ser artículos centenarios del Sector Calixis que han pasado por muchas manos. Del mismo modo, quienes ofrecen servicios pueden ser perezosos y poco hábiles proporcionando una labor de mala calidad, o podría tratarse del artesano más experto de todo un

mundo proporcionando una labor de la mejor calidad.

A menos que se especifique lo contrario, la calidad de

cualquier objeto o servicio se considera normal.

Tabla 5-3: Calidad y tiempo invertido						
Calidad	Tiempo invertido					
La mejor	x3					
Buena	x2					
Normal	_					
Mala	x1/2					

Los artículos de la peor calidad son generalmente más propensos a fallar y romperse, mientras que los artículos de buena y la mejor calidad son más duraderos, aunque depende del DJ decidir cómo y cuando estos efectos entran en juego. En el caso de las armas y armaduras, sus efectos sobre un artículo se detallan más adelante en este capítulo, pero para otras mercancías las diferencias de calidad son meramente descriptivas. El DJ podría reducir la dificultad de algunas tiradas que involucren el uso de objetos de alta calidad, aunque siempre bajo su propio criterio.

Los servicios son más afectados que los artículos materiales por la calidad de quienes los proporcionan. La calidad podría determinar el nivel de habilidad, la voluntad de trabajar y la lealtad del individuo, u otros aspectos a elección del DJ.

La calidad también afecta al tiempo que se tarda en encontrar bienes o servicios y completar una adquisición. La **Tabla 5–3: Calidad y tiempo invertido** proporciona un multiplicador para el tiempo que se tarda en realizar una adquisición determinada según la **Tabla 5–2: Disponibilidad, población y tiempo**.

RIQUEZA Y ADQUISICIONES

"Mi querido navegante Sung, podrías pensar que ves un mundo recién descubierto. Pero eso no es lo que yo veo. Lo que veo es una fortuna a la espera de ser reunida. Ahora, ¿qué importa si unos cuantos millones de miserables salvajes se interponen en nuestro camino, eh?".

-Comerciante independiente Jonquin Saul

n comerciante independiente puede representar la riqueza encarnada, con sus arcas rebosantes de monedas, secretos, promesas y otras herramientas de prosperidad. Muchos de los que han caído desde una posición de poder, que puedan haber perdido sus naves y el respeto de sus iguales, a menudo aún pueden competir con la nobleza imperial menor en términos de riqueza e influencia. El flujo de la riqueza es una parte esencial de lo que mantiene en funcionamiento al Imperio, y los comerciantes independientes son responsables de una considerable fracción de las mareas de monedas que cambian de manos entre los fieles imperiales en las regiones fronterizas y en ocasiones más profundamente en el cuerpo del Imperio. Un comerciante independiente gasta grandes sumas para contratar a sus sirvientes, proporcionarles equipo y fortificar sus naves de vacío, y más tarde se esfuerza por recuperar aún mayores riquezas.

Dinero en la Expansión Koronus

La riqueza consiste en cualquier objeto que sirva como unidad de intercambio común en una ubicación determinada—moneda de curso legal, libros de cuentas, munición, pepitas de oro o conchas de una playa. El dinero de la humanidad es tan variado como mundos contiene la galaxia, y solo se mide en tronos a la hora de recoger el diezmo imperial.

Puerto Errante, El Paso, la colonia de los Mundos Abandonados y los puestos avanzados imperiales del reino de Winterscale son pequeñas porciones del Imperio proyectadas en espacios lejanos. Cientos de monedas diferentes son llevadas a Puerto Errante por mercaderes y comerciantes independientes—e incluso emitidas por ellos, porque todos los grandes hombres desean ver su cara grabada en monedas o billetes de pergamino. Los cambistas del Administratum están corruptos en Puerto Errante, y filtran la mezcla de monedas hacia los asentamientos imperiales de la Expansión Koronus.

Los mundos paganos aislados de la Expansión son igual de variados en términos de dinero. Zayth, asolado por la guerra, donde cada colmena motorizada emplea su propia moneda—a menudo pequeños lingotes estampados de metales preciosos colgados sobre lazos de alambre de plata. Naduesh está lo suficientemente desarrollado para la usura, complejos arreglos comerciales, el papel moneda y los certificados respaldados por la palabra y la riqueza de la noble familia Maraj. En mundos paganos, incluso el trueque se lleva a cabo con vacilación, con todas las partes implicadas llevando armas.

Los saqueadores humanos y los piratas cercanos a la Expansión Koronus son a menudo refugiados o descendientes del Imperio, así que entienden el valor de los tronos. Por supuesto, para estos renegados negociar sin una exhibición de la fuerza o al menos hacer correr un poco de sangre primero es un signo de debilidad. Los renegados que habitan en lo más profundo de la expansión son aún peores—aquí oscuros corsarios y esclavistas prefieren chatarra, tecnología, munición y esclavos como moneda de cambio: o almas capturadas y vitalidad embotellada, si se cree en las oscuras levendas.

Los xenos también tienen sus propias monedas, aunque sus interpretaciones de este concepto son remotas y extrañas. Los viles orkos, por ejemplo, cuentan su riqueza en "dientez"—literalmente los dientes de orkos enemigos conservados para ruidosos y amenazantes intercambios "danoz ezo ke tienez, lo necezitamoz". En comparación, los engañosos eldar no parecen emplear dinero en absoluto, y se dice que encuentran tales conceptos primitivos o degradados. Los eldar valoran ciertos objetos, particularmente artefactos perdidos de su propia raza. Sin embargo, intentar comerciar con los eldar es una experiencia desalentadora, ya que sus negociaciones son siempre traicioneras y cambiantes. Tal vez de todos los xenos de la Expansión, los nómadas stryxis comparten la perspectiva más "humana" del comercio. Aunque de aspecto extraño, las caravanas de stryxis ofrecen una desconcertante variedad de mercancías, muchas peligrosas y totalmente prohibidas dentro del espacio imperial. Sin embargo, sus inescrutables maestros controlan un negocio muy duro, y nunca deben ser subestimados.

ELTRONO DORADO

Las muchas clases de riqueza en la Expansión se miden en la moneda imperial del trono de oro, la moneda de cambio en el cercano Sector Calixis. Una de las monedas del sector y del segmentum imperial cuyo valor se relaciona directamente con las auditorías del Administratum, el valor del trono de oro está asegurado por las riquezas masivas generadas por los diezmos planetarios imperiales y se emite localmente bajo la forma de monedas conocidas como tronos.

FACTOR DE BENEFICIO

Contar el dinero es un trabajo para plebeyos y el personal de escribas de un comerciante independiente. Un comerciante independiente está muy por encima de la tiranía de la moneda que aprisiona a hombres menores, provocando que inspeccionen su bolsa varias veces al día y se pregunten si pueden permitirse su próxima comida. Un comerciante independiente evalúa lo que espera adquirir y luego lo financia con el tiempo—se trate de un arma personal, una compañía de mercenarios, un millar de rifles láser, un torpedo vortex o una colección de gemas—en función de su factor de beneficio. Cuanto mayor sea la riqueza generada por su misión, catalogada por sus leales escribas, y cuanto mayor sea su poder intangible sobre la clase imperial, más podrá permitirse. Financiar enormes grupos de artículos o criados de alta disponibilidad requiere mayores valores de factor de

beneficio. Consulta el **Capítulo IX: Reglas de juego**, página 272 para una explicación sobre el factor de beneficio y las reglas que indican cómo usa estos valores un comerciante independiente para adquirir de propiedades y servicios.

MUNICIÓN

Sin munición, un arma es solo una porra divinizada, pero los sirvientes de un comerciante independiente garantizan que las armas que él, su séquito y su tripulación usan mantengan un suministro de munición estándar—balas para armas de proyectil sólido, granadas para lanzadores, cartuchos para escopetas, baterías para armas láser, combustible para lanzallamas, cargas de material reactivo para armas de fusión, recipientes de contención de peligroso y volátil hidrógeno fotónico para armas de plasma, y así sucesivamente.

En ROGUE TRADER, adquirir un arma incluye preparar un suministro continuo de su munición estándar. Un personaje puede transportar tanta munición como crea necesaria para una expedición, y puede reabastecerse al regresar a la base de operaciones del comerciante independiente.

ACCESORIOS Y MUNICIÓN INUSUAL

A veces un arma tiene una o múltiples accesorios, o utiliza una munición inusual. Consulta la página 273 para una explicación de cómo esto afecta al factor de beneficio a la hora de adquirirlo.

ARMAS

"Hay dos cosas que nos aseguramos de llevar con nosotros cuando nos encontramos con nuevas razas xenos: nuestra fe en el Emperador y nuestras armas. ¿Adivinas cual nos proporciona más respeto?".

Comerciante independiente Helmut Kranzelle "El mal aconsejado"

as armas se dividen en varios grupos que cubren gran cantidad de armas a distancia, desde ballestas hasta cañones de plasma, y todo tipo de armas cuerpo a cuerpo. A menos que sean de mala calidad, las armas incluyen una vaina y correa de transporte como parte de su coste.

Todas las armas tienen un perfil que se presenta usando las siguientes estadísticas, proporcionando a los jugadores y DJs toda la información relevante necesaria para usarlos:

Nombre: Cómo se llama el arma.

Tipo: Describe el tipo del arma, entre los que se incluyen exótica, cuerpo a cuerpo, arrojadiza, pistola, básica o pesada.

- Las armas cuerpo a cuerpo se pueden usar en combate cuerpo a cuerpo. Estas armas suman tu BF a su daño.
- Las armas arrojadizas cubren cualquier cosa propulsada solo por la fuerza muscular y abarca cuchillos, hachas, lanzas y similares. A menos que también se clasifiquen como cuerpo a cuerpo, las armas arrojadizas no pueden ser usadas en combate cuerpo a cuerpo (o si lo hacen, se consideran armas improvisadas). Estas armas suman tu BF a su daño (salvo explosivos o granadas).
- Las pistolas se disparan con una sola mano y se pueden usar en combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, usadas en cuerpo a cuerpo no obtienen bonificaciones ni penalizaciones por distancia o accesorios. Las pistolas con la propiedad Dispersión usadas en cuerpo a cuerpo se consideran disparadas a una distancia de a quemarropa. Sin embargo, no obtienen la bonificación de +30 habitual.
- Las armas básicas requieren ambas manos, pero se pueden usar con una sola mano con una penalización de -20.
- Las armas pesadas requieren siempre ambas manos y deben ser afianzadas, normalmente sobre un bípode o trípode, pero podría servir el marco de una ventana o saco terrero (o el hombro del tirador en el caso del lanzamisiles), para ser disparado sin penalización. Disparar un arma pesada sin afianzar sufre una penalización de -30 y no permite usar ráfagas automáticas o semiautomáticas.

Alcance: Este número determina hasta qué distancia en metros se puede disparar ese arma con precisión. El corto alcance de un arma es la mitad de este número, mientras que su largo alcance es el doble de este número (para las bonificaciones y penalizaciones por alcance consulta el Capítulo IX: Reglas de juego, página 250). No se puede disparar contra objetivos a más de cuatro veces el alcance del arma.

CDD (cadencia de disparo): Esto indica si el arma puede ser disparada en modo semiautomático o automático y cuántos proyectiles o cargas gasta al hacerlo. La CDD de un arma tiene

tres entradas para indicar sus modos de disparo. La primera entrada indica si el arma puede dispararse tiro a tiro (con una T). La segunda entrada indica si se puede disparar un arma en modo semiautomático y el número de disparos que realiza cuando se emplea el arma

en este modo. Finalmente, la tercera entrada indica si el arma se puede disparar en modo automático, y cuántos disparos se realizan de este modo. Cualquier modo en el que el arma no se pueda disparar se indica con un "—".

Algunas armas pueden dispararse en más de un modo. Si este es el caso, cada uno de sus diferentes cadencias de disparo aparecerán indicadas en su perfil. Los personajes deben elegir el modo en el que disparan su arma antes atacar.

Daño: El daño que causa el arma y el tipo de daño que inflige a efectos de los críticos (como se muestra entre paréntesis): (A) Acerado, (E) Energía, (X) Explosivo, (I) Impacto.

Pen (Penetración): Refleja la capacidad del arma para atravesar blindajes. Cuando un disparo o impacto de este arma golpea un objetivo, reduce los puntos de blindaje del objetivo en la cantidad indicada por la penetración del arma hasta un mínimo de 0 (es decir, que el blindaje no proporcione ninguna protección en absoluto). A continuación, resuelve los daños del modo habitual. Así, por ejemplo, si un arma con una penetración de 3 golpea a un objetivo con 5 puntos de blindaje, se considera que el objetivo solo solo tiene 2 puntos de blindaje contra el daño de ese impacto. Ten en cuenta que la penetración no tiene ningún efecto en los campos de fuerza, pero sí afecta a la cobertura.

Cargador: Cuantos cartuchos/cargas tiene el arma cuando está completamente cargada.

Recarga: Cuantas acciones se tarda en recargar el arma. Esto es generalmente Media (para media acción) o Completa (para una acción completa). Algunas armas tardan varios asaltos en recargarse. La cantidad de asaltos se indica como un número, por ejemplo 2 Completas significa que la recarga tarda 2 acciones completas (2 asaltos).

Especial: Esto indica si el arma tiene propiedades especiales, como crear una explosión o si necesita recargar entre cada disparos.

Peso: Cuánto pesa el arma, normalmente en kilogramos. **Disponibilidad:** Esto identifica la disponibilidad del arma (consulta la **Tabla 5–1: Disponibilidad por población** en la página 111).

Una galaxia de armas de fuego

El Imperio es inmenso, y en sus miles de millones de mundos habitados existen incontables mundos forja, fábricas, artesanos, artífices y herreros que producen armas y armaduras. Como cabe imaginar esto produce una variedad casi ilimitada de marcas, diseños y modelos. Sería imposible detallar cada diferente modelo de arma en el Imperio (o solo una pequeña parte de ellos), por lo que las armas, armaduras y equipo de este capítulo representan los diseños más comunes. Por supuesto, sois libres de crear los modelos de armas que consideréis oportunos; Después de todo, tener un widowmaker H-12 modelo Górgona es más interesante que tener un simple revólver de bajo calibre.

PROPIEDADES ESPECIALES DE LAS ARMAS

Algunas armas poseen cualidades especiales para representar efectos inusuales o daño especial. A continuación se muestra una lista de las propiedades de las armas más comunes:

ACOPLADA

Un arma acoplada representa dos armas idénticas unidas para disparar al mismo tiempo. Las armas acopladas se construyen de esta manera para aumentar las posibilidades de golpear simplemente disparando más proyectiles contra el objetivo. Un arma con la propiedad Acoplada gana una bonificación de +20 para impactar si se elige disparar gastando el doble de munición. Además, el arma puede obtener un impacto adicional si la tirada de ataque consigue dos o más niveles de éxito. Por último, el tiempo de recarga del arma se duplica.

APARATOSA

Enormes y pesadas, las armas aparatosas no sirven para defenderse. Estas armas no pueden usarse para parar ataques.

APRESADORA

Las armas con esta propiedad están diseñadas para apresar a los enemigos. Si se consigue impactar con una de ellas, el objetivo debe superar una tirada de Agilidad para no quedar inmovilizado. Un objetivo inmovilizado no puede intentar ninguna otra acción que no sea tratar de zafarse de sus ataduras. Podrá intentar romperlas (con una tirada de Fuerza) o escurrirse (con una tirada de Agilidad) en su turno. El objetivo se considera indefenso hasta que logre escapar.

ASALTO

Un arma con la propiedad Asalto duplica la cantidad de impactos causados al objetivo. Por ejemplo, al disparar un arma con la propiedad Asalto como ráfaga automática, cada nivel de éxito produce dos impactos adicionales (hasta la cantidad de disparos del arma, como es habitual). Como consecuencia, el arma consume el doble de la munición indicada

CAMPO DE ENERGÍA

Las armas con esta propiedad están envueltas en un campo de energía que aumenta su daño y penetración. Tales modificadores ya están incluidos en el perfil del arma. Cuando usas este arma con éxito para parar un ataque realizado con un arma sin esta propiedad, tienes un 75% de probabilidad de destruir el arma de tu atacante. Las armas de disformidad y las armas naturales son inmunes a este efecto.

CONMOCIONADORA

Estas armas pueden aturdir a los enemigos con una poderosa descarga eléctrica. Si un objetivo sufre al menos 1 punto de daño (tras aplicar el blindaje y la bonificación de Resistencia)

CALIDAD DE LAS ARMAS

Todas las armas detalladas aquí son de calidad común Para las armas de mejor o peor calidad utiliza las siguientes modificaciones:

Mala calidad: Estas armas baratas son más propensas al mal funcionamiento. Un arma a distancia de mala calidad tiene la propiedad Poco fiable. Si el arma ya tiene esta propiedad entonces se encasquillará con cualquier tirada fallida para golpear. Las armas cuerpo a cuerpo de mala calidad sufren una penalización de -10 a las tiradas realizadas para atacar y parar.

Buena calidad: Cuidadosamente construidas, estas armas son más fiables que la mayoría. Las armas a distancia de buena calidad añaden la propiedad Fiable. Si ya poseía esta propiedad no hay ningún efecto adicional (aparte de la evidente artesanía del arma). Las armas cuerpo a cuerpo de buena calidad añaden una bonificación de +5 a las tiradas realizadas para atacar. Si un arma normalmente tiene la propiedad Poco fiable, una versión de buena calidad de ese arma no se vuelve Fiable; las dos propiedades se cancelan mutuamente y el arma finalmente no posee ninguna de las dos.

La mejor calidad: Auténticas obras de arte, creadas por artesanos expertos y en ocasiones con siglos de antigüedad. Las armas a distancia de mejor calidad nunca se encasquillan o sobrecalientan. Si una tirada obtiene uno de estos resultados, simplemente se considera un fallo en su lugar. Las armas cuerpo a cuerpo de la mejor calidad suman una bonificación de +10 a las tiradas realizadas para atacar y añaden +1 al daño que causan

debe hacer una tirada de Resistencia, aunque recibe una bonificación de +10 por cada punto de blindaje que proteja la localización impactada. Si falla la tirada, quedará aturdido durante tantos asaltos como la mitad del daño sufrido.

DEFENSIVA

Un arma defensiva, como un escudo, está diseñada para detener ataques y no resulta eficaz para atacar. Las armas defensivas conceden una bonificación de +15 a las tiradas realizadas para parar ataques, pero sufren una penalización de -10 si se utilizan para atacar.

DESEQUILIBRADA

Pesadas y difíciles de manejar, estas armas imponen una penalización de -10 cuando se usan para parar ataques.

DESGARRADORA

Las armas desgarradoras son herramientas brutales, que a menudo usan multitud de dientes de sierra para descuartizar la carne y el hueso. Estas armas tiran un dado extra para calcular el daño, y descartan el resultado más bajo.

DISPERSIÓN

La munición estándar de estas armas se dispersa al ser disparada y alcanza al objetivo golpeando en varias partes. Si se dispara contra un enemigo a quemarropa, por cada dos niveles de éxito obtenidos en la tirada de ataque se habrá conseguido un impacto adicional (usa la **Tabla 9–5: Impactos múltiples** en la página 245). Sin embargo, a distancias más largas la dispersión de los proyectiles reduce su eficacia. Todos los puntos de blindaje se duplican contra los impactos de las armas de dispersión a distancias largas o extremas.

EQUILIBRADA

Algunas armas, como espadas y cuchillos, están diseñadas de modo que el peso de la empuñadura equilibra el de la hoja, haciendo que sea más fácil de manejar. Las armas equilibradas otorgan una bonificación de +10 a las tiradas de Habilidad de Armas realizadas para parar ataques.

EXPLOSIÓN (X)

Muchos proyectiles, granadas y algunas armas de fuego crean una explosión al impactar sobre su objetivo. Al resolver el impacto de un arma con la propiedad Explosión, cualquier personaje dentro del radio de la explosión (indicado en metros por el número entre paréntesis) también es alcanzado. La localización del impacto y el daño de una explosión se calculan por separado para cada personaje afectado.

FIABLE

El mecanismo de las armas con la propiedad Fiable está basado en tecnologías de eficacia probada y raras veces fallan. Si un arma Fiable se encasquilla, tira 1d10 y solo se habrá encasquillado con un resultado de 10 en esta segunda tirada, de lo contrario solo falla del modo habitual.

FLEXIBLE

Algunas armas, como los látigos, se componen de segmentos independientes, como cadenas o tejidos. Este tipo de armas restallan al atacar y no pueden ser paradas.

Нимо

En vez de causar daños, estas armas generan densas nubes de humo que proporcionan cobertura. Si se obtiene un impacto con un arma que posee la propiedad Humo, creará una pantalla de humo de 3d10 metros de diámetro centrada en el punto de impacto. Esta pantalla de humo dura 2d10 asaltos, o menos en condiciones climáticas adversas (consulta los efectos del humo en la página 251).

USAR ARMAS SIN EL TALENTO APROPIADO

Muchas armas descritas en este capítulo requieren de un talento para usarlas de manera efectiva; carecer de la capacidad necesaria hace las armas especialmente peligrosas de manejar. Aún así, hay circunstancias donde un personaje necesita usar un arma para la cual no tiene el talento apropiado. Hacerlo impone una penalización de -20 en la tirada. Si el arma tiene la propiedad Lanzallamas, en su lugar el objetivo obtiene un +20 a su tirada de Agilidad para evitar ser golpeado. Además, cuando un arma a distancia se utiliza sin entrenamiento, se considera que posee la propiedad Poco fiable, aumentando su posibilidad de encasquillarse.

IMPRECISA

Estas armas tienen un mal diseño o fabricación, y sin importar el cuidado con que se usen, tienen pocas oportunidades de impactar. Las armas imprecisas no obtienen ninguna bonificación por emplear la acción de apuntar.

INESTABLE

Las armas con esta propiedad emplean munición volátil e inestable y que puede reaccionar de manera impredecible al detonarse. Cuando se impacta al objetivo con un arma inestable, tira 1d10. Con un resultado de 1 causa solo la mitad del daño, con un resultado entre 2–9 causa el daño normal, y con un resultado de 10 causa el doble del daño normal.

LANZALLAMAS

Estas armas proyectan una llamarada hasta el alcance indicado en el arma. A diferencia de otras armas, los lanzallamas solo tienen un alcance, y cuando disparan incineran todo a su p. El usuario no necesita hacer una tirada de Habilidad de Proyectiles. Todas las criaturas en la trayectoria de la llamarada, (un área en forma de cono que se extiende en un arco de 30° desde el tirador hasta el alcance del arma) deben superar una tirada de Agilidad para no ser impactados por las llamas y recibir el daño habitual. Si reciben daño, deben superar una segunda tirada de Agilidad para no inflamarse. La cobertura no protege contra ataques de armas lanzallamas. Normalmente cuando un arma es disparada sin el talento Entrenamiento con armas apropiado, o un arma pesada es disparada sin afianzar, el usuario sufriría una penalización de -20 o -30 a su tirada de Habilidad de Proyectiles; sin embargo, en el caso de un arma lanzallamas, todos los alcanzados por el arma ganan una bonificación de +20 o +30 respectivamente a su tirada de Agilidad para evitar daños.

Debido a que las armas lanzallamas no necesitan una tirada para impactar, siempre se considera que impactan a los objetivos en el cuerpo, y se encasquillan si el usuario obtiene un 9 natural en su tirada para calcular el daño.

PERSONALIZADA

El usuario ha reconstruido y refinado el arma para que se adapte a su gusto personal. Recargar este arma tarda ½ del tiempo indicado, redondeando hasta la siguiente acción completa (el tiempo mínimo de recarga es media acción).

POCO FIABLE

Ciertas armas fallan con más frecuencia de lo normal porque están mal construidas. Un arma poco fiable se encasquilla con un resultado de 91 o más en una tirada de ataque, incluso si se dispara en modo semiautomático o automático.

PRECISA

Algunas armas están diseñadas con la precisión en mente y responden de forma soberbia en manos expertas. Conceden una bonificación adicional de +10 a la Habilidad de Proyectiles del usuario si se utiliza una acción de apuntar, además de la bonificación normal por apuntar. Además, si se usa dicha acción de apuntar para efectuar un único disparo con un arma básica precisa, ese ataque causa 1d10 extra de daño por cada dos niveles de éxito hasta un máximo de +2d10 adicionales.

PRIMITIVA

Aunque no dejan de ser letales, estas armas toscas y de diseño básico son menos eficaces contra los blindajes modernos. Todos los puntos de blindaje se duplican contra impactos causados por armas primitivas, a menos que el blindaje también tenga la propiedad Primitiva. Los puntos de blindaje se duplican antes de ser reducidos por la penetración del arma.

RECARGA

Debido a la naturaleza explosiva de la munición del arma o debido a su mecanismo de disparo, estas armas necesitan cierto tiempo entre disparos. El arma debe pasar todo el asalto posterior a un disparo acumulando la próxima carga. En la práctica, estas armas solo pueden dispararse cada dos asaltos.

SOBRECALENTAMIENTO

Ciertas armas son propensas a sobrecalentarse, ya sea por un diseño ineficiente o por emplear munición inestable. Un arma con esta propiedad se sobrecalienta con un resultado de 91 o superior en una tirada de ataque. Cuando un arma se sobrecalienta, el portador sufre tanto daño de energía como el daño del arma con una penetración de 0 en la localización del brazo que empuña el arma (o un brazo al azar si el arma fue disparada con ambas manos). El portador puede elegir evitar este daño dejando caer el arma. Dejar caer un arma se considera una acción libre. Un arma que se sobrecaliente debe pasar el siguiente asalto enfriándose y no puede ser disparada de nuevo hasta el segundo asalto tras sobrecalentarse. Un arma con esta propiedad no se encasquilla, y cualquier efecto que causaría que el arma se encasquillase (como ciertos poderes psíquicos) en su lugar provocan que el arma se sobrecaliente.

TÓXICA

Algunas armas emplean toxinas y venenos para causar daño. Todo el que sufra daños de un arma tóxica (tras aplicar el blindaje y la bonificación de Resistencia) debe superar una tirada de Resistencia con una penalización de -5 por cada punto de daño recibido. Un éxito indica que el arma no causa ningún efecto adicional. Sin embargo, un fallo causa 1d10 puntos de daño extra al objetivo sin reducción por blindaje o la bonificación de Resistencia.

ARMAS LÁSER

Producidas en masa desde incontables mundos forja, las armas láser son el tipo más común de armas del Imperio, ya que son la herramienta básica de los innumerables soldados de la Guardia Imperial. Aunque algo complejas de fabricar, su plantilla PCE es muy conocida y su robustez y facilidad de uso los convierte en el arma perfecta para el martillo del Emperador. Estas armas se pueden encontrar en casi cualquier planeta, incluso fuera del Imperio, entre muchas tribus de mercenarios xenos.

Las armas láser funcionan emitiendo pulsos cortos y penetrantes de energía láser proyectados por generadores de descarga rápida y gran capacidad, con un destello de luz y un chasquido característico. A pesar de que se producen en una gran variedad de estilos y patrones dependiendo del mundo de origen y fabricación, la mayoría utilizan una batería de energía común aprobada por el Departamento Munitorum. El núcleo de metal líquido de la batería almacena grandes cantidades de energía, y se puede recargar desde fuentes de alimentación estándar e incluso mediante la exposición a luz o calor intensos. En una emergencia, incluso podrían recargarse situándolos en una hoguera, aunque esto disminuye la vida útil de la batería y aumenta su nivel de fallos.

Para usar las diferentes armas, un personaje debe poseer los talentos Entrenamiento con pistola (Láser), Entrenamiento con armas básicas (Láser) o Entrenamiento con armas pesadas (Láser).

RECARGAR BATERÍAS LÁSER

Uno de los motivos para la proliferación de armas láser en el Imperio es la abundancia de munición. Las baterías láser se pueden recargar en el campo de batalla empleando casi cualquier fuente de alimentación. Los personajes pueden realizar una tirada de Competencia tecnológica para recargar con éxito cualquier batería si cuentan con una fuente de alimentación apropiada. El tiempo que tarde la batería en recargarse está determinado por la potencia la fuente y a discreción del DJ, pero normalmente tarda varias horas. Alternativamente, las baterías se pueden recargar arrojándolas al fuego, pero esto tarda al menos un día y reduce de forma permanente la capacidad del cargador a la mitad (esto ocurre solo la primera vez que se recarga de este modo), también elimina la propiedad Fiable de un arma (si no la poseía, el arma recibe la propiedad Poco fiable). Cada vez que una batería se recarga de este modo hay un 30% de probabilidades de que no pueda volver a usarse permanentemente.

Nombre	Tino	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Decargo	Especial	K~	Disponibilida
Guanteletes láser	Tipo Pistola	50m	T/4/-	1d10+4 E	Pen 1	20	Recarga Completa	Especial Fiable	Kg	Muy rara
Pistola de duelo Belasco	Pistola	45m	T/-/-	1d10+4 E	4	1	Completa	Precisa	1,5	Muy rara
	Pistola	35m	T/2/-	1d10+3 E	7	40	2 Completas	—	4	Rara
Pistola infernal (Lucius) Pistola láser	Pistola	30m	T/-/-				Completa	— Fiable		Común
Pistola láser	Pistola	90m	T/3/-	1d10+2 E	0 2	30	Completa		1,5	Casi única
arcanotecnológica				1d10+3 E		70	•	Fiable, Precisa		
Carabina láser (Locke)	Básica	60m	T/2/-	1d10+3 E	0	40	2 Completas	Fiable	2,5	Escasa
Rifle infernal (Lucius)	Básica	110m	T/3/-	1d10+4 E	7	30	2 Completas		6	Rara
Rifle láser	Básica	100m	T/3/-	1d10+3 E	0	60	Completa	Fiable	4	Común
Rifle láser de largo alcance	Básica	150m	T/-/-	1d10+3 E	1	40	Completa	Fiable, Precisa	4,5	Escasa
Cañón láser portátil	Pesada	300m	T/-/-	5d10+10 E	10	5	2 Completas		55	Muy rara
Armas de proyectiles	s sólido	s (PS)								
Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Recarga	Especial	Kg	Disponibilida
Pistola automática	Pistola	30m	T/-/6	1d10+2 I	0	18	Completa	_	2,5	Común
Pistola de bajo calibre	Pistola	30m	T/3/-	1d10+3 I	0	9	Completa	_	1,5	Frecuente
Pistola de postas	Pistola	10m	T/-/-	1d10+4 I	0	1	Completa	Dispersión, Fiable	1	Normal
Pistola naval (Marte)	Pistola	20m	T/3/-	1d10+4 I	0	6	Completa	Desgarradora	3	Escasa
Pistola pesada	Pistola	35m	T/-/-	1d10+4 I	2	5	2 Completas	Harry Tolling	3	Normal
Revolver de bajo calibre	Pistola	30m	T/-/-	1d10+3 I	0	6	2 Completas	Fiable	1	Frecuente
Escopeta	Básica	30m	T/-/-	1d10+4 I	0	2	2 Completas	Dispersión	5	Común
Escopeta de corredera	Básica	30m	T/-/-	1d10+4 I	0	8	2 Completas	Dispersión	5	Normal
Rifle automático	Básica	90m	T/3/10	1d10+3 I	0	30	Completa	- 700 600	3,5	Normal
Ametralladora pesada (Orthlack)	Pesada	120m	-/-/10	1d10+5 I	3	200	2 Completas	_	35	Normal
Ametralladora pesada (Ursid)	Pesada	120m	-/-/10	1d10+5 I	3	40	Completa		35	Escasa
Falconete	Pesada	40m	T/3/-	2d10+4 I	0	24	2 Completas	Dispersión, Poco fiable	7	Escasa
Armas bólter										
Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Recarga	Especial	Kg	Disponibilida
Pistola bólter (Ceres)	Pistola	30m	T/2/-	1d10+5 X	4	8	Completa	Desgarradora	3,5	Rara
Bólter (Locke)	Básica	90m	T/2/4	1d10+5 X	4	24	Completa	Desgarradora	7	Muy rara
Bólter de asalto (Marte)	Básica	90m	T/2/4	1d10+5 X	4	60	Completa	Asalto, Desgarradora	9	Extremadamen rara
Bólter pesado (Solar)	Pesada	120m	-/-/10	2d10+2 X	5	60	Completa	Desgarradora	40	Muy rara
Armas de fusión										,
Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Recarga	Especial	Kg	Disponibilida
Pistola infierno (Marte)	Pistola	10m	T/-/-	2d10+8 E	13	3	Completa		2,5	Muy rara
Rifle de fusión (Marte)	Básica	20m	T/-/-	2d10+8 E	13	5	2 Completas	_	7,5	Rara
Rifle de fusión (Mezoa)	Básica	20m	T/-/-	2d10+8 E	13	10	3 Completas	_	8,5	Rara
Cañón de fusión (Marte)	Pesada	60m	T/-/-	4d10+5 E	13	10	2 Completas	Explosión (1)	40	Muy rara
Lanza térmica (Marte)	Pesada	10m	T/-/-	2d10+10 E	12	2	2 Completas	Precisa	40	Rara
Armas de plasma	2 00000		, ,	2010 · 10 L		_	_ completes	- 100.00		
Nombre	Tino	Alcanas	CDD	Daño	Don	Con	Decargo	Fenerial	K~	Disposibilida
	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Recarga 3 Completes	Especial Sobracelentemiento	Kg	Disponibilida Muy rara
Pistola de plasma (Ryza)	Pistola	30m	T/2/-	1d10+6 E	6	10	3 Completas	Sobrecalentamiento	4	Muy rara
Rifle de plasma (Mezoa) Cañón de plasma (Ryza)	Básica Pesada	90m 120m	T/2/- T/-/-	1d10+7 E 2d10+10 E	8	16	5 Completas5 Completas	Sobrecalentamiento Explosión (1), Poco fiable, Sobrecalentamiento	18 40	Muy rara Muy rara
Armas lanzallamas										
Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Recarga	Especial	Kg	Disponibilida
Pistola lanzallamas (Mezoa)	Pistola	10m	T/-/-	1d10+4 E	2	2	2 Completas	Lanzallamas	3,5	Rara
	D/:	20m	T/-/-	1d10+4 E	2	6	2 Completas	Lanzallamas	6	Escasa
Lanzallamas (Mezoa)	Básica									

Armas primitiv	25									
Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Recarga	Especial	Kg	Disponibilidad
Boleadoras	Arrojadiza	10m	T/-/-	-	0	1	-	Apresadora, Imprecisa, Primitiva	1,5	Normal
Pistola ballesta	Pistola	15m	T/-/-	1d10 A	0	1	Completa	Primitiva	1	Rara
Pistola de chispa	Pistola	15m	T/-/-	1d10+2 I	0	1	3 Completas	Imprecisa, Poco fiable, Primitiva	4	Común
Arco	Básica	30m	T/-/-	1d10 A	0	1	Media	Fiable, Primitiva	2	Común
Ballesta	Básica	30m	T/-/-	1d10 A	0	1	2 Completas	Primitiva	3	Común
Mosquete	Básica	30m	T/-/-	1d10+2 I	0	1	5 Completas	Imprecisa, Poco fiable, Primitiva	7	Común
Honda	Básica	15m	T/-/-	1d10-2 I	0	1	Completa	Primitiva	0,5	Frecuente
Lanzadores										
Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Recarga	Especial	Kg	Disponibilidad
Lanzagranadas (Mezoa)	Básica	80m	T/-/-	†	†	1	Media	†	10	Escasa
Lanzagranadas (Voss)	Básica	60m	T/-/-	†	†	6	Completa	[†] , Imprecisa	12,5	Escasa
Lanzamisiles (Locke)	Pesada	250m	T/-/-	†	†	1	Completa	Ť	12	Escasa
Lanzamisiles	Pesada	200m	T/-/-	†	†	5	2 Completas	†	35	Rara

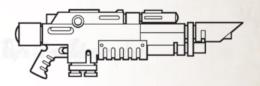
PISTOLA DE DUELO BELASCO

Aunque letales, las pistolas de duelo Belasco sirven más a menudo como una demostración ostentosa de la riqueza y estatus que como armas de fuego. La mayoría solo puede disparar una única y poderosa descarga láser antes de recargar, pero son extremadamente precisas a largo alcance.



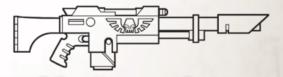
PISTOLA Y RIFLE INFERNAL (MODELO LUCIUS)

En ocasiones conocidas como armas "sobrecargadas", las armas infernales son usadas casi exclusivamente por oficiales imperiales de alto rango y fuerzas de élite que prefieren la potencia de fuego contra las armas láser corrientes. Aunque los rifles infernales rara vez se ven fuera de las unidades de élite de soldados de asalto, se pueden encontrar pistolas infernales en muchos cuerpos de oficiales y agentes inquisitoriales, donde la potencia extra que proporcionan a menudo significa la diferencia entre vivir y fracasar ante al Emperador. Las armas del modelo Lucius usan una fuente de alimentación dorsal de 10 kg en lugar de una batería interna estándar, incluso para la pistola infernal más pequeña. La mayor batería proporciona la potencia tras cada disparo, pero hace que la recarga sea poco práctica, lo que es una desventaja que la mayoría está dispuesto a asumir. Las armas infernales también pueden conectarse a fuentes de alimentación dorsales más grandes (consulta la página 135).



RIFLE LÁSER

Producidos en una enorme diversidad de estilos y modelos, los rifles láser se pueden encontrar en casi cualquier mundo del Imperio, ya que su robusto diseño y fiabilidad lo han convertido en el arma predilecta de los fieles del Emperador (y de muchos de sus enemigos).



PISTOLA LÁSER

La pistola láser normalmente es usada por oficiales y agentes imperiales de menor rango. En muchos mundos es común que casi



todos los miembros de la sociedad estén armados con una de ellas por rutina. Prácticamente cada mundo forja tiene su propio modelo, y al igual que el arma básica, es tan simple que permite múltiples variaciones.

PISTOLA LÁSER ARCANOTECNOLÓGICA

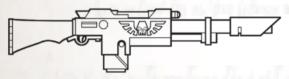
A veces conocidos como varas láser y armas de dinero, estos diseños antiguos contienen mucho mayor alcance y potencia. Se puede disparar como una pistola,



aunque muchos también montan empuñaduras plegables y cañones más largos que permiten agarrar el arma a dos manos para un disparo más preciso. También es más eficiente que la mayoría de las armas láser, obteniendo más disparos por cada batería. Raras y arcanas, pocos aparte de los comerciantes independientes o los coleccionistas las conocen—y mucho menos poseen una—pero muchos consideran estas armas una declaración de rango y estatus en la Expansión.

CARABINA LÁSER (MODELO LOCKE)

La carabina láser es una versión ligera y reducida del rifle láser, tiene menor capacidad y alcance, pero resulta más fácil de transportar y apuntar; también suele ir equipada con una culata plegable. Las carabinas láser se pueden disparar con una sola mano con una penalización de -10 en lugar del -20 habitual para las armas básicas.

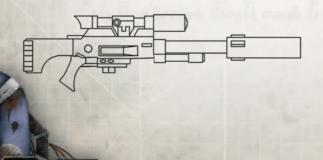


GUANTELETES LÁSER (MODELO LOCKE)

Aún es objeto de debate si estos dispositivos son de origen xenos o un modelo conservado desde la Edad Oscura de la Tecnología. Cada uno se ajusta sobre el antebrazo con guantes de control, y puede disparar salvas de rayos en lugar de las ráfagas cortas y rápidas de la mayoría de armas láser. La mayoría las ven como un juguete para los nobles adinerados en búsqueda de presas exóticas de cualquier tipo (incluso xenos o humanos), pero algunos asesinos prefieren los guanteletes por su diseño adecuado para asustar.

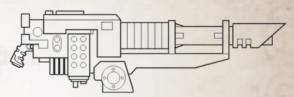
RIFLE LÁSER DE LARGO ALCANCE

Esta es el arma predilecta de los francotiradores, una versión del rifle láser con modificaciones especiales que incrementan su alcance y su precisión. Su cañón es bastante más largo que el del rifle normal (en ocasiones hasta el doble de largo) por lo que no es apto para combates a corto alcance.



CAÑÓN LÁSER PORTÁTIL

Los cañones láser han sido construidos para su uso en guerras y van equipados con inmensas baterías que les suministran suficiente energía para agujerear los blindajes más gruesos incluso a largas distancias. Sus baterías son independientes, por lo que a menudo son manejados por dotaciones de dos o más artilleros.

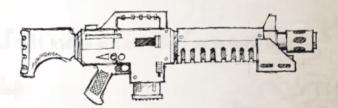


ARMAS DE PROYECTILES SÓLIDOS

Las armas de proyectiles sólidos son casi tan abundantes en el Imperio como las armas láser. La mayoría de las razas alienígenas también tienen sus propias versiones de estas armas, ya que su tecnología y su fabricación son bastante sencillas. Todo tipo de ciudadanos suelen llevar una u otra de estas armas para su protección.

RIFLE AUTOMÁTICO

Baratos y fáciles de producir incuso en los planetas menos avanzados los rifles automáticos son armas de primera necesidad en todo el Imperio. Fiables, resistentes, y fácilmente provistos con munición, estas armas son una visión muy común, sobre todo en los rincones más violentos de la galaxia.



PISTOLA AUTOMÁTICA

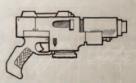
Pequeñas pero eficaces, las pistolas automáticas son frecuentes entre veteranos militares como apoyo para



los rifles láser estándar. Tienen mayor cadencia de disparo que la mayoría de las pistolas, y pueden derribar a objetivos no blindados con una ráfaga de proyectiles.

PISTOLA PESADA

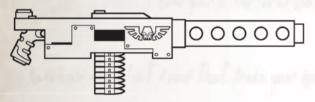
Variante del revólver de bajo calibre, las pistolas pesadas disparan proyectiles enormes



diseñados no solo para abatir al objetivo, sino para hacerlo produciendo un fuerte ruido que intimide a los demás. Estas armas tienen un fuerte retroceso, y a no ser que se disparen con ambas manos imponen una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles.

AMETRALIADORA PESADA

Las ametralladoras pesadas son populares entre las fuerzas militares y los pandilleros por igual, ya que son una de las armas pesadas más fáciles de obtener. Aunque no es tan poderosa como un cañón automático, las ametralladoras pesadas pueden descargar una cortina de fuego de contención y atravesar filas de infantería ligera y vehículos. Como otras ametralladoras, su munición es barata y abundante. Más ligera que otras armas pesadas, este arma se suele utilizar sin soporte, pero una montura bípode o trípode es efectiva para evitar su retroceso. El modelo Orthlack, fabricado por las armerías de las fuerzas de defensa planetarias del Sector Calixis, utiliza una cinta de munición que permite largas secuencias de disparo, mientras que la copia local del modelo Ursid, original del mundo en guerra de Zayth, es más compacto y utiliza un tambor de munición más ligero y fácil de recargar.



PISTOLA NAVAL (MODELO MARTE)

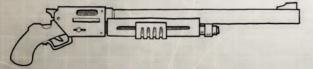
El arma de apoyo del oficial naval es una variante de la pistola automática que usa munición de fragmentación diseñada para detener a un objetivo de un disparo, a costa del alcance. La mayoría de las naves imperiales graban el nombre del navío en estas armas, haciendo que aquellas provenientes de naves de guerra famosas (o ilegales) sean extremadamente valiosas para coleccionistas adinerados de la alta sociedad y la nobleza. Sin su munición especial (que no se puede combinar con otros tipos) este arma pierde la propiedad Desgarradora.

FALCONETE

Estas variantes de gran tamaño de una escopeta disparan cartuchos enormes (casi el doble del tamaño habitual) y pueden despachar a grandes hordas de atacantes. Un tiro a corta distancia puede literalmente hacer explotar a un hombre con un estallido de ropa y carne hechos trizas. Por supuesto, generan un gran retroceso y debe ser afianzados o disparados desde una posición fija para ser eficaces.

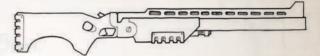
ESCOPETA DE CORREDERA

Común entre agentes de la ley, mercenarios y asaltantes, estas armas son robustas y prácticas, con más munición que una escopeta regular. El sonido destacado de un nuevo cartucho siendo recargado en una escopeta de corredera ha obligado a huir a muchos granujas, o a la rendición de varios colonos antes de llegar a disparar.



ESCOPETA

Incluso las fábricas poco avanzadas pueden producir estas armas en grandes cantidades y su capacidad para golpear sobre varios objetivos con un solo disparo hacen que las escopetas sean preferidas por aquellos con poca habilidad para disparar. Su alcance relativamente corto y su baja velocidad de disparo las hace aptas para el uso a bordo, ya que tienen poco riesgo de provocar brechas en el casco.



PISTOLA DE POSTAS

También conocida como "martillo de enemigos", este es un arma de aspecto brutal con un cañón extremadamente corto parecido a una pistola pesada de un solo disparo. Puede disparar cartuchos estándar de escopeta, y es popular entre muchos oficiales navales, así como los jefes de la tripulación que buscan un arma intimidante. Debido a su retroceso, aplica una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles si no se dispara con ambas manos.

PISTOLA DE BAJO CALIBRE

A diferencia del revólver de bajo calibre, esta pistola puede disparar en modo semiautomático. Al igual



que la pistola automática es fácil de producir y mantener, pero menos precisa a largo alcance.

REVOLVER DE BAJO CALIBRE

Tal vez el modelo de pistola más antiguo, el revólver contiene menos munición que la mayoría de las pistolas,



pero es muy fiable y fácil de manejar. Como los proyectiles se pueden introducir individualmente, es relativamente fácil añadir munición especializada cuando sea necesario.

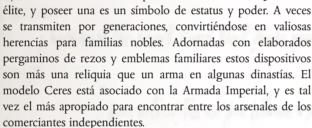
ARMAS BÓLTER

El bólter es el principal arma del Imperio, y un símbolo de estatus y respeto. Muchos son herencias antiguas pasadas de generación en generación como una herencia sagrada. Aunque la mayoría están diseñados para los sobrehumanos marines espaciales, algunos están diseñados especialmente con correas más pequeñas y construcciones más ligeras para los humanos normales. Estos rara vez son tan delicados como las armas Astartes, pero son mucho más fáciles de manejar para los súbditos del Emperador. Los modelos más baratos también se pueden encontrar en el mercado negro y los planetas aislados, pero suelen fallar con rapidez por falta de su munición especial. Fuertes y brutales, son armas aterradoras de ver en acción.

Las armas bólter disparan proyectiles autopropulsados de núcleo reactivo que detonan tras impactar para maximizar su letalidad. En general, son dispositivos temperamentales que requieren un mantenimiento especializado utilizando solo los rituales y bendiciones apropiados. La munición bólter es cara y dificil de fabricar, y solo la élite del Imperio dispone de ella con facilidad. Los proyectiles bólter son de calibre .75 con un núcleo metálico superdenso y punta de diamante; Existen proyectiles para propósitos específicos, como penetrar blindajes o realizar asesinatos silenciosos. Para emplear las diversas clases de armas bólter, un personaje debe poseer los talentos de Entrenamiento con pistola (Bólter), Entrenamiento con armas básicas (Bólter) o Entrenamiento con armas pesadas (Bólter).

PISTOLA BÓLTER (MODELO CERES)

Las pistolas bólter son raras de encontrar lejos de las fuerzas imperiales de



BÓLTER (MODELO LOCKE)

El arma más común de este tipo es el renombrado bólter. Su cuidado y el mantenimiento es una cuestión de suprema importancia para el propietario de este arma, y muchos han sobrevivido a una larga lista de portadores. El modelo Locke proviene de un antiguo diseño del Adeptus Arbites y entre estas armas es el más común de encontrar comercializado en la Expansión Koronus, aunque cómo llegó a ser fabricado aún sigue siendo un misterio.



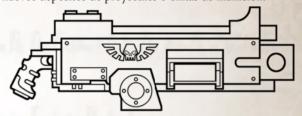
BÓLTER DE ASALTO (MODELO MARTE)

Los bólteres de asalto surgieron a partir de experimentos de combinación de armas para lograr mayor cadencia de disparo. Aquí, dos bólteres acoplados forman un único arma capaz de destrozar a la mayoría de los enemigos con una sola detonación. Rara vez visto fuera de la élite de los Astartes, la mayoría de bólteres de asalto son reliquias cubiertas de glifos y sellos de pureza que hablan de su antiguo origen.



BÓLTER PESADO (MODELO SOLAR)

Los bólteres pesados son un arma común entre las fuerzas armadas del Imperio. Utilizados para eliminar infantería y como apoyo, pueden cubrir impresionantes extensiones de disparo, capaces de destruir soldados enemigos y vehículos ligeros con sus proyectiles penetrantes y explosivos. Cada uno utiliza versiones más grandes del proyectil bólter estándar, con más propulsión y alcance. Como todas las armas bólter, requieren un mantenimiento regular, junto con antiguas letanías para apaciguar el espíritu del arma. El encasquillamiento es un grave problema debido a su alto índice de disparo, y su dotación es tan propensa a liberar proyectiles atascados como a cargar los nuevos depósitos de proyectiles o cintas de munición.



ARMAS DE FUSIÓN

Las armas de fusión emiten devastadoras descargas de corto alcance que pueden derretir casi cualquier material. También conocidas como fundidoras o freidoras, la mayoría de estas armas inducen gases a alta presión de un cartucho de munición hasta un estado submolecular inestable y expulsan por el cañón la energía generada. La fusión viene acompañada por un sonido silbante al evaporar el agua del aire, y con una explosión rugiente la descarga reduce el objetivo a restos carbonizados o a escoria fundida. Las armas de fusión son las primeras armas antiblindaje, y pocos o ningún vehículo pueden soportar su potencia. Para usar los diferentes tipos de armas de fusión, el personaje debe poseer los talentos: Entrenamiento con pistolas (Fusión), Entrenamiento con armas básicas (Fusión) o Entrenamiento con armas pesadas (Fusión).

PISTOLA INFIERNO (MODELO MARTE)

La pistola infierno representa una tecnología muy especializada y antigua, casi imposible de recrear. Apenas existen unos puñados de ellas en cualquier sector, cada una celosamente protegida.

RIFLE DE FUSIÓN (MODELOS MARTE Y MEZOA)

Los rifles de fusión son las armas de fusión más comúnes y son usadas por muchas fuerzas imperiales. Como son menos propensos a fallar que las pistolas de plasma y funcionan mejor en distancias cortas, también son apreciados por asaltantes y corsarios, donde el combate cercano y los abordajes son habituales. Es un arma ideal para atravesar mamparos o blindajes. La mayoría usan una célula de combustible integrada como el modelo Marte, pero la versión del mundo forja Mezoa con una batería dorsal también es común.



Cañón de fusión (modelo Marte)

El mayor arma de fusión es el cañón de fusión, normalmente solo usado por el Adeptus Astartes o montado sobre vehículos imperiales. Este arma lleva más combustible, dispara a distancias mucho más largas, y crea una mayor área de explosión, carbonizando varios metros cuadrados a la vez. También genera mucho más calor que otras armas más pequeñas, lo que obliga a los usuarios a emplear ropa o blindaje protector.

LANZA TÉRMICA (MODELO MARTE)

La lanza térmica es una arma rara, casi tan grande como un cañón de fusión estándar. Dispara un haz de calor más preciso y dirigido empleando un cañón mucho más largo con rayos de contención direccional para reducir la dispersión, a costa de causar un menor daño al objetivo.

ARMAS DE PLASMA

Las armas de plasma representan una forma de arte casi perdida del Imperio. Los secretos de su fabricación solo los conocen unos pocos dentro del círculo interior del Adeptus Mechanicus y sus tecnoadeptos artesanos. Estas armas son cuidadosamente mantenidas y transmitidas por generaciones, comprobando cuidadosamente que todas las bendiciones del Dios Máquina son concedidas antes de su uso.

Las armas de plasma funcionan con combustible de hidrógeno suspendido en estado fotónico y contenido en los depósitos de combustible o en contenedores dorsales. A medida que el combustible entra en el núcleo de fusión del arma, el hidrógeno se energiza en un estado de plasma sostenido por potentes campos magnéticos. Al disparar, el plasma es expulsado por un acelerador lineal como un proyectil de materia supercaliente similar a una llamarada solar. Por este motivo las armas de plasma también son llamadas "armas solares". Para utilizar las diversas clases de armas de plasma, el personaje debe poseer los talentos: Entrenamiento con pistolas (Plasma), Entrenamiento con armas básicas (Plasma) o Entrenamiento con armas pesadas (Plasma).

DISPARAR ARMAS DE PLASMA

Las armas de plasma pueden utilizar dos modos de disparo: un solo disparo (el método normal y más seguro) o una descarga con mayor potencia, más alcance y a mayor temperatura. Este último requiere un cierto tiempo de recarga para reponer el plasma, y el tiempo varía con la tecnología utilizada en su construcción. Como la mayoría de los dispositivos imperiales, cuanto más antiguo es, mejor funciona; los modelos más antiguos casi siempre son indicativos de un diseño superior. Las armas de plasma imperiales pueden disparar en modo máximo, ganando 10 metros adicionales de alcance, +1d10 al daño y +2 de penetración, pero gasta 3 cargas de munición.

Al disparar en el modo máximo, las armas de plasma ganan la propiedad Recarga. Además, las armas de plasma con la propiedad Explosión suman +2 a su capacidad (por ejemplo, un cañón de plasma modelo Ryza tendría la propiedad Explosión (3) en modo máximo).

PISTOLA DE PLASMA (MODELO RYZA)

Pocas pistolas son tan letales como una pistola de plasma, y aquellos dispuestos a correr el riesgo de usar una son capaces de derribar a casi cualquier enemigo a corto alcance. Las pistolas de plasma son una de las armas preferidas por los oficiales imperiales, quienes ven como un símbolo de estatus el haber sido confiados con un arma tan valiosa y venerada. Solo puede contener pequeñas bombonas de hidrógeno (en ocasiones solo una) y por lo tanto solo puede hacer un puñado de disparos. Son peligrosas de usar a bordo de una nave, ya que un solo disparo puede atravesar varios mamparos.

RIFLE DE PLASMA (MODELO MEZOA)

Se trata de un arma de apoyo para escuadras, destinado a soldados de las flotas de batalla, y que a la larga ha encontrado un extenso uso en las tropas privadas de muchos comerciantes independientes y renegados o piratas lo suficientemente adinerados o afortunados como para adquirirlos.



Cañón de plasma (modelo Ryza)

El arma de plasma portátil más grande es el cañón de plasma o rifle de plasma pesado, que también se ve en algunas máquinas de guerra imperiales. En lugar de utilizar las bombonas intercambiables, el portador lleva un gran depósito dorsal que contiene el combustible de hidrógeno del arma. Este arma tiene mucho más alcance y munición, y sus violentas descargas, como soles en miniatura, tienen un mayor área de impacto. También se puede disparar en modo especial máximo que emplea aún más combustible, pero proporciona una explosión de calor aún mayor al impactar, creando una bola de fuego capaz de destruir incluso objetivos blindados.

ARMAS LANZALLAMAS

Como su nombre indica, estas armas funcionan disparando chorros de fuego al objetivo, no solo como un medio eficaz de golpear al enemigo, sino también servir como un recordatorio muy visual de las llamas purificadoras en el nombre del Emperador. Como tal, son un arma favorecida entre los fanáticos del Credo Imperial, así como muchos cultos marginales y pandillas que se encuentran en el espacio imperial.

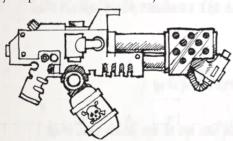
Las armas lanzallamas usan un combustible normalmente llamado prometio, aunque podrían ser otros químicos caseros dependiendo del nivel de tecnología local. La mayoría son combustibles inflamables que se prenden con una llama más pequeña en el extremo del cañón, aunque algunos lanzallamas usan combustibles hipergólicos binarios. Una vez liberado, el combustible crea un torrente de fuego líquido que arde incluso bajo el agua, obligando a los enemigos a apagar el fuego. Para usar las diversas clases de armas lanzallamas, un personaje debe poseer los talentos Entrenamiento con pistolas (Lanzallamas), Entrenamiento con armas básicas (Lanzallamas) o Entrenamiento con armas pesadas (Lanzallamas).

PISTOLA LANZALLAMAS (MODELO MEZOA)

Las pistolas de llama son pequeñas y con capacidad de solo unos pocos disparos, diseñadas para el combate a corto alcance. Cada una emplea una bombona montada bajo el cañón, lo que hace difícil apuntar debido al pesado recipiente de combustible. Por suerte, la llamarada a corto alcance que produce es suficiente para hacer frente a la mayoría de enemigos.

LANZALLAMAS (MODELO MEZOA)

El lanzallamas es ideal para sacar a los enemigos de su cobertura y limpiar áreas con fuego purificador. Muchos soldados y piratas prefieren los modelos Mezoa más pesados copiados por armeros tecnoherejes de la Expansión. Esta versión tiene una bombona montada sobre el arma que permite un reabastecimiento más rápido y simple en caso de usar un traje vacío.



Lanzallamas pesado (modelo Locke "Emisario del infierno")

Los lanzallamas pesados son muy engorrosos, y normalmente solo los usan vehículos, operarios con servoarmaduras o equipos de asalto. Como el modelo básico, los lanzallamas pesados Locke llevan pesados tanques en forma de mochila (lo que ayuda a asegurar que no están en la línea de fuego). El cañón doble produce enormes descargas de fuego, suficientes para purgar el terreno más denso de mancha xenos.

ARMAS PRIMITIVAS

Incluso en el 41º milenio se pueden encontrar armas poco avanzadas en planetas donde la tecnología aún está emergiendo o ha colapsado de nuevo a un estado primitivo. Muchos exploradores consideran útil mantener la habilidad con tales armas, ya que pueden sorprender a enemigos sofisticados. Para usar los diversos tipos de armas primitivas, el personaje debe poseer los talentos apropiados de Entrenamiento con armas.

BOLEADORAS

Las boleadoras suelen ser usadas por cazarrecompensas o agentes de la ley en mundos de baja tecnología, donde las gruesas cuerdas o cables—algunos modelos usan hasta ocho a la vez—pueden enredar rápidamente un objetivo con mínima probabilidad de causarle daño letal.

ARCO

Los arcos han cambiado poco tras incontables siglos de uso, y se pueden encontrar a través de la galaxia en una gran variedad de diseños y formas. Muchos mundos tecnológicamente avanzados aún los usan como símbolo de puntería y habilidad.

BALLESTA

Las ballestas son una versión mecánica de un arco, con un tamaño más pequeño, pero más potentes. Se tarda más tiempo en recargarlas, pero normalmente requieren menos habilidad para usarlas, haciéndolas más atractivas para muchos exploradores incapaces de encontrar o recargar armas más avanzadas. Las ballestas son un arma común en muchos mundos salvajes y feudales, además de aquellos que han colapsado y sufrido una regresión tecnológica.

PISTOLA BALLESTA

Este arma ofrece la potencia de una ballesta, pero con una empuñadura de pistola adecuada para usar con una sola mano, pero a intervalos más cortos. Los asesinos a menudo las prefieren por su facilidad para ocultarlas y llevarlas, mientras que muchos nacidos en el vacío usan simples pistolas de resorte para autodefensa.

PISTOLA DE CHISPA

Estas armas de pólvora primitivas pueden tomar muchas formas, desde pistolas delicadamente construidas para nobles de los mundos feudales hasta simples trastos de tubería soldada usados por la escoria de las subcolmenas.

Mosquete

Estos burdos dispositivos solo pueden disparar una vez antes de recargar, son propensos a fallar, y solo un salvaje o el renegado más desesperado usaría uno en combate. Sin embargo, cuando impactan son mortales contra enemigos no blindados.

HONDA

Las hondas son fáciles de fabricar y ocultar, y se pueden usar para arrojar cualquier objeto adecuado: rocas recogidas del suelo, esferas metálicas, incluso granadas. Cuando se usa una honda para lanzar granadas, sustituye el daño de la honda por los efectos de la granada, pero reduce el alcance del arma a 7 metros. Un resultado de encasquillamiento en este caso implicará una tirada adicional (consulta la página 126).

LANZADORES

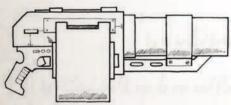
Muchos comerciantes independientes consideran las simples granadas una herramienta maravillosa en combate. Las granadas son pequeñas y fáciles de ocultar—una ventaja durante negociaciones con bárbaros o alienígenas. La mayoría son municiones estándar usadas por las fuerzas de la Guardia Imperial, pero como exploradores que negocian con multitud de agencias y razas xenos, los comerciantes independientes tienen acceso a una gama más amplia, incluyendo munición rara y exótica que solo se rumorea que existe.

El principal inconveniente de las granadas es su limitado alcance, por lo que para atacar a enemigos más distantes con granadas o explosivos se necesitan lanzadores.

Para usar los diferentes tipos de lanzadores, el personaje debe poseer los talentos: Entrenamiento con pistolas (Lanzador), Entrenamiento con armas básicas (Lanzador), o Entrenamiento con armas pesadas (Lanzador). Utilizar explosivos aún requiere la habilidad Demolición (consulta el Capítulo III: Habilidades, página 80).

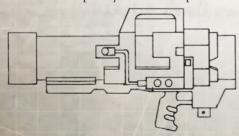
LANZAGRANADAS

Los lanzagranadas pueden disparar una gran variedad de munición, aunque a una distancia más corta que otras armas básicas debido al peso de sus proyectiles. A diferencia de otras armas, estas pueden disparar en arco para superar obstáculos y golpear tras una formación enemiga, o simplemente ser dirigidas directamente contra el objetivo. El diseño común de Voss tiene un cargador de seis proyectiles, pero la mayoría lo considera impreciso incluso para un lanzador. El mundo forja de Mezoa produce una versión más precisa apoyada en el hombro y con mayor alcance, aunque solo almacena un disparo.



LANZAMISILES

Al igual que el lanzagranadas, los lanzamisiles disparan proyectiles explosivos a largo alcance. Un misil está equipado con sistemas de estabilización y guiado, lo que es excelente a largas distancias. La mayoría de los lanzadores, como el modelo Locke, son armas apoyadas sobre el hombro y similares a grandes tubos que realizan un único disparo de gran precisión, mientras que el antiguo diseño de Retobi tiene un enorme cargador vertical de 5 proyectiles pero es mucho más incómodo de disparar y tiene menos precisión.



GRANADAS Y MISILES

Todas las granadas descritas aquí pueden ser arrojadas a mano o usadas con un lanzagranadas.

ALUCINÓGENA

Estas granadas inducen diversos estados psicológicos de corta duración. Cualquier persona a menos de 10 metros de una granada alucinógena detonante debe superar una tirada Complicada (-10) de Resistencia o sufrirá delirios y alucinaciones durante 1d10 asaltos. Los respiradores y blindajes sellados proporcionan una bonificación de +20 a esta tirada. Cuando el personaje es afectado por una granada alucinógena, tira en la Tabla 5–5: Efectos alucinógenos, página 126 para ver cómo se comporta el personaje.

ATURDIDORA

Las granadas aturdidoras usan una combinación de detonación y destellos para incapacitar al objetivo antes de iniciar un asalto. Están diseñadas para un uso no letal. Todo el que sea alcanzado por la explosión debe superar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** para no quedar aturdido durante 1d5 asaltos. Los visores fotosensibles y los blindajes sellados proporcionan una bonificación de +20 a esta tirada.

CEGADORA

Las granadas cegadoras explotan generando una densa ráfaga de humo, supresores de infrarrojos y un pulso electromagnético, todos diseñados para bloquear cualquier detección visual. El efecto es de corta duración, pero proporciona una excelente cobertura para las fuerzas de avance.



FOGONAZO FOTÓNICO

Las granadas de fogonazo fotónico explotan como estrellas en miniatura, cegando a cualquier persona cercana y sobrecargando los sistemas visuales. Cualquier individuo a menos de 15m de la detonación debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o permanecerá cegado 1d5 asaltos.

FILAMENTO XENOS

Estas exóticas granadas contienen segmentos moleculares de alambre monofilo que se expanden en una nube de mortales filamentos cortantes al detonar, atravesando carne y hueso.

FRAGMENTACIÓN

Las granadas y misiles de fragmentación contienen perdigones, alambres, o restos metálicos para crear fragmentos de metralla al explotar, haciéndolos letales usados contra infantería.



ARROJAR GRANADAS

Para arrojar una granada no se requiere ningún talento o entrenamiento especial, y se resuelve haciendo una tirada de Habilidad de Proyectiles incluyendo cualquier modificador apropiado (como el alcance). En caso de fallar, la granada se mueve en una dirección aleatoria—consulta el diagrama de dispersión en la página 250.

Granadas "encasouilladas"

Cuando se obtenga un resultado de encasquillado al usar una granada, un lanzagranadas o un arma similar (consulta **Armas encasquilladas**, página 249), algo desafortunado ha ocurrido. Tira 1d10. Con un 10, el explosivo detona inmediatamente en la posición del atacante; con cualquier otro resultado el explosivo simplemente no detona. Si el explosivo fue disparado con un lanzador, detona en el cañón, destruyendo el arma y provocando sus efectos habituales.

GEODA EGERIANA

Recuperadas de las cristalinas ciudades-laberinto, estas granadas están llenas de fragmentos compactos de cristal diamantino. Al detonar, el área queda cubierta por proyectiles cortantes, que pueden atravesar incluso el mejor blindaje.



HERBICIDA

Estas granadas liberan una gran cantidad de agentes tóxicos y virales que reducen rápidamente casi cualquier tipo de flora a una mugre maloliente, privando al enemigo de cobertura sin dañar seriamente otros materiales. Las versiones más grandes también se usan para crear zonas improvisadas de aterrizaje, de campamento o de construcción.

Нимо

Una versión primitiva de la granada cegadora. Liberan una densa humareda que entorpece la visión y los sistemas ópticos, pero no bloquean otros sistemas de detección; no obstante son mucho más sencillas de encontrar y construir.

PERFORANTES

Las granadas y los misiles perforantes usan explosivos concentrados para perforar agujeros en objetivos acorazados como vehículos o bunkers. Sin embargo, las detonaciones potentes no producen una explosión, haciéndolos poco prácticos contra la infantería u objetivos móviles.



PLASMA

Usando contenedores de plasma deliberadamente defectuosos, causan un estallido de luz y calor con la intensidad de un pequeño sol. Son letales contra casi cualquier objetivo.

VÍRICA

Las granadas víricas contienen poderosas toxinas que pueden destruir sistemas biológicos en segundos, antes de infectar a las criaturas cercanas. Pueden matar rápidamente a decenas de personas antes de agotar sus agentes letales o quedarse sin víctimas cercanas a las que infectar. Las toxinas de las granadas víricas son transmitidas por la piel e inhaladas. Las granadas víricas ignoran el blindaje. Sin embargo, a discreción del DJ, un blindaje totalmente sellado como el caparazón de un soldado de asalto con recicladores de aire, una servoarmadura sellada o trajes del vacío podrían ser inmunes a los efectos de una granada vírica. Las granadas víricas no tienen ningún efecto sobre objetivos con el rasgo Máquina (3) o superior.

c campaint	the o de construcción.
TABLA 5	-5: Efectos alucinógenos
1d100	
01–10	¡Quitádmelos de encima, quitádmelos! El personaje se tira al suelo entre gritos y aspavientos mientras trata de sacudirse de encima unos bichos imaginarios. El personaje se considera aturdido.
11–20	¡Mis manos! El personaje cree que sus manos se han convertido en tentáculos viscosos, o que se le está desprendiendo la carne de los huesos sanguinolentos. Sean cuales sean los detalles, el personaje soltará todo lo que lleve en las manos y se las mirará fijamente dando gritos mientras duren los efectos alucinógenos. El personaje se considera aturdido.
21–30	¡Vienen por las paredes! El personaje ve a unos grotescos alienígenas saliendo de los alrededores, y abre fuego contra ellos. El personaje debe pasar cada uno de sus turnos disparando contra un elemento aleatorio de su entorno que esté dentro de su línea de visión. Toda criatura atrapada en la línea de fuego es un objetivo válido de sus ataques. Cada asalto se elige un nuevo objetivo al azar.
31–40	¡Nadie puede verme! El personaje cree que se ha vuelto invisible y se mueve de forma errática, poniéndoles caras a los que le rodean. Vagará en una dirección aleatoria cada asalto, empleando una acción completa para moverse. El personaje conservará todas sus reacciones.
41–50	¡Puedo volar! El cielo es tan grande y tentador que el personaje empieza a agitar los brazos como si fuera una pteroardilla. No hará otra cosa salvo brincar arriba y abajo. Si se halla por encima del nivel del suelo, igual se arroja al vacío en una dirección aleatoria, con las consecuencias habituales de una caída (los daños graves e incluso la muerte son las más comunes)
51–60	Vienen a por mí El personaje cede a la paranoia y cree que sus camaradas intentan acabar con él. En su turno deberá buscar cobertura en algún lugar apartado de la línea de visión de los demás personajes. Permanecerá escondido hasta que terminen los efectos alucinógenos.
61–70	Me han dado, mamá El personaje cree que el gas es tóxico y se desploma como si estuviera muerto (se considera indefenso). Cualquier otro personaje que le vea "morir" deberá superar una tirada de Inteligencia para darse cuenta de que en realidad no ha muerto.
71–80	¡Puedo con todos vosotros! El personaje siente una ardiente cólera y un intenso deseo de violencia. Entrará en un estado de Furia asesina (consulta la página 100) y atacará al adversario más cercano.
81–90	¡Soy muy pequeñito! El personaje cree que ha encogido hasta la mitad de su tamaño normal, y todo lo demás le parecerá enorme y terrorífico. Se considera que todos los demás personajes poseen un factor de Miedo 3 para el personaje.
91–00	¡Gusanos! El personaje intenta desesperadamente sacudirse un gusano enorme y colmilludo que cree ver reptando por su pierna. El personaje ataca su propia pierna (elige una al azar) con cualquier arma disponible. El ataque impacta automáticamente y causa el daño normal.

TABLA 5-6: GRANA	ADAS Y MISIL	ES						1 1 1 1
Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Especial	Kg	Disponibilidad
Alucinógena	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	_	0	_	0,5	Rara
Aturdidora	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	_	0	Explosión (3)	0,2	Escasa
Cegadora	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	_	0	Humo	0,5	Rara
Filamento	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	4d10+4 A	6	Desgarradora, Explosión (1),	0,5	Extremadamente rara
Fogonazo fotónico	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	Especial	0	_	0,5	Rara
Fragmentación	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	2d10 X	0	Explosión (4)	0,5	Común
Geoda	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	2d10+3 A	4	Explosión (3)	0,5	Extremadamente rara
Herbicida	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	3d10 E†	0	Explosión (3)	0,5	Muy rara
Humo	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	_	0	Humo ^{††}	0,5	Común
Misil de fragmentación		I-1		2d10 X	4	Explosión (6)	1	Normal
Misil perforante	_	_	_	3d10+10 X	10	Explosión (1)	1	Escasa
Perforante	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	2d10+4 X	6		0,5	Rara
Plasma	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	1d10+6 E	6	Explosión (1)	4	Muy rara
Vírica	Arrojadiza	BFx3	T/-/-	3d10 I	0	Tóxica ^{†††}	0,5	Extremadamente rara
† F-+	1 . 1 . A	. J. 1						

[†] Esta munición solo afectará a la flora y no tendrá otro efecto.

ARMAS EXÓTICAS

Algunas armas imperiales son tan raras que incluso un guerrero experimentado podría no haber visto nunca alguna, mientras que otras armas exóticas son de fabricación alienígena y tal vez ni siquiera sean aptas para manos humanas. No solo son extraordinariamente raras, sino también complejas de manejar. Tales armas requieren entrenamiento especializado, y cada una debe ser dominada por separado con un talento diferente.

RIFLE DE RAYOS CRUX

Hace mucho tiempo los crux dominaban un pequeño espacio estelar en los límites de lo que más tarde sería conocido como el Sector Calixis. Sus planetas fueron arrasados uno por uno hasta el núcleo en una brutal campaña por el Almirante Jocardis el Penitente. Las armas capturadas durante la guerra es todo lo que queda de esa raza, consideradas ahora reliquias inestimables en los arsenales de los comerciantes independientes de la Expansión Koronus. Estos rifles de color negro brillante emiten un rayo crepitante de luz púrpura que desgarra la masa sólida. Si los crux hubieran sido capaces de desarrollar estos dispositivos como armas masivas para el combate naval, la historia de la Cruzada de Angevin podría haber resultado muy diferente. Los rifles de rayos aún aparecen ocasionalmente en venta, y muchos fueron adaptados en siglos anteriores para usar las batería imperiales de rifles láser (aunque sobrecargan las baterías por completo tras unos pocos disparos). Sin duda, se intercambian por grandes sumas.

LANZADARDOS

Los lanzadardos tienen una gran variedad de formas, la mayoría usan gases presurizados o mecanismos de ballesta para disparar pequeñas astillas de metal a altas velocidades. Como apenas causan una pequeña cantidad de daño, los dardos usualmente se sumergen en potentes venenos u otros químicos.

Estos pueden ir desde el veneno de una pistola de agujas hasta otros más exóticos como alucinógenos o tranquilizantes. Los lanzadardos son usados por varios cazarrecompensas, ya que son lo suficientemente versátiles como para que el usuario pueda seleccionar el dardo envenenado deseado (o impregnar el dardo con el químico deseado en el momento) y luego cargar el dardo para el disparo. En un momento de apuro, los usuarios más hábiles también pueden lanzar el dardo contra el objetivo manualmente. Muchas de las cargas de munición para lanzadardos están revestidas con productos químicos para imitar los efectos de una granada alucinógena o están hechos de plata bendita para tener mayor efecto sobre las criaturas de la disformidad. Naturalmente, también se pueden aplicar otros venenos mediante un lanzadardos.

ARMAS DIGITALES

Las armas digitales son armas en miniatura, tan avanzadas que se pueden llevar en el dedo como un anillo, pero con la potencia de una pistola. Las más compactas son fabricados por alienígenas simiescos de pelo brillante conocidos como los jokaero, cuyas creaciones son apreciadas por todo el Imperio. Existen armas digitales que replican las funciones de pistolas lanzallamas, pistolas infernales y pistolas de agujas. Sin embargo, cada arma solo se puede disparar una vez, y recargar un arma digital es excepcionalmente difícil. Un personaje puede llevar un arma digital por cada dedo, salvo por los pulgares, y un arma digital puede ser disparada incluso si el personaje sostiene otra cosa en sus manos. Las armas digitales se pueden usar en cuerpo a cuerpo como las pistolas.



^{††} A diferencia de las granadas cegadoras, solo interfiere a la visión

^{†††} Si la granada causa algún daño, cada asalto posterior elige otro objetivo aleatorio (amigo o enemigo) a menos de 1d5 metros, y comprueba si le causa algún daño (haciendo una nueva tirada de daño que representa el virus mutado). Continúa hasta que algún objetivo no sufra daño o hasta que pasen 1d10 asaltos.

Tabla 5-7: ARM	IAS EXĆ	TICAS		1560						5928
Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Recarga	Especial	Kg	Disponibilidad
Digital (agujas)	Pistola	3m	T/-/-	1d10 A	0	1	Completa	Tóxica	0,5	Extremadamente rara
Digital (fusión)	Pistola	3m	T/-/-	2d10+4 E	12	1	Completa		0,5	Extremadamente rara
Digital (lanzallamas)	Pistola	3m	T/-/-	1d10+4 E	2	1	Completa	Lanzallamas	0,5	Extremadamente rara
Digital (láser)	Pistola	3m	T/-/-	1d10+3 E	7	1	Completa	Fiable	0,5	Extremadamente rara
Lanzadardos	Pistola	30m	T/-/-	1d10 A	0	1	Completa	Tóxica	2,5	Rara
Pistola de agujas	Pistola	30m	T/-/-	1d10 A	0	6	Completa	Precisa, Tóxica	1,5	Muy rara
Pistola shuriken	Pistola	30m	T/3/5	1d10+2 A	4	40	2 Completas	Fiable	1,2	Muy rara
Piztola orka	Pistola	20m	T/3/-	1d10+4 I	0	18	Completa	Imprecisa, Poco Fiable [†]	2	Escasa
Akribillador orko	Básica	60m	T/3/10	1d10+4 I	0	30	Completa	Imprecisa, Poco Fiable [†]	4	Escasa
Catapulta shuriken	Básica	60m	T/3/10	1d10+4 A	6	100	2 Completas	Fiable	2,5	Muy rara
Rifle de agujas	Básica	180m	T/-/-	1d10 A	0	6	2 Completas	Precisa, Tóxica	2	Muy rara
Rifle de gravitones	Básica	30m	T/-/-	Especial	_	3	2 Completas	Explosión (5)	5	Casi única
Rifle de rayos crux	Básica	80m	T/3/-	2d10+5 E	6	25	4 Completas	Dispersión	4	Casi única
Rifle kroot	Básica	110m	T/2/-	1d10+5 E	1	6	2 Completas		6	Extremadamente rara
Rifle kroot (C/C)	C/C	_	_	1d10 A	0	_	_	Equilibrada	_	_
† Por alguna razón desco	onocida, est	e arma no es po	co fiable cua	ndo la usa un or	ko.					

RIFLE DE GRAVITONES

El rifle de gravitones dispara un haz de partículas que interrumpen el campo gravimétrico del área objetivo, aumentando la masa aparente del enemigo para enlentecerlo o paralizarlo por completo. Aunque los afectados normalmente no sufren daños de consideración, están incapacitados hasta que desaparezcan los efectos. Como no es un dispositivo letal, el rifle de gravitones es ideal para capturar a alguien con vida. Son reliquias extremadamente raras de la Edad Oscura de la Tecnología, y cada una es un artefacto sagrado guardado celosamente por el Adeptus Mechanicus—quienes raras veces permiten extraer uno de sus arsenales.

Todo lo que queda atrapado en el área de la explosión del arma es violentamente empujado contra el suelo y debe superar una tirada de **Muy difícil (-30) de Fuerza** o será derribado. Ser arrojado contra el suelo de este modo estando de pie es suficiente para causar 1d5 puntos de daño I (primitivo)—en la localización del cuerpo—aunque lo que haya en el suelo y a qué altura se encuentre pueden aumentar este daño.

Además, cualquier persona que intente moverse o realizar acciones físicas dentro del radio de la explosión durante los siguientes 2d5 asaltos debe superar cada asalto una tirada enfrentada de Fuerza contra un atributo de Fuerza 60 (antinatural (x2))—consulta en la página 366 más detalles sobre este tipo de tiradas.

A discreción del DJ, el rayo puede romper objetos quebradizos, colapsar suelos sueltos, romper contenedores, dañar vehículos y maquinaria, o causar cualquier otro caos que considere apropiado.

RIFLE KROOT

El rifle kroot básico es simple y fiable, y dispara pulsos de energía. Se rumorea que se trata de una versión mejorada de su primitiva arma nativa, pero nadie sabe quién pudo haber logrado esta mejora, ya que la tecnología es desconocida incluso para los estudiosos calixianos del Ordo Xenos. Los rifles kroot pueden añadir cuchillas de combate, lo que les permite funcionar como una alabarda en combate cuerpo a cuerpo, especialmente en manos de un guerrero kroot.



PISTOLA DE AGUJAS

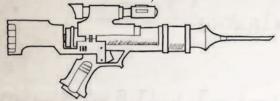
Las pistolas de agujas usan un rayo láser de baja intensidad para propulsar pequeños fragmentos cristalinos recubiertos de



toxinas víricas. Los enemigos heridos por ellas quedan casi instantáneamente paralizados o muertos en cuestión de segundos. Son silenciosas y no generan destellos, por lo que son armas ideales para asesinos. Algunas armas de agujas se modifican para inyectar al objetivo una toxina que imita los efectos de la asfixia o de una granada alucinógena.

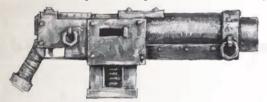
RIFLE DE AGUJAS

Apreciados por francotiradores, el rifle de agujas ofrece la combinación perfecta de alcance, sigilo y letalidad. El único argumento en contra de estas exquisitas armas es que son prácticamente inútiles contra objetivos blindados.



AKRIBILLADOR ORKO

Estas armas básicas sirven como porras debido a su forma grande y resistente. Son de cañón liso como todas las armas orkas; no está claro si el concepto de ánima rayada nunca se les ha ocurrido o es que son incapaces de crear armas mejores.



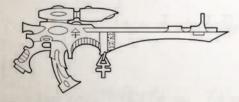
PIZTOLA ORKA

La pistola estándar de los orkos un escupebalas de gran calibre. A menudo también se usa como arma cuerpo a cuerpo o incluso la arrojan al enemigo al quedarse sin munición.



CATAPULTA SHURIKEN

Las catapultas shuriken son el arma predilecta de los eldar—los ciudadanos-guerreros "guardianes" de esta raza alienígena usan estas armas. Son ligeras y se pueden disparar fácilmente en movimiento. Estas armas disparan discos afilados a alta velocidad para convertir a un objetivo en pedazos.



PISTOLA SHURIKEN

Las armas shuriken son elegantes emisarias de la



muerte que utilizan sofisticados aceleradores de gravedad para lanzar descargas de discos de afilados en miniatura y desgarrar literalmente a sus víctimas en cuestión de segundos. Los enigmáticos eldar crearon estas armas, y muchos de sus guerreros llevan una pistola shuriken como arma secundaria.

ARMAS CUERPO A CUERPO

pesar de la los diversos métodos disponibles para matar a un enemigo a distancia, siempre hay demanda de armas diseñadas para un combate más cercano y personal. Para algunos es una cuestión de honor mirar a su enemigo a los ojos, para otros es un modo de garantizar su seguridad en una galaxia peligrosa. Este tipo de armas van desde simples barras de metal hasta artefactos exquisitamente construidos de épocas pasadas, dispositivos que nunca podrán ser creados de nuevo en este oscuro milenio.

ARMAS DE SIERRA

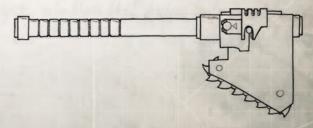
Las armas de sierra son populares ya que la mayoría de las razas y planetas poseen la tecnología básica para producir estos brutales dispositivos bélicos. Tienen una gran variedad de estilos, pero todos cuentan con cadenas en movimiento rápido de dientes de sierra que recorren lo que normalmente sería el filo del arma. En combate, el motor de la cadena entra en funcionamiento con un rugido, actuando como una clara advertencia para todos. Incluso el menor impacto puede desgarrar la carne y un golpe sólido puede atravesar la mayoría de los blindajes. Para usar las armas de sierra el personaje debe posee el talento de Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Sierra).

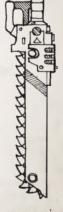
ESPADA SIERRA

Las espadas sierra generalmente tienen un gran caparazón plano que contiene la cadena con solo la sección curva abierta donde los dientes giratorios de sierra pueden desgarrar la carne y el hueso. En las naves piratas y del Caos prefieren las armas de gran poder sobre todo debido a las sangrientas muertes que pueden provocar, para intimidar a los enemigos y a su tripulación por igual.

HACHA SIERRA

Las hachas sierra son más letales, concentrando su superior peso con cada golpe, pero sin la capacidad de una espada sierra de apartar golpes enemigos en maniobras defensivas. Como un hacha corriente, estas pueden ser de uno o doble filo. Cada filo contiene su propia sierra, lo que significa que la versión de doble filo aún puede funcionar si un lado está obstruido.





HACHA DE ENERGÍA (MODELO MEZOA)

Las hachas de energía permiten un mayor impacto que una espada, pero su uso es más torpe. Son vistas como armas brutales y poco sutiles, más adecuadas para asaltos contra la escoria rebelde o razas xenos. El amplio movimiento necesario para atacar adecuadamente con una de ellas las hace difíciles de usar en las naves, por lo que el patrón de Mezoa tiene un mango más corto pero una hoja de media luna más grande.

MAZA DE ENERGÍA

Las mazas de energía son bastones sólidos parecidos a porras con una empuñadura en un extremo y una cabeza de descarga en la otra. Los controles a lo largo del bastón permiten al usuario ajustar la fuerza del campo de energía, desde una suave deflagración hasta una explosión impresionante capaz de romper puertas reforzadas. Son populares en los Adeptus Arbites y entre muchos oficiales navales, ya que se pueden usar con capacidad no letal cuando se desee.

HACHA OMNISIANA (MODELO SOLLEX)

Concedida a los seguidores más devotos del Omnissiah, este arma tiene una larga asta rematada con el icono circular del cráneo y el engranaje del Adeptus Mechanicus. El símbolo forma una hoja y está envuelto en un campo de energía. Cubierta de circuitos inscritos que indican la naturaleza sagrada del arma, muchos enemigos se han dado cuenta demasiado tarde de que lo que parecía ser un bastón religioso era realmente un arma letal. El hacha omnisiana también funciona como una combiherramienta.

ARMAS CUERPO A CUERPO EXÓTICAS

Los comerciantes independientes a menudo encuentran objetos inusuales y extraños, incluyendo muchas armas de combate cuerpo a cuerpo de origen alienígena o desconocido.

ESPADA FRACTAL

Estas raras espadas están hechas de un cristal vivo como un diamante, donde cada cuchilla es cosechada de un planeta desconocido de la Expansión Koronus y su ubicación es un secreto cuidadosamente guardado por el comerciante independiente que las vende. Cuando hace contacto (por ejemplo, con una acción de parar) se desprenden pequeños fragmentos y la hoja emite un chirrido similar al de uñas sobre pizarra. El cristal crece constantemente y reemplaza los fragmentos a medida que son eliminados, manteniendo el borde afilado en todo momento, pero eso también significa que debe usarse con frecuencia para no volverse liso y romo. Cada astilla es una semilla fractal, una réplica en miniatura de la hoja completa. De hecho, si se planta de nuevo en su mundo natal, se convertirá en una nueva espada.



Tabla 5-8: Armas c	CUERPO A CUE	RPO					
Armas sierra							
Nombre	Tipo	Alcance	Daño	Pen	Especial	Kg	Disponibilidad
Espada sierra (Hecate)	C/C	_	1d10+2 A	2	Desgarradora, Equilibrada	6	Normal
Hacha sierra	C/C	_	1d10+4 A	2	Desgarradora	13	Normal
Armas de energía							
Nombre	Tipo	Alcance	Daño	Pen	Especial	Kg	Disponibilidad
Espada de energía (Mordian)	C/C		1d10+5 E	5	Campo de energía, Equilibrada	3	Muy rara
Hacha de energía (Mezoa)	C/C	_	1d10+7 E	7	Campo de energía, Desequilibrada	6	Muy rara
Hacha omnisiana (Sollex)	C/C	_	2d10+4 E	6	Campo de energía, Desequilibrada	8	Extremadamente rara
Maza de energía (Alto)	C/C	_	1d10+5 E	4	Campo de energía, Conmocionadora	3,5	Muy rara
Maza de energía (Bajo)	C/C	_	1d10+1 E	2	Conmocionadora		
Puño de combate (Mezoa)	C/C	_	2d10 [†] E	9	Aparatosa, Campo de energía	13	Muy rara
† Los puños de combate suman B	Fx2 al daño.						
Armas exóticas							
Nombre	Tipo	Alcance	Daño	Pen	Especial	Kg	Disponibilidad
Beso del arlequín	C/C	_	1d10+8 ^{††} A	10	Desgarradora	1	Extremadamente rara
Espada fantasma	C/C		1d10+3 E	6	Campo de energía, Equilibrada	1	Extremadamente rar
Espada fractal	C/C	_	1d10+1 A	7	Campo de energía, Equilibrada	1	Extremadamente rar
Rebanadora orka	C/C	_	1d10+1 A	2	Desequilibrada	8	Escasa
†† A diferencia de otras armas c	/c, no se suma la bon	ificación de Fi	uerza del usuario	al daño	causado por el beso del arlequín.		
Armas conmociona	adoras						
Nombre	Tipo	Alcance	Daño	Pen	Especial	Kg	Disponibilidad
Alfanje de oficial	C/C		1d10 A	0	Conmocionadora	3	Escasa
Bastón eléctrico	C/C	_	1d5+3 I	0	Conmocionadora	2	Rara
Guantelete eléctrico	C/C		1d10 I	0	Conmocionadora	1,5	Rara
Armas primitivas							
Nombre	Tipo	Alcance	Daño	Pen	Especial	Kg	Disponibilidad
Arma a dos manos	C/C	_	2d10 A	0	Deseguilibrada, Primitiva	7	Escasa
Arma improvisada	C/C	_	1d10-2 I	0	Primitiva, Desequilibrada	_	
Bastón	C/C	_	1d10 I	0	Equilibrada, Primitiva	3	Frecuente
Cuchillo	Arrojadiza, C/C	5m	1d5 A	0	Primitiva	1	Abundante
Daga diente de kraken	Arrojadiza, C/C	5m	1d5+1 A	1	Primitiva	0,4	Extremadamente rar
Escudo†††	C/C	_	1d5 I	0	Defensiva, Primitiva	3	Común
Espada	C/C	_	1d10 A	0	Equilibrada, Primitiva	3	Común
Lanza	C/C	_	1d10 A	0	Primitiva	3	Común
Látigo de grox	C/C	3m	1d10+3 A	0	Desgarradora, Flexible, Primitiva	4	Escasa
Martillo de guerra	C/C		1d10+2 I	1	Primitiva	4,5	Escasa
Porra	C/C	_	1d10 I	0	Primitiva	2	Frecuente

ESPADA FANTASMA

La mayoría de las razas tienen algún tipo de cuchilla de hoja larga en su arsenal y muchos exploradores hacen buen uso de las que encuentran, ya sea como trofeos o por razones más prácticas. Muchas han sido vinculadas a culturas alienígenas conocidas, pero otras se resisten a una identificación clara. "Espada fantasma" es el nombre dado a un modelo común encontrado en muchos mundos recientemente explorados del Sector Calixis y más allá, a menudo entre los restos de batallas antiguas. Esta espada letal es claramente de elegante artesanía alienígena, ligera pero más fuerte que cualquier acero imperial. A pesar de las advertencias del Adeptus Mechanicus y la Inquisición, algunos audaces comerciantes independientes usan estas armas en fundas abiertas para mostrar su independencia y su coraje como exploradores. La espada fantasma suma una bonificación adicional de +5 a las paradas para un total de +15.

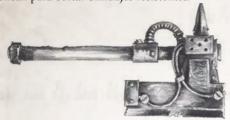
Beso del arlequín

Entre las armas más mortíferas de los eldar, el beso del arlequín parece un tubo largo atado a la parte posterior del antebrazo. La parte trasera del tubo está llena de filamentos comprimidos de alambre monomolecular, de casi cien metros de largo. Cuando la punta del arma golpea al objetivo, el alambre se libera al instante incluso a través de la grieta más pequeña para penetrar el interior de un cuerpo o vehículo. En segundos, la carne se convierte en líquido a medida que el cable recorre el espacio cerrado y luego se retrae de vuelta al dispositivo para su siguiente uso. La mayoría de las víctimas caen muertas antes de saber que fueron golpeadas.



REBANADORA ORKA

Los orkos prefieren estas enormes y pesadas cuchillas, a veces con bordes dentados para hacerlas aún más letales. Cualquier persona tan fuerte como para levantarla encontrará su tosco diseño eficaz para cortar blindajes resistentes.



ARMAS DE CONMOCIÓN

Las armas de conmoción usan descargas eléctricas u otras energías vinculadas a un arma para golpear al objetivo con resultados generalmente no letales. Por lo tanto, son útiles para el control de disturbios y "estimular" a los trabajadores poco voluntariosos, como tripulaciones, o en situaciones donde no se desea causar daños permanentes. Para usar armas de conmoción, el personaje debe poseer el talento Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Conmoción).

ALFANJE DE OFICIAL

Una variación del alfanje básico usado en casi cada nave imperial del Sector de Calixis. En combate, la gruesa guarda de metal se usa a menudo como un arma ofensiva independiente para proporcionar un poderoso puñetazo. Muchos oficiales de nave aumentan este efecto incorporando un generador de descargas en la guarda, de modo que al golpear, el oponente es derribado por el choque eléctrico y el impacto. Los comerciantes independientes a menudo usan versiones aún más letales, fortaleciendo su filo con campos de energía.

GUANTELETE ELÉCTRICO

Mientras que la mayoría de armas de conmoción usan un palo o un látigo para golpear al objetivo, los guanteletes eléctricos usan un pesado (y fuertemente aislado) guantelete recubierto por cables. Al impactar, la descarga sacude a la víctima con la fuerza eléctrica, haciendo el golpe aún más doloroso.

BASTÓN ELÉCTRICO

Éstos son simples varas de plastiacero o madera con un emisor de descargas en un extremo, adornadas a menudo con iconos imperiales o navales. Se encuentran frecuentemente en las cubiertas inferiores, usados para estimular a esclavos contratados y mejorar su trabajo. Muchas bandas también utilizan bastones eléctricos para reclutar nueva tripulación.

ARMAS PRIMITIVAS

Las armas de mano básicas son comunes en el Imperio y más allá, y en muchos lugares sería impensable aventurarse sin llevar al menos una de esas armas visible. Dependiendo del nivel tecnológico del planeta—y la riqueza del usuario—estas pueden ir desde simples espadas de metal hasta hojas de alta tecnología hechas de materiales exóticos.

ARMA A DOS MANOS

Las armas cuerpo a cuerpo también se pueden encontrar en versiones más grandes y pesadas, utilizables solo con ambas manos. Las armas de este tipo—como enormes hachas, martillos gigantes, espadas a dos manos, etc.—son armas brutales que pueden causar graves daños con cada golpe.

LÁTIGO DE GROX

El "látigo de grox" puede ser un nombre apócrifo, ya que no hay pruebas sólidas de que fueran desarrollados para ayudar a pastorear a estas enormes bestias. Es más probable que la mayoría de los observadores sientan que un látigo de acero cubierto de púas con bordes serrados no podría ser usado como nada más. A diferencia de la mayoría de los látigos, estos están diseñados deliberadamente para un uso letal, ya que desgarran trozos de carne con cada ataque.

IMPROVISADA

Las armas improvisadas pueden tomar muchas formas, pero normalmente son cualquier objeto útil como patas de mesas, extremidades cortadas o casquillos de artillería. Golpear a alguien con la culata de un arma básica a distancia (como un rifle láser o un bólter) se considera un arma improvisada.

Cuchillo

El cuchillo es el omnipresente arma de emergencia para guerreros de todo el Imperio, ya sean escoria de la colmena o soldados de élite de un gobernador planetario. Algunos, como el cuchillo de combate de Catachan, están diseñados para un propósito específico, mientras que otros son más genéricos.

Daga diente de kraken

Aunque tachados como leyenda o mito, aquellos que pasan sus vidas en el vacío saben que los krakens sí existen, viajando de sistema en sistema lentamente, posiblemente viviendo por milenios. Nadie dice haber visto un kraken, pero los enormes dientes que se encuentran incrustados en las naves naufragadas indican que hay algo que existe para cazar las naves y a sus tripulaciones. Cada diente mide más de un metro de largo, y el material nacarado puede ser tallado en elegantes dagas o espadas cortas. Los veteranos del vacío a menudo inscriben en las hojas dibujos intrincados que representan poderosos krakens, esperando que esto aplaque a sus espíritus bestiales y los mantenga a salvo.

Escupo

Los escudos son un dispositivo de protección útil, ya sea en combinación con blindaje o por sí mismos. Pueden estar hechos de una gran variedad de materiales, desde improvisadas láminas de madera o plástico hasta planchas avanzadas de metal o plastiacero. Los tamaños van desde pequeños broqueles hasta enormes escudos de cuerpo entero tan grandes como un hombre. Los ataques realizados con un escudo sufren una penalización de -20.

LANZA

Común en mundos salvajes y feudales, las lanzas pueden ser encontradas tanto en manos de cazadores como de guerreros.

BASTÓN

Armas básicas que usan un palo de madera u otro material con cierto alcance, útiles para golpear a un enemigo antes de que pueda responder. El bastón es exactamente eso, y es especialmente común entre peregrinos de toda la galaxia para recorrer los pasos de los santos.

ESPADA

Las espadas abarcan desde los modelos más cortos, como dagas, hasta las hojas de duelo más largas y elaboradas. La naturaleza de la hoja (de uno o doble filo, recta o curvada, flexible o rígida, cortante o penetrante, etc.) varía con cada modelo de espada y el estilo de su usuario.

PORRA

Pequeños y fácilmente ocultables, estos palos cortos y pesados de madera o metal son usados a menudo por patrullas de reclutamiento para "alistar" a nuevos tripulantes con un golpe rápido en la parte posterior de la cabeza.

Martillo de guerra

Con un mango más largo que un martillo habitual, los martillos de guerra tienen generalmente una cabeza más delgada con una punta afilada en el otro extremo. Ambos son ideales para penetrar armaduras ligeras y causar heridas más profundas concentrando la fuerza del golpe en un área más pequeña.

MODIFICACIONES PARA LAS ARMAS

Las armas pueden recibir modificaciones para mejorar su rendimiento. Las descripciones de las mejoras indican sobre qué armas se pueden aplicar, así como cuántas mejoras pueden aplicarse al mismo tiempo. Un personaje con la habilidad Oficio (Armero) puede aplicar las modificaciones haciendo una tirada. Estas mejoras modifican el peso de un arma como se indica a continuación.

Tabla 5-9: Armas cue	ERPO A	CUERPO
Nombre	Peso	Disponibilidad
Accesorio c/c	+2 kg	Frecuente
Compacta	x1/2	Normal
Mira fotosensible	+0,5 kg	Muy rara
Mira láser	+0,5 kg	Escasa
Mira omni	+2 kg	Casi única
Mira térmica	+0,5 kg	Muy rara
Mira telescópica	+1 kg	Normal
Monofilo	+0 kg	Escasa
Montura de arma para antebrazo	+1 kg	Escasa
Operado por voz	+0,5 kg	Rara
Selector de disparo	+1 kg	Escasa
Sensor de movimiento	+0,5 kg	Muy rara
Silenciador	+0,5 kg	Frecuente
Suspensor	x1/2	Extremadamente rara

Accesorio c/c

La mayoría de armas a distancia pueden instalar bayonetas, cuchillas sierra y otros accesorios de combate. Este accesorio se considera una lanza en combate cuerpo a cuerpo.

Modificaciones: Cualquier arma básica puede poseer un accesorio c/c.

COMPACTA

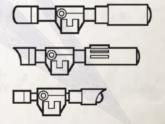
Las armas compactas son versiones reducidas, elegidas por quienes prefieren la discreción sobre la potencia de fuego. Esta mejora divide a la mitad el peso del arma, su cargador y su alcance, y reduce el daño en 1. Cualquier intento de encontrar un arma compacta oculta sufre una penalización de -20 a las tiradas relacionadas (como Buscar o Perspicacia).

Modificaciones: Cualquier pistola o arma básica láser, de proyectil sólido, lanzallamas, bólter o plasma.

MIRA FOTOSENSIBLE

Esta mira mejora los niveles de luz ambiental, mejorando la capacidad visual del usuario. Al usar una mira fotosensible no se sufre ninguna penalización debido a la oscuridad.

Modificaciones: Cualquier arma básica láser, de proyectil sólido, bólter, primitiva o plasma. Una mira fotosensible se considera una mira, y cada arma solo puede tener una.



Mira láser

Se trata de una mira láser que otorga una bonificación de +10 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles cuando se realiza un único disparo con el arma.

Modificaciones: Cualquier pistola arma básica láser, de proyectil sólido, bólter, primitiva o plasma. Una mira láser se considera una mira, y cada arma solo puede tener una.

MIRA OMNI

Un dispositivo muy costoso que solo se encuentra en manos de asesinos o cazarrecompensas legendarios, la mira omni es un conjunto de sensores cuidadosamente calibrados conectados a una lente de precisión. Algunas de estas miras se conectan directamente a un puerto craneal, que permite al usuario disparar desde las esquinas sin exponerse al peligro, como si fuera un "tercer ojo". La mira omni combina los beneficios de una mira térmica, mira láser y mira telescópica.

Modificaciones: Cualquier arma básica láser, de proyectil sólido, bólter, primitiva o plasma. Una mira omni se considera una mira, y cada arma solo puede tener una.

MIRA TELESCÓPICA

Las miras telescópicas aumentan la imagen del objetivo haciéndolo más fácil de ver y apuntar a largas distancias Un arma con mira telescópica ignora las penalizaciones por alcance largo y extremo, siempre que el tirador use una acción completa para apuntar.

Modificaciones: Cualquier arma básica láser, de proyectil sólido, bólter, primitiva o plasma. Una mira telescópica se considera una mira, y cada arma solo puede tener una.

MIRA TÉRMICA

Esta mira muestra imágenes térmicas y revela enemigos acechando en la oscuridad. Un personaje que use una mira térmica no sufre penalizaciones debido a la oscuridad y gana una bonificación de +20 a las tiradas de Percepción basadas en la visión durante la noche.

Modificaciones: Cualquier arma básica láser, de proyectil sólido, bólter, primitiva o plasma. Una mira térmica se considera una mira, y cada arma solo puede tener una.

Monofilo

Las armas monofilo tienen hojas superafiladas capaces de atravesar blindajes y nunca mellarse. Las armas monofilo no se consideran Primitivas y suman una bonificación +2 a su Penetración. Esta mejora se puede aplicar a armas de energía, pero solo tiene efecto mientras el usuario no active el campo de energía.

Nota: La mejora Monofilo se puede aplicar a cualquier arma primitiva cuerpo a cuerpo. Animamos a proponer otras descripciones para diferentes armas; por ejemplo, un martillo "monofilo" podría ser actualizado como un martillo neumático; los efectos siguen siendo los mismos.

Modificaciones: Cualquier arma primitiva cuerpo a cuerpo.

MONTURA DE ARMA PARA ANTERRAZO

Este pesado brazalete permite montar un arma a distancia sobre el brazo, disparando con unos movimientos específicos de la mano. Esto permite mantener ambas manos libres, y provoca una fuerte impresión sobre los enemigos. Esta mejora reduce el alcance del arma en un 30%.

Modificaciones: Cualquier pistola primitiva, láser, de proyectil sólido, bólter o plasma.

OPERADO POR VOZ

Vocoreceptores especialmente codificados se integran en los mecanismos de activación del arma para que el usuario pueda manejarla mediante su voz si es necesario. Los usuarios también pueden manejar el selector de disparo y cambiar el modo de disparo cuando sea adecuado mediante el comando de voz apropiado. Por motivos de seguridad, cada receptor suele tener un solo patrón de voz.

Modificaciones: Cualquier pistola, arma básica o pesada, o granada no primitiva.

SELECTOR DE DISPARO

Para las armas que pueden utilizar diferentes tipos de munición, se puede aplicar un selector de disparo para cambiar fácilmente de un tipo a otro. Un arma con un selector de disparo puede contener hasta tres cargadores diferentes. Al comienzo del turno del tirador, puede usar su selector de disparo para elegir el cargador que desea usar ese asalto.

Modificaciones: Cualquier pistola o arma básica de proyectil sólido o bólter.

SENSOR DE MOVIMIENTO

Un complejo cogitador de seguimiento de objetivos que se activa una vez que el usuario ha detectado al objetivo deseado. El sensor entonces rastrea el objetivo, y al apretar el gatillo seguirá al objetivo con una ráfaga de proyectiles. Un sensor de movimiento suma una bonificación de +10 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles, pero solo funciona cuando el arma se dispara en modo semiautomático o automático.

Modificaciones: Cualquier arma de proyectiles no primitiva.

SILENCIADOR

Los silenciadores reducen el ruido de un disparo evitando que pueda ser detectado. Las tiradas de Perspicacia para escuchar disparos silenciados sufren una penalización de -20 y solo se pueden escuchar a la mitad de la distancia normal.

Modificaciones: Revolver de bajo calibre, pistola de bajo calibre, pistola pesada, rifle automático, rifle láser de largo alcance, rifle de agujas y pistola de agujas.

SUSPENSOR

Estas placas y parches antigravedad se aplican a un arma o equipo, aligerando parte de su peso y volviéndolo más fácil de usar. A menudo son usados por las tropas de élite. Los suspensores reducen el peso de un arma a la mitad. Al disparar un arma con suspensores, se considera que el usuario cuenta con el rasgo Estabilización automática—sus armas pesadas siempre se consideran afianzadas y pueden disparar en ráfaga automática o semiautomática como media acción.

Modificaciones: Cualquier arma pesada.

MUNICIÓN

Sin munición un arma es solo una porra glorificada. Aquí se presenta una selección de municiones, incluyendo varios tipos especiales. Cada tipo de munición solo puede usarse con ciertas armas indicadas en su descripción. El peso de la munición no aparece en la lista; sin embargo, si es necesario conocer su peso, se considera que un cargador completo de un arma pesa el 10% del propio arma.

BALAS

Los proyectiles sólidos son comunes para muchas armas del Imperio y varían considerablemente en calibre y diseño. Las balas de un tipo concreto de arma de fuego no sirven para las demás a menos que sean muy similares. Así, por ejemplo, podrían utilizarse balas de un revólver de bajo calibre en una pistola de bajo calibre, pero no en un rifle automático.

Se utiliza con: Pistolas automáticas, revólveres y pistolas de bajo calibre, pistolas pesadas, rifles automáticos y ametralladoras pesadas.

BATERÍA LÁSER

Las baterías láser son reservas de energía usadas para alimentar las armas láser. El precio de una batería varía según el arma. En todos los casos proporciona tantos disparos como el valor del cargador completo del arma.

Se utiliza con: Pistolas láser, carabinas láser, rifles láser, rifles láser de largo alcance, cañones láser portátiles.

BOMBONA DE FUSIÓN

Las armas de fusión emplean sustancias químicas tratadas en envases presurizados. El precio de uno de estos objetos varía según el tipo de arma, pero siempre proporciona tantos disparos como el valor del cargador completo del arma.

Se utiliza con: Pistolas infierno, rifles de fusión y cañones de fusión.

BOMBONA DE PLASMA

Compuesto de hidrógeno fotónico sumamente volátil, comprimido y almacenado en recipientes reforzados. Siempre proporcionan tantos disparos como el valor del cargador completo del arma.

Se utiliza con: Pistolas de plasma, rifles de plasma y cañones de plasma.

CARTUCHOS

Los cartuchos contienen docenas de perdigones y están diseñados para dispersar su contenido sobre una amplia zona al disparar, por lo que son ideales para enfrentamientos en espacios cerrados y cortas distancias donde la precisión no es importante.

Se utiliza con: Cualquier escopeta.

Tabla 5-10: Munición	J
Nombre	Disponibilidad
Balas	Frecuente
Batería (básica)	Común
Batería (pesada)	Rara
Batería (pistola)	Común
Bombona de fusión (pistola)	Muy rara
Bombona de fusión (básica)	Muy rara
Bombona de fusión (pesada)	Muy rara
Bombona de plasma (pistola)	Rara
Bombona de plasma (básica)	Rara
Bombona de plasma (pesada)	Muy rara
Cartuchos	Común
Combustible (pistola)	Escasa
Combustible (básica)	Escasa
Combustible (pesada)	Escasa
Depósito de munición dorsal	Rara
Exótica	Muy rara
Flechas/virotes	Común
Munición primitiva	Común
Proyectiles bólter	Rara

TABLA 5-11: MUNICIÓN Nombre	INUSUAL Disponibilidad
Balas dum-dum	Escasa
Balas infierno	Rara
Balas matahombres	Escasa
Balas mutiladoras	Extremadamente rara
Batería de alta potencia	Común
Batería sobrecargada	Escasa
Cartuchos anticoagulantes	Rara
Cartuchos expansivos	Escasa
Flechas/virotes explosivos	Escasa
Proyectiles bólter Tempestad	Casi única

COMBUSTIBLE

Combustible líquido que puede variar desde el más puro prometio hasta burdos alcoholes inflamables. El precio estos combustibles varía, pero siempre proporciona tantos disparos como el valor del cargador completo del arma.

Se utiliza con: Lanzallamas, pistolas lanzallamas, lanzallamas pesados.

DEPÓSITO DE MUNICIÓN DORSAL

Muchas armas requieren mayores fuentes de munición que el resto para funcionar durante largas batallas o cuando el portador no dispone de una extensa línea de suministros. Un depósito de munición dorsal se lleva como una mochila. Para las armas de energía, es una fuente portátil de energía en forma de una gran batería o unidad de carga. Para las armas lanzallamas, se trata de tanques de volátil prometio. Otros depósitos de munición serían simplemente montones de cartuchos o proyectiles bólter con una línea de alimentación conectada al propio arma. Estos artículos contienen 80 disparos

para armas de plasma o fusión, rifles infernales y pistolas infernales, o 300 disparos para armas láser, 200 disparos para armas bólter o PS ó 60 disparos para armas lanzallamas. Un arma conectada a un depósito utiliza su munición ignorando la capacidad habitual de su cargador. Los depósitos de munición dorsales pesan 25 kg. Además, los depósitos de munición no tienen la capacidad de manejar munición para armas pesadas, con la excepción de ametralladoras pesadas, bólteres pesados y lanzallamas pesados.

EXÓTICA

Existen muchas armas en el Imperio que emplean municiones inusuales, desde el viscoso gel de un rifle lanzarredes hasta los finos dardos de una pistola de aguja.

Se utiliza con: Pistolas de agujas, rifles de agujas y cualquier otro arma exótica a distancia.

FLECHAS/VIROTES

Las flechas y tienen una gran variedad de formas, tamaños y materiales que van desde varillas de madera con puntas de piedra hasta afilados punzones de acero.

Se utiliza con: Arcos, ballestas y pistolas ballesta.

MUNICIÓN PRIMITIVA

Se tratan de proyectiles de plomo sólido o piedra y una carga de pólvora utilizada en armas primitivas.

Se utiliza con: Pistolas de chispa, mosquetes.

PROYECTILES BÓLTER

Dardos explosivos reactivos a la masa, son los proyectiles más letales del arsenal imperial. Sin embargo, su alto coste de producción restringe su uso a los más acaudalados.

Se utiliza con: Bólteres, pistolas bólteres, bólteres pesados

MUNICIÓN INUSUAL

No todas las municiones son iguales, y los combatientes más experimentados suelen usar muchas opciones inusuales—aquí se presenta una modesta variedad. Cada munición solo se puede usar con ciertas armas como se indica en su descripción, y solo se puede usar un tipo de munición a la vez (no se pueden combinar sus efectos). El peso de la munición no aparece en la descripción. Sin embargo, si es necesario conocer su peso, se considera que un cargador completo de un arma pesa el 10% del propio arma.

BALAS DUM-DUM

Estas balas pesadas y romas están diseñadas para causar el máximo daño a los tejidos y pueden destrozar objetivos blandos, aunque son menos eficaces contra blindajes.

Efectos: Las balas dum-dum suman +2 al daño del arma, pero los puntos de blindaje se duplican contra ellas.

Se utiliza con: Revólveres de bajo calibre, pistolas de bajo calibre y pistolas pesadas.

BALAS INFIERNO

Estos proyectiles contienen un gel volátil y pegajoso que se incendia al contactar con el objetivo.

Efectos: Un objetivo impactado por un proyectil infierno debe realizar una tirada de Agilidad o se incendiará, además de sufrir el daño normal.

Se utiliza con: Escopetas, escopetas de corredera, escopetas de combate y cualquier arma bólter

BALAS MATAHOMBRES

Estas balas de punta comprimida están diseñadas para atravesar blindajes.

Efectos: Un arma que usa balas matahombres aumenta su penetración hasta 3.

Se utiliza con: Revólveres de bajo calibre, pistolas de bajo calibre, pistolas pesadas, rifles de caza, pistolas automáticas y rifles automáticos.

BALAS MUTILADORAS

Explosivas y fragmentadas, estas balas están diseñadas para atravesar carne y huesos, arrancando extremidades a su paso.

Efectos: Las balas mutiladoras suman +2 al daño del arma. Se utiliza con: Revólveres y pistolas de bajo calibre,

se utiliza con: Revolveres y pistolas de bajo calibre, escopetas (de todo tipo), pistolas pesadas, pistolas automáticas y rifles automáticos.

BATERÍA DE ALTA POTENCIA

Esta es una batería mejorada para armas láser que aumenta su potencia de fuego. Una batería sobrecargada suma +1 al daño del arma. Desafortunadamente, el aumento de potencia reduce la capacidad del cargador a la mitad.

Se utiliza con: Cualquier pistola o arma básica láser.

BATERÍA SOBRECARGADA

Se trata de una batería láser con mayor expulsión de potencia, preferidas por algunos francotiradores de la Guardia Imperial. Aunque cada batería solo permite realizar un disparo.

Efectos: Una batería sobrecargada suma +1 al daño, tira dos dados para calcular el daño conservando el más alto, y gana una penetración de 4. Sin embargo, el arma pierde la propiedad Fiable, y su cargador se reduce a 1.

Se utiliza con: Pistolas láser, carabinas láser, rifles láser y rifles láser de largo alcance.

CARTUCHOS ANTICOAGULANTES

Esta munición tratada con toxinas previene la coagulación y mantiene las heridas sangrando libremente. Estos cartuchos se diluyen tras impactar, propagándose rápidamente.

Efectos: Los cartuchos anticoagulantes suman +3 al daño del arma contra objetivos vivos (los objetivos con los rasgos Demoníaco o Máquina no sufren el daño adicional).

Se utiliza con: Revólveres y pistolas de bajo calibre, pistolas pesadas, pistolas automáticas y rifles automáticos.

CARTUCHOS EXPANSIVOS

Violentos y prohibidos en algunos mundos, estos pesados cartuchos detonan tras el impacto, creando enormes heridas.

Efectos: Los disparos con estos cartuchos suman +1 al daño y penetración del arma.

Se utiliza con: Revólveres de bajo calibre, pistolas de bajo calibre, pistolas automáticas y rifles automáticos.

FLECHAS Y VIROTES EXPLOSIVOS

Las flechas y virotes explosivos pueden ser toscamente creados con cartuchos viejos, o fabricados a partir de una variedad de compuestos alquímicos inestables.

Efectos: Los ataques sufren una penalización de -10, el arma causa daño de tipo Explosión, y pierde la propiedad Primitiva.

Se utiliza con: Arcos, ballestas y pistolas ballesta.

PROYECTILES BÓLTER TEMPESTAD

Los proyectiles explosivos reactivos a la masa son unas de las municiones más letales del arsenal imperial. Los proyectiles bólter tempestad son tal vez la variedad más rara, fabricada solo en los templos de Marte. Contienen un poderoso generador de plasma en miniatura que libera un pulso de energía térmica y electromagnética al detonar. Son especialmente eficaces contra objetivos mecánicos, pero obtenerlos del Culto a la Máquina es casi imposible.

Efectos: El tipo de daño del arma cambia a Energía y el arma gana la propiedad Conmocionadora. El arma suma +3 al daño contra objetivos con el rasgo Máquina.

Se utiliza con: Pistolas bólter, bólteres y bólteres pesados.



1 41° Milenio está lleno de peligrosos enemigos y armas, cualquiera de los cuales podría fácilmente mutilar o matar en un instante. Casi todas las razas de la galaxia han desarrollado medidas de protección, desde simples pieles de animales hasta corazas altamente resistentes y escudos de energía. En función de la sociedad, incluso los civiles podrían usar blindajes en su rutina diaria. Cuando uno viaja habitualmente más allá de las fronteras del Imperio, esto es incluso más esencial, ya que junto a las oportunidades que aguardan con cada nuevo viaje, también lo hacen peligros y amenazas desconocidas.

El blindaje proporciona puntos de blindaje (PB) en varias localizaciones del personaje. Además, algunos tipos de blindaje tienen propiedades especiales que se indican en su descripción.

Tipo de blindaje: La clase de protección que ofrece.

Localizaciones protegidas: Las localizaciones de impacto que cubre el blindaje, una combinación de brazos, piernas, cuerpo y cabeza. Algunos blindajes cubren las cuatro localizaciones, como se indica mediante la palabra "Todas".

PB (puntos de blindaje): Cantidad de blindaje que proporciona la armadura para las localizaciones protegidas. Toda protección de 7+ PB inflige una penalización de -30 a las tiradas de Esconderse y Movimiento silencioso del usuario.

kg (Kilogramos): Representa el peso del blindaje en kilogramos. Para más información sobre el peso máximo que puede cargar el personaje, consulta el Capítulo IX: Reglas de juego, página 269.

Disponibilidad: Indica la disponibilidad del blindaje (consulta la **Tabla 5–1: Disponibilidad por población** en la página 111).

CALIDAD DE LOS BLINDAJES

Todos los tipos de blindaje descritos en este capítulo son de calidad normal. Las piezas de mejor o peor manufactura aplican los siguientes modificadores.

Mala calidad: No se ajusta del todo bien. Dañado, o mal diseñado, el blindaje es incómodo de usar. Los personajes equipados con un blindaje de mala calidad sufren una penalización de -10 a todas las tiradas de Agilidad.

Buena calidad: Más fáciles de llevar y usar. Proporcionan 1 PB adicional contra el primer ataque en cualquier asalto. La mejor calidad: Son tan adaptables como una segunda piel. Estas armaduras pesan la mitad de lo normal y suman +1 PB.

COMBINAR BLINDAJES

Puedes mezclar piezas de blindaje. Sin embargo, sus cualidades protectoras no se "apilan". Al impactar un área cubierta por múltiples piezas de blindaje, se usa el valor de PB más elevado. Por ejemplo, si un personaje que lleva cuero pesado y pieles de bestias de Burnscour es golpeado en el cuerpo, el valor del cuero pesado (PB 2) se ignora, y solo se usan los puntos de blindaje de las pieles (PB 6) para calcular el daño final.

Tabla 5-12: Blindajes					
	Localiz.				
Nombre	protegidas	PB	kg	Dispon.	
Blindaje primitiv	70				
Cuero / pieles	Brazos, Cuerpo, Piernas	2	7	Común	
Piel de grox / cota de mallas	Brazos, Cuerpo, Piernas	3	15	Común	
Armadura de placas	Todas	5	30	Escasa	
Pieles de bestias de Burnscour	Cuerpo	6	20	Muy rara	
Blindaje antifrag	mentación				
Casco antifragmentación	Cabeza	2	2	Normal	
Manto antifragmentación	Brazos, Cuerpo, Piernas	3	8	Escasa	
Abrigo antifragmentación	Brazos, Cuerpo, Piernas	3	5	Normal	
Armadura antifragmentación de GI	Todas	4	11	Escasa	
Blindaje de mall	a				
Cofia de malla	Cabeza	3	0,5	Rara	
Malla alienígena	Brazos, Cuerpo, Piernas	3	2	Rara	
Manto de malla de combate	Brazos, Cuerpo, Piernas	4	1,5	Muy rara	
Chaleco de malla	Cuerpo	4	2	Rara	
Blindaje de capa	razón				
Casco de caparazón	Cabeza	4	2	Rara	
Armadura ligera de caparazón Arbites	Todas	5	15	Rara	
Coraza de caparazón	Cuerpo	6	7	Rara	
Armadura de soldado de asalto	Todas	6	15	Muy rara	
Otros blindajes					
Sistemas avanzados (casco)	- 1	,	-	Muy rara	
Malla de fibra elástica blindada	Brazos, Cuerpo, Piernas	3	5	Rara	
Servoarmaduras					
Servoarmadura ligera	Todas	7	40	Extrem. rara	
Servoarmadura	Todas	8	65	Extrem. rara	

BLINDAJE PRIMITIVO

El blindaje primitivo es la norma en muchos mundos feudales o salvajes, los niveles más bajos de algunas colmenas donde la tecnología es poco fiable o muy costosa, y muchos mundos alienígenas. La protección a este nivel suele consistir en pieles de animales reforzadas, placas de metal desgastadas, cotas de malla o combinaciones de éstos y otros métodos toscos. El blindaje Primitivo rara vez detendrá un disparo de un rifle láser, pero puede desviar una cuchilla y es mejor que no tener ningún blindaje en absoluto. El blindaje con la propiedad Primitiva solo ofrece protección completa contra armas que también tengan la propiedad Primitiva, de lo contrario solo proporcionan la mitad de sus PB (redondeando hacia arriba). Los PB de blindajes primitivos se reducen a la mitad antes de ser reducidos por la penetración del arma.

BLINDAJE ANTIFRAGMENTACIÓN

El tipo más común de blindaje de la galaxia, ya que es un artículo estándar para los incontables soldados de la Guardia Imperial. Compuesto por varias capas de material ablativo y de absorción de impactos, es capaz de desviar o bloquear disparos de baja potencia, armas pequeñas o metralla. Los impactos de armas de gran potencia generalmente pueden atravesarlo, pero como es relativamente ligero, barato, y fiable en la mayoría de situaciones de combate muchos veteranos lo usan incluso si disponen de mejores opciones. Siempre que el usuario se encuentre en el área de una explosión (pero no si se encuentra en el punto central), el blindaje antifragmentación proporciona 5 PB contra el daño de las armas con la propiedad Explosión.

BLINDAJE DE MALLA

El blindaje de malla es a menudo de diseño xenos o de alta tecnología y está formado por miles de células de termoplástico unidas para formar una especie de tejido. Ligero y sorprendentemente cómodo, puede soportar la mayoría de los impactos o energía térmica al volverse momentáneamente rígido, disipando así la energía y los impactos.

BLINDAJE DE CAPARAZÓN (SOLDADO DE ASALTO Y AGENTE DE LA LEY)

El blindaje de caparazón es por lo general un símbolo de estatus, y es mayormente usado por oficiales y agentes imperiales. Hecho de placas moldeadas de armaplás, ceramita, u otros materiales resistentes, puede cubrir el cuerpo entero o ciertas secciones en función del nivel de protección deseado. Por ejemplo, los Adeptus Arbites llevan trajes de cuerpo entero incluyendo un casco, mientras que muchos exploradores prefieren llevar una simple coraza sobre trajes de malla o antifragmentación.

Algunos trajes poseen ranuras para integrar placas de caparazón; de ese modo pueden proporcionar rápidamente una protección tan ligera o pesada como se desee. Las placas dañadas pueden ser reemplazadas sin comprar un traje entero.

SISTEMAS AVANZADOS

La mayoría de armaduras incluyen un casco de algún tipo, y algunos proporcionan capacidades sensoriales además de la protección craneal estándar. El término general para estas mejoras es autosentidos, y pueden cubrir muchos tipos de ayudas auditivas y visuales, ambas extendidas fuera de los espectros visual y auditivo normales. Casi todos los cascos incluyen microcomunicadores y micrófonos, estos últimos a menudo vinculados a altavoces para hacerse oír sobre el alarido de las multitudes o el estruendo del campo de batalla.

Un casco puede recibir cualquiera de las siguientes mejoras: **Comunicaciones:** Incorpora un microcomunicador o vocotransmisor.

Autosentidos: Concede al usuario Sentido desarrollado (vista). **Visión térmica:** Concede al usuario el rasgo Visión en la oscuridad; los sistemas avanzados de la mejor calidad también conceden al usuario la capacidad de hacer tiradas de Perspicacia contra objetivos ocultos como una acción libre.

MALLA DE FIBRA ELÁSTICA BLINDADA

Las mallas de fibra elástica blindadas son las favoritas de los asesinos, ya que ofrecen protección total del cuerpo con poca o ninguna reducción en la movilidad. Cada traje está adaptado al usuario, y puede variar en eficacia en función de los materiales usados desde el nivel de protección del blindaje antifragmentación hasta creaciones que rivalizan con las corazas de caparazón de mayor calidad. Muchas simplemente se usan bajo la ropa o túnicas para no revelar su naturaleza.

SERVOARMADURA

Al igual que el bólter, la servoarmadura es un símbolo del Imperio. Se remonta a las cruzadas originales dirigidas por el Emperador para recuperar la galaxia para la humanidad, y ha evolucionado durante milenios en diversos estilos y modelos. Los trajes son devotamente mantenidos a lo largo de los años como objetos sagrados, y algunos aún se usan milenios después de su creación. La servoarmadura es esencialmente una sofisticada estructura de gruesas y pesadas corazas protectoras, y utiliza un extenso sistema de fibras de imitación muscular impulsadas por electricidad para replicar el movimiento del usuario y aumentar su fuerza. Ya que normalmente está totalmente sellado con un suministro interno de oxígeno y un reciclador de aire, el usuario puede incluso sobrevivir en el vacío durante períodos prolongados. El casco es desmontable, en caso de que el usuario desee en algún momento ver los alrededores con sus propios ojos. La mayoría de estos trajes poseen una enorme mochila que contiene fuentes de alimentación y otros sistemas auxiliares, como vocotransmisores, autosentidos y sistemas de puntería. Los marines espaciales son los usuarios más notables de la servoarmadura, junto con agentes inquisitoriales y las Adepta Sororitas. Estos últimos usuarios carecen del caparazón negro especial implantado en los marines espaciales, que les permite unirse completamente a su armadura. Al carecer del caparazón negro, muchos sistemas de aumento de fuerza y de soporte avanzado no están disponibles y no se instalan en estos trajes más ligeros.

La servoarmadura suma +20 a la Fuerza del usuario y aumenta su tamaño en una categoría (por ejemplo, un humano de tamaño Normal se volvería Voluminoso). La servoarmadura también necesita una fuente de alimentación constante, que debe ser llevada por el usuario (generalmente como una mochila). Una fuente de alimentación no militar estándar dura 1d5 horas antes de necesitar ser reemplazada o recargada. Debes estar usando las piezas del cuerpo, ambos brazos, y ambas piernas de la servoarmadura para beneficiarte de la bonificación a la Fuerza; el casco no es necesario. La servoarmadura ligera no aumenta el tamaño del usuario y solo suma +10 a la característica de Fuerza del usuario. Para todos los tipos de servoarmadura, el peso de la armadura no cuenta a la hora de calcular el límite normal de peso transportado por el usuario (consulta la página 269).

EQUIPO

"Nunca asumas que tu destino podrá satisfacer tus necesidades".

—Comerciante independiente Emmanuel Larn

Un comerciante independiente nunca sabe totalmente a lo que se enfrentará durante una exploración, y es dificil disfrutar de tus beneficios cuando estás muerto. El Emperador favorece a los más preparados, y los comerciantes independientes afortunadamente influyentes tienen acceso a una amplia variedad de equipo y dispositivos para asegurar que disfrutarán de su éxito durante muchos años.

VESTIMENTA

MOCHILA

Artilugio de almacenaje y transporte que puede presentar muchas formas, siendo la más habitual una especie de morral con correas para facilitar su transporte. Cada mochila tiene una capacidad aproximada de 50 kilogramos.

AMULETO

Un amuleto es un recuerdo, una reliquia o símbolo de buena suerte destinado a atraer la benevolente mirada del Emperador hacia el usuario. Toman diversas formas que incluyen huesos de santo, fragmentos de cartuchos de sagrados bólteres, agua de ríos sagrados, e incluso el pelo de un cadáver tejido en patrones significativos. A lo largo del imperio no falta gente que venda estos artículos, aunque discernir auténticas reliquias de replicas falsas es una tarea casi imposible (por tanto, el coste de un amuleto depende por completo del DJ y lo bien que el explorador pueda regatear con el vendedor).

Los amuletos no tienen beneficios tangibles. Sin embargo, cuando la trama decida que algo malo le ocurre a un personaje aleatorio, a discreción del DJ un personaje con un amuleto podría no verse afectado. Si todos los personajes llevan amuletos (como todos los ciudadanos temerosos del Emperador) entonces es el DJ quien decide qué amuletos son los más poderosos.

ARNÉS DE SEGURIDAD

Un cable de seguridad compacto en una bobina con un gancho magnético. Un personaje que usa un arnés de seguridad para descender una superficie vertical gana una bonificación de +30 a las tiradas de Trepar y no puede caer si falla.

CAPA DE CAMALEONINA

La camaleonina es un material compuesto por fibras mímicas que funden la coloración del usuario con su entorno. Un personaje con una capa de camaleolina gana una bonificación de +20 a las tiradas de Esconderse. Si además permanece inmóvil, se le considera a un intervalo más de distancia (consulta el **Capítulo IX: Reglas de juego**, página 250 cuando es objetivo de ataques a distancia.

	!!	
1	RS	
7		

TABLA 5-13: EQUIPO		
Nombre		Disponibilidad
Amuleto		Normal
Arnés de seguridad		Común
Capa de camaleonina		Rara
Capa nocturna		Normal
Crono		Abundante
Filtros nasales	_	Común
Guantes compensadores de retroceso		Rara
Reciclador de aire		Escasa
Respirador/máscara de gas		Escasa
Ropa de supervivencia		Frecuente
Ropas y ornamentos (común)		Abundante†
Ropas y ornamentos (gremio mercantil)		Normal [†]
Ropas y ornamentos (noble)		Escasa [†]
Sintepiel		Extrem. rara
Tejido cambiante		Muy rara
Traje de vacío	8	Frecuente
Traje de vacío (modelo Selenita)	25	Escasa
Visor térmico	0,5	Rara
Visor/lentillas fotosensibles		Escasa
† La ropa v ornamentos pueden tener cualquie	r disp	onibilidad apropiada.

† La ropa y ornamentos pueden tener cualquier disponibilidad apropiada. Siempre hay un modo de invertir más en mejorar tu apariencia, encontrar telas más exclusivas, tejedores y joyeros, y otros modos de mostrar la forma en que tu riqueza brilla más intensamente que la de tus rivales.

CAPA NOCTURNA

Formada por una larga capa, o una gabardina completa con capucha, una capa nocturna absorbe casi toda la luz ambiental y no emite apenas calor. Con la capucha puesta, el usuario puede desaparecer en la oscuridad, oculto incluso a sensores infrarrojos. El calor se acumula dentro de la capa, y tras cada hora de uso el usuario debe superar una tirada de Moderada (+0) de Resistencia o sufrirá un nivel de fatiga.

La capa concede al usuario una bonificación de +30 a las tiradas de Esconderse en lugares oscuros, incluso si el entorno no permitiría normalmente intentarlo.

CRONO

Los cronos son dispositivos de medición del tiempo que pueden llevarse en la muñeca. Normalmente son muy fiables y fáciles de utilizar.

FILTROS NASALES

Estos son simples tapones que se usan en cada fosa nasal para evitar inhalar gases contaminantes. Un personaje con filtros nasales gana una bonificación de +20 a cualquier tirada de Resistencia hecha para resistir los efectos del gas.

GUANTES COMPENSADORES DE RETROCESO

Estos guantes tienen placas conectadas con alambre retráctil. Cuando el usuario agarra un arma, queda bloqueada en una posición rígida alrededor de la mano y la muñeca para evitar daños al disparar. Un personaje con un guante compensador de retroceso puede disparar un arma básica, o una pistola que requiera usar ambas manos, con una sola mano sin la penalización normal de -20.

RECICLADOR DE AIRE

Consiste en una máscara o casco, los recicladores de aire contienen su propio suministro de aire y se diseñan para proveer al usuario incluso en las atmósferas más tóxicas. Un personaje con un reciclador de aire es inmune a los efectos de los gases y puede sobrevivir incluso bajo el agua. Sin embargo, los recipientes de aire duran alrededor de una hora antes de ser reemplazados. Sustituir un recipiente es una acción completa.

RESPIRADOR/MÁSCARA DE GAS

Consiste en una máscara de oxigeno que cubre la cara del usuario, y ofrece más protección que los filtros nasales. El usuario gana una bonificación de +30 a las tiradas de Resistencia hechas para resistir los efectos del gas, y puede repetir cualquier tirada fallida.

ROPA DE SUPERVIVENCIA

Al trabajar en condiciones extremas, las ropas de supervivencia son necesarias. No importa si el clima es caliente o frío, el traje mantiene la temperatura adecuada gracias a su capacidad de aislamiento. Alimentando sus baterías mediante la diferencia entre la temperatura corporal y la temperatura exterior, sus sistemas de reciclado producen agua potable para el usuario. Estas ropas tienen capucha y gafas para proteger la cabeza y la cara. Aunque no mantendrán al usuario con vida indefinidamente, le darán tiempo para esperar hasta un rescate. El traje concede al usuario una bonificación de +20 a cualquier tirada de Resistencia contra entornos extremos.

ROPAS Y ORNAMENTOS

Los ciudadanos del Imperio llevan una asombrosa variedad de ropas, joyas y otros adornos. Existen todo tipo de estilos imaginables para ilustrar el papel o la importancia del individuo. Los exploradores podrían llevar trajes de malla y anillos, las ropas más nobles, pelucas, trajes navales, ropas de trabajo de mundos colmena, uniformes militares y armas ornamentales, vestimentas académicas, tatuajes o trajes religiosos de cualquiera de un millar de templos, dependiendo de sus gustos, profesión, y trasfondo. La disponibilidad de la ropa y adornos está determinada por lo que un explorador elige gastar en su ropa, desde telas básicas hasta vestidos exquisitos y caros, más allá del alcance de incluso los nobles menores

SINTEPIEL

La sintepiel es un traje de malla bioreactivo con superficie antireflectante que se moldea al portador. La sintepiel suma +2 PB a todas las localizaciones (estos PB no se suman con otros blindajes) y el usuario gana una bonificación de +10 a las tiradas de Esconderse y Movimiento silencioso. Además, la sintepiel vuelve al usuario invisible ante visores térmicos y la visión en la oscuridad. Si se usa bajo otro blindaje, el portador no recibe la bonificación a las tiradas de Esconderse y Movimiento silencioso, pero aún es invisible a los visores térmicos y la visión en la oscuridad a menos que lleve una servoarmadura.

TEJIDO CAMBIANTE

Este material exótico está de moda en las zonas de placer de la Marca de Drusus por su gran precio y rareza. Las fibras se importan desde la Expansión Koronus, y al formar una tela reaccionan a la luz ambiental, alterando sus colores y patrones en una exhibición estilizada y cambiante. Algunos afirman que reacciona al estado mental del portador. Sea cual sea el cambio, la tela es sorprendentemente cómoda y elegante.

Traje de vacío

Estos trajes sellados están destinados a preservar al usuario en entornos hostiles. Un traje de vacío incorpora un reciclador de aire y permite al usuario sobrevivir en el vacío. Muchos incorporan simples piezas de equipo útil que incluyen líneas de anclaje y abrazaderas. Sin embargo, los trajes de vacío de mala calidad pueden no proteger adecuadamente al usuario de las energías del vacío durante una exposición prolongada, lo que lleva a la enfermedad o la muerte.

Traje de vacío (modelo Selenita)

Un diseño realmente antiguo y una reliquia de las sagradas PCE, el modelo Selenita es quizás el traje de vacío más común usado en el Imperio. Diseñados para caminantes del vacío, mineros de asteroides y similares, este traje aislante de fibra cerámica proporciona una protección mucho mayor que un simple traje sellado ante los peligros del espacio, como las temperaturas extremas, la radiación y el impacto de escombros. Ampliamente fabricados y muy duraderos, algunos trajes de Selenita son reliquias atesoradas por las familias de nacidos en el vacío y naves estelares, y pueden haber servido a muchas generaciones en una tripulación particular.

El modelo Selenita puede mantener al usuario en el vacío hasta diez horas antes de reemplazar sus células de soporte vital (lo que puede hacerse sin quitarse el traje). Un traje totalmente funcional también contiene un vocotransmisor interno, un kit de reparación, un rezón compacto de diez metros, y un visor fotosensible. La estructura reforzada del traje proporciona 3 PB en el cuerpo, brazos y piernas y 4 PB en la cabeza. Sin embargo, el traje es muy voluminoso e impone una penalización de -10 a todas las tiradas de Agilidad al llevarlo puesto. Los trajes de Selenita tienen múltiples variantes locales y están sujetos a las reglas de calidad de los blindajes.

Los trajes de Selenita comunes en Puerto Errante y El Paso están equipados con unidades de propulsión, que permiten al usuario moverse a través del espacio abierto en condiciones de gravedad reducida o nula con un tipo de Movimiento 6 (aunque no se pueden usar en entornos de gravedad normal).

VISOR TÉRMICO

Dispositivos relativamente simples, los visores térmicos permiten al usuario ver imágenes térmicas de cuerpos calientes, revelando enemigos ocultos por la noche. Un personaje con un visor térmico no sufre ninguna penalización por la oscuridad y gana una bonificación de +20 a las tiradas de Percepción basadas en la visión durante la noche.

VISOR Y LENTILLAS FOTOSENSIBLES

Lentes avanzadas diseñadas para aumentar los niveles de luz disponible incluso en las noches más oscuras, permitiendo ver en la oscuridad casi tan bien como a la luz del día. Estas lentes conceden el rasgo Visión en la oscuridad. Los visores de buena calidad también vuelven al usuario inmune a los efectos de las granadas de fogonazo fotónico.

DROGAS Y ARTÍCULOS DE CONSUMO

AMASEC

Popular bebida alcohólica destilada del vino. Su calidad puede variar desde bebidas apenas aptas para bombas incendiarias, hasta licores dignos de los mejores siervos del Emperador.

ANTITOXINA (DROGA)

Esta droga puede anular los efectos de los gases y toxinas más peligrosos si se administra a tiempo. Una dosis de antitoxina elimina todo efecto actual, positivo o negativo, de cualquier droga, toxina o gas que afecte al personaje (a menos que la droga indique que la antitoxina no surte efecto contra ella).

Sin embargo, esta droga produce dolores y debilidad, además de otros efectos secundarios como vómitos, hemorragias nasales y evacuación de los intestinos. Al tomar esta droga, el personaje queda aturdido durante tantos asaltos como 1d10 menos su bonificación de Resistencia. Un resultado de 0 o inferior significa que el personaje no sufre efectos adversos.

COMIDA DE ALTA CALIDAD

La nobleza del Imperio se alimenta de manjares como carne auténtica y sin procesar de animales extraños, frutas de mundos letales recogidas a costa de muchas vidas y cereales exóticos de jardines hidropónicos privados. Algunas delicadezas se crean solo con el propósito de demostrar su gran riqueza, pero ningún noble que se respete cae tan bajo como para comer y beber las mismas raciones que sus sirvientes—o, no lo quiera el Emperador, la inmundicia que consumen los siervos y los hambrientos.

DROGA DE COMBATE (DROGA)

Esta droga agudiza los sentidos y mejora el tiempo de reacción, acelerando literalmente al usuario, pero causándole fatiga y daños neurológicos tras un uso prolongado. Una dosis aumenta la bonificación de Agilidad y Percepción del usuario en +3 cada una durante 2d10 minutos. Una vez disipados sus efectos, el usuario debe superar una tirada de Resistencia para no sufrir una penalización de -20 a las tiradas de Agilidad y Percepción durante 1d5 horas.

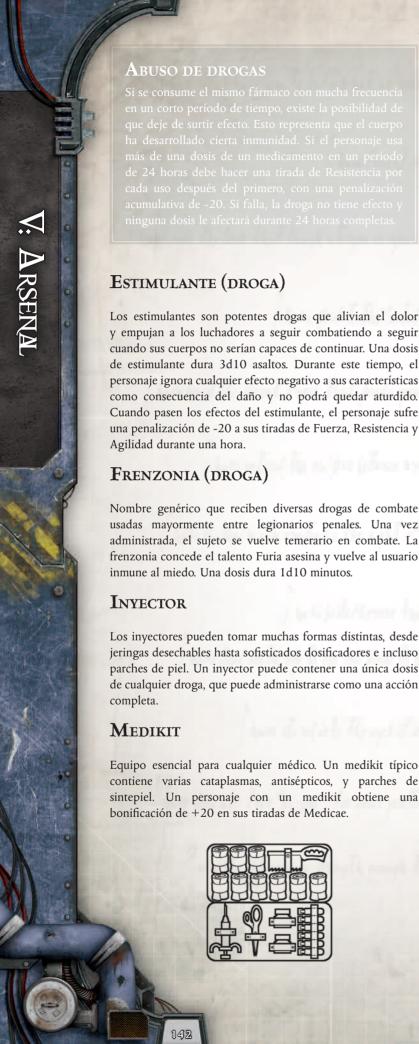


Tabla 5-14: Drogas y	ARTÍCU	ILOS DE CONSUMO
Nombre	kg	Disponibilidad
Amasec	_	Escasa
Antitoxina	_	Rara
Comida de alta calidad	_	Muy rara
Droga de combate	_	Escasa
Estimulante	_	Normal
Frenzonia	_	Muy rara
Inyector	_	Frecuente
Medikit	2	Común
Medikit (avanzado)	5	Rara
Obscura	_	Rara
Óleo sagrado	_	Muy rara
Poción de los Teósofos	_	Muy rara
Raciones	_	Omnipresente
Recafeinado	_	Abundante
Tranquilizantes	_	Abundante
Varillas de lho	_	Común

MEDIKIT (AVANZADO)

Equipo práctico para naves sin miembros con entrenamiento medicae; cualquiera puede usar estos kits. Cada uno contiene artículos esenciales como pulverizador de piel sintética, antisépticos, rociador de costra líquida, varitas de antitóxinas, y más; con instrucciones paso a paso y cogitadores de consejo diagnóstico. Este medikit concede una bonificación de +20 a las tiradas de Medicae y el usuario puede considerar la habilidad como básica incluso si no ha adquirido la habilidad.

OBSCURA (DROGA)

Prohibida y objeto de represión generalizada, la obscura sigue siendo un narcótico ampliamente consumido entre la escoria imperial. Los contrabandistas pueden lograr grandes beneficios importando y vendiendo la droga a todo tipo de civiles y personal militar. Los consumidores de obscura entran en un estado de ensueño durante 1d5 horas (si es necesario, durante un combate se consideran bajo los efectos de una granada alucinógena). Después, durante 1d10 horas tras terminar sus efectos, entran en una profunda depresión, a menos que se tome otra dosis de obscura.

ÓLEO SAGRADO

Ungüentos sagrados bendecidos por el Omnissiah, muy solicitados por sus propiedades místicas sobre las máquinas. Si se aplica a un arma (con una acción completa) no podrá encasquillarse (consulta el **Capítulo IX: Reglas de juego**, página 249) durante tantos disparos como la capacidad de su cargador. Si el arma ya estaba encasquillada al aplicar el ungüento se desencasquilla de inmediato, pero no provoca ningún efecto adicional.

Poción de los Teósofos

Un licor espeso y embriagador de Archaos, prohibido por la antigua ley de ese mundo. Se dice que le da al bebedor una profunda claridad mental, y aunque esto probablemente no sea más que el misticismo que acompaña a cualquier objeto prohibido, este raro intoxicante es apreciado como un signo de cultura y riqueza entre los calixianos sofisticados.

RACIONES

La mayoría de alimentos del Imperio son envasados, procesados, e irreconocibles como algo comestible. La calidad de las raciones varía ampliamente, desde comida sencilla y pobre, como fécula de cadáver o algas cultivadas hasta tiras aromatizadas de carne grox y sabrosas nutrigachas.

RECAFEINADO

El recafeinado es una popular bebida caliente, hecho a partir de hojas machacadas y hervidas. La composición puede variar, pero la mayoría de las mezclas incorporan alguna sustancia estimulante, como la cafeína o faramoxina destoxificada.

TRANQUILIZANTE

El término tranquilizante abarca una serie de químicos artificiales destilados del alcohol hechos por las masas de los mundos colmena de la Demarcación de Golgenna. Las técnicas para producir tranquilizantes han sido extendidas a lo largo del Sector Calixis por escoria, criminales, y hombres de armas. Consumir un tranquilizante adormece el cuerpo y la mente, una sensación muy diferente a beber matarratas, amasec u otras bebidas espirituosas. Aunque con un efecto final similar, los efectos del tranquilizante son desagradables, depresivos, y de gusto adquirido.

VARILLAS DE LHO

Comunes entre soldados de la Guardia Imperial y trabajadores humildes. Cada cilindro de papel contiene una sustancia vegetal perfumada, ligeramente narcótica (y adictiva), que se enciende para inhalar el humo resultante.

UTENSILIOS

ALMANAQUE ASTRAE DIBINITUS

Un dispositivo tecnológico del Divino Astrométricum, una facción calixiana de tecnosacerdotes preocupados por catalogar estrellas, nebulosas y eventos distantes del vacío. La disposición de las esferas y proyecciones hololíticas forman un catálogo muy útil para aquellos que viajan entre las estrellas. Puede proporcionar una bonificación de +10 a las tiradas de Navegación, Oficio (Astrógrafo), Pilotar o Saber académico (Astromancia) donde su información sea directamente relevante para las circunstancias.

ANILLO VENENOSO

Una herramienta para asesinos y nobleza depravada, el anillo contiene un pequeño y discreto compartimiento que puede contener cualquier veneno o sustancia apropiada. Proporciona una penalización de -20 a cualquier tirada para descubrir el compartimento, o detectar los movimientos del portador al introducir la sustancia en alimentos o bebidas.

TABLA 5-15: UTENSILIOS			
Nombre	kg	Disponibilidad	
Almanaque Astrae Divinitus	4	Extremadamente rara	
Anillo venenoso	_	Muy rara	
Arca de armas	6	Normal	
Auspex/Escáner	0,5	Escasa	
Autopluma	_	Escasa	
Bomba de fusión	12	Muy rara	
Botas magnéticas	2	Rara	
Carga de demolición	1	Escasa	
Chivatos	1,5	Normal	
Combiherramienta	1	Rara	
Diagnosticador	4	Muy rara	
Enmudecedores	2	Normal	
Equipo de emergencia para naves	6	Común	
Esfera/lámpara incandescente	0,5	Abundante	
Foco psíquico	_	Rara	
Grilletes	1	Frecuente	
Halcón de combate	_	Muy rara	
Garrote del capitán	1	Muy rara	
Magnoculares	0,5	Normal	
Mapa de datos (modelo Hadd)	13	Muy rara	
Matriz de cálculo	120	Escasa	
Microcomunicador	_	Normal	
Motor de renumeración	7	Muy rara	
Multibrújula	4	Casi única	
Multillave	_	Escasa	
Navis Prima	1	Muy rara	
Ortodoxia de Mefonte	2	Escasa	
Paracaídas gravitatorio	15	Rara	
Pictograbador	1	Común	
Placa de datos	0,5	Común	
Retrorreactor	25	Rara	
Rezón	2	Normal	
Servidor (Combate)	_	Rara	
Servidor (Multitarea compleja)		Rara	
Servidor (Trabajador, Monotarea	_	Escasa	
simple)			
Servocráneo		Escasa	
Vocotransmisor	_	Escasa	
All Annual Control of the Control of			

ARCA DE ARMAS

Estuche protector con varios compartimientos y enchufes para baterías que se llevan a la espalda. Están diseñados para proteger el equipo del hurto y el entorno. El arca tiene espacio para hasta 2 armas básicas o 4 pistolas (o 1 arma básica y 2 pistolas). Además, permite almacenar hasta 4 cargadores de munición para armas básicas, o 8 cargadores de munición para pistolas (o cualquier combinación donde 1 cargador para armas básicas ocupa 2 espacios de cargadores para pistolas).

AUSPEX/ESCÁNER

Estos dispositivos se utilizan para detectar emisiones de energía, movimiento y signos de vida biológica. Un personaje con un auspex gana una bonificación de +20 a las tiradas de Perspicacia y puede realizar una tirada de Competencia tecnológica para detectar cosas imperceptibles mediante los sentidos humanos, como gases invisibles, bioseñales o radiación ambiental. El alcance estándar de un auspex es de 50m, aunque sus sensores no pueden atravesar muros de más de 50cm de espesor ni ciertos materiales aislantes.

AUTOPLUMA

Estos artilugios de escritura de aspecto arcano permiten transcribir texto con una gran velocidad y precisión. Un personaje con la habilidad Oficio (Rememorador) puede usar una autopluma para ganar una bonificación de +10 a sus tiradas de habilidad.

BOMBA DE FUSIÓN

Las bombas de fusión se adhieren a objetivos metálicos con adhesivos magnéticos. Al explotar liberan un intenso calor similar a una descarga de fusión, ideales para destruir mamparos, cascos de vehículos y otros objetivos blindados. Las bombas de fusión son difíciles de manejar y no están diseñadas para ser arrojadas, solo se sitúan en contacto con su objetivo para asegurar el máximo efecto. Una bomba de fusión causa 6d10 puntos de daño energético con penetración 12 a cualquier cosa en un radio de dos metros. Todo lo que sobreviva debe superar una tirada de Agilidad o empezará a arder.

BOTAS MAGNÉTICAS

Pesado y voluminoso, este calzado contiene electroimanes que permiten adherirse a superficies metálicas, como el exterior del casco de las naves, y se encuentran a menudo en los suministros de emergencia de las naves de vacío. Las botas magnéticas reducen el movimiento y la BA del usuario a la mitad cuando se usan, pero a cambio permiten moverse normalmente en zonas de gravedad baja o nula, siempre que haya una superficie adecuada sobre la que caminar.

CARGA DE DEMOLICIÓN

Una carga de demolición es un simple artefacto explosivo usado para volar puertas, abrir brechas en cascos de naves y destruir edificios. El peso indicado para una carga de demolición representa 1 kilogramo de explosivos, aunque es posible combinar varias cargas, aumentando su potencia destructiva. Al explotar, cualquier cosa atrapada dentro de su radio de explosión recibe 3d10 puntos de daño explosivo más 2 puntos de daño adicionales por cada kilogramo utilizado. El radio de la explosión de la carga es de 5 metros por cada kilogramo utilizado. Consulta la habilidad Demolición en el Capítulo III: Habilidades, página 80 para más información sobre colocar y desactivar explosivos.

CHIVATOS

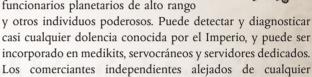
Los chivatos son alarmas de proximidad que detectan movimientos o sonidos (dependiendo del modelo) y alertan a sus propietarios de cualquier peligro emitiendo un ruido horrible. Para utilizar un chivato, hay que superar una tirada de Competencia tecnológica. El DJ hace esta tirada en secreto para ocultar si el dispositivo funciona correctamente. Una vez colocado, un chivato tiene una Percepción de 75 a efectos de detectar sonidos o movimientos. Si detecta un intruso, se dispara la alarma, que se puede escuchar a un kilómetro. Puertas, paredes y otras barreras físicas pueden reducir el alcance de la alarma.

COMBIHERRAMIENTA

Comúnmente encontrados en manos de miembros del Adeptus Mechanicus, las combiherramientas son artefactos mecánicos muy versátiles, aunque algo extraños. Un personaje con una combiherramienta gana una bonificación de +10 a sus tiradas de Competencia tecnológica.

DIAGNOSTICADOR

El diagnosticador es un sofisticado dispositivo médico usado entre funcionarios planetarios de alto rango



Un diagnosticador proporciona una bonificación de +20 a las tiradas de Medicae o Percepción para determinar una dolencia. Un éxito indica las contramedidas médicas apropiadas.

asistencia médica los consideran esenciales en sus viajes.

ENMUDECEDORES

Al contrario que los chivatos, los enmudecedores generan ondas de sonido para cancelar el ruido provocado en un área pequeña. Un personaje con un enmudecedor activo gana una bonificación de +30 a las tiradas de Movimiento silencioso. Un enmudecedor tiene energía suficiente para 20 minutos de uso continuo antes de ser recargado, un proceso que tarda una hora.

EQUIPO DE EMERGENCIA PARA NAVES

Incluso las naves más seguras tienen equipos de emergencia en la mayoría de las cubiertas—aunque algunas cubiertas miden varios kilómetros. Algunos miembros de la tripulación también llevan versiones más pequeñas para reparar brechas en el casco. Un equipo estándar pesa unos 20kg e incluye:

Célula de energía universal: Mediante clavijas o adaptadores puede suministrar energía a una vara de luz o a un vocotransmisor de emergencia durante 1d5 horas, o bien cargar una pistola láser con 5 disparos.

Mascarilla y bombona de oxígeno: Permite al usuario seguir respirando durante unos 30 minutos.

Píldoras antirradiación: Un buen remedio para evitar los efectos de la radiación si el personaje ha estado expuesto a reactores de plasma o erupciones solares. Incluye 5 píldoras.

Raciones y cantimplora: Contienen sustento suficiente para un día, ya que si el rescate no ha llegado para entonces probablemente no llegue nunca.

Rociador de gel para sellar cascos: Tubo lleno de un gel apestoso que se aplica sobre brechas del casco. Cada uno contiene gel suficiente para cubrir 20 perforaciones de unos 10cm².

Vara de luz: Proporciona 1d5 horas de iluminación continua. Vocotransmisor de emergencia: Ajustable a todas las

Vocotransmisor de emergencia: Ajustable a todas las frecuencias de comunicación de la nave, aunque también puede emitir una "plegaria de socorro" estándar en los canales de emergencia.

ESFERA/LÁMPARA INCANDESCENTE

Estos prácticos utensilios se usan con mucha frecuencia como fuentes de luz durante la noche o en lugares oscuros. Por lo general pueden iluminar una zona de unos 12 metros de diámetro. Una esfera o lámpara incandescente estándar dura 1d5 horas antes de tener que ser recargada.

Foco psíquico

Los psíquicos suelen ayudarse de artefactos para concentrar sus poderes. Los focos psíquicos pueden ser huesos sagrados, bastones tallados, iconos benditos, o cristales, y todo psíquico con un foco psíquico recibe una bonificación de +10 a sus tiradas de Invocación (consulta el Capítulo III: Habilidades, página 82).

GARROTE DEL CAPITÁN

Muchos oficiales de la Armada Imperial llevan uno de estos garrotes como una insignia de su rango. La mayoría están grabados y adornados con la heráldica de su nave y su flota. Los subalternos se refieren a ellos despectivamente como la "muleta del capitán", viéndolos solo como otro símbolo de opresión. Lo que la mayoría no sabe, y descubre demasiado tarde, es que estos garrotes navales a menudo están fuertemente reforzados y pueden romper huesos



con facilidad. Algunos incluso contienen microcogitadores especializados o bóvedas de datos—por ejemplo, el bastón del comerciante independiente *Aigiarn* contiene los códigos para los espíritus máquina del puente de mando. Es insertado ceremonialmente en el timón principal como parte de cada cambio de rumbo, en una elaborada ceremonia de fases y contrafases. El fracaso al realizar correctamente este ritual resulta en el bloqueo de todos los sistemas de mando para prevenir la piratería o el amotinamiento.

GRILLETES

Sujecciones sólidas usadas a menudo por cazarrecompensas y agentes de la ley, aunque también pueden encontrarse en manos de individuos con fines mucho más siniestros.

HALCÓN DE COMBATE

Máquinas aéreas creadas con el aspecto de aves de presa, los halcones son una tipo inusual de ciberfamiliar usado por algunos escuadrones del Adeptus Arbites y cazarrecompensas adinerados (consulta la página 376 para más detalles). Una vez arrojado al aire, el halcón se desliza en busca de su objetivo antes de abalanzarse a golpear con garras metálicas y descargas eléctricas. Los potentes suspensores internos tienen potencia suficiente para que un halcón de combate pueda transportar el peso de un hombre a distancias cortas.

MAGNOCULARES

Los magnoculares son potentes dispositivos de aumento visual. Los más avanzados y de mayor calidad pueden realizar aproximaciones de distancia y detectar fuentes de calor, calcular la posición de un objetivo y realizar capturas de imágenes.

MAPA DE DATOS (MODELO HADD)

Un procesador de datos y visualización geométrica que resulta útil para resolver problemas de lógica o información fragmentada. Proporciona una bonificación de +10 a las tiradas de Lógica, y a discreción del DJ puede reducir el tiempo necesario para realizar una investigación, siempre que el investigador posea la habilidad Competencia tecnológica.

MATRIZ DE CÁLCULO

Los proyectos mercantiles son atendidos por un enjambre de escribas y contables, y los más extensos solo pueden prosperar con ayuda de máquinas como la matriz de cálculo. Se trata de una ruidosa pila de cogitadores del tamaño de un hombre alimentados mediante prometio, a menudo montados sobre una plataforma móvil. Su espíritu máquina acepta cientos de folios y otros datos, ordenándolos y expulsando resúmenes y predicciones a pedido. Proporciona una bonificación de +10 a las tiradas de Comerciar.

MICROCOMUNICADOR

Un microcomunicador es un dispositivo de comunicación de corto alcance que se lleva en el oído, adecuado para comunicaciones a aproximadamente un kilómetro. Aunque el mal tiempo, y superficies densas de roca o plastiacero pueden reducir su alcance.

MOTOR DE RENUMERACIÓN

Un símbolo de estatus para las empresas y comerciantes adinerados, los apéndices ópticos y engranajes de este pesado dispositivo organizan, apilan, y cuentan el valor de diversas monedas. Cualquier intento de engañar al dispositivo mediante Trucos de manos u otro método de distracción sufre una penalización de -30. Sin embargo, su temperamental espíritu máquina requiere la atención constante de tecnoadeptos.

Multibrújula

Al explorar nuevos mundos, este antiguo modelo de dispositivo es indispensable, pero pocos tienen los medios e influencia para adquirir uno. Después de unos segundos de análisis de los datos planetarios, una multibrújula puede mostrar direcciones,



mapas topográficos, señalar los puntos cardinales, indicar la altitud y mucho más. Incluso el Mechanicus de Calixis no entiende por completo todas las capacidades de tan sagrado y raro dispositivo. Poseer una multibrújula concede una bonificación de +10 a todas las tiradas de Supervivencia y Navegación (Superficie).

MULTILLAVE

Dado que puede abrir la mayoría de las cerraduras imperiales, la multillave no es un artículo habitual para los ciudadanos honrados del Imperio, sin embargo, son muy valiosas para los criminales. Un personaje provisto de una multillave gana una bonificación de +30 a cualquier tirada de Seguridad para abrir cerraduras.

NAVIS PRIMA

Tal vez uno de los artículos más valiosos que puede poseer un explorador, pues señala rutas seguras a través de la disformidad, o por lo menos tan seguras como pueden ser los viajes disformes. Algunos cubren las localizaciones de salto y los tiempos de viaje ampliamente conocidos, pero otros pueden contener rutas y destinos solo conocidos por unos pocos que guardan celosamente sus secretos. Incluso más raros son los mapas que se suponen perdidos, describiendo localizaciones de salto que se creen olvidadas o que solo se recuerdan como rumores o leyendas. Todos estos son elementos que pueden impulsar misiones de décadas de duración, estableciendo nuevas fortunas y casas mercantiles o destruyéndolas por completo. Estos artículos son excepcionalmente raros y pueden ser objetivo de persecuciones de por vida para obtener incluso el rumor más insignificante de ese mapa. Los modelos de calidad normal de este objeto no conceden ninguna bonificación, pero los mismos artículos de buena calidad conceden un +10 a las tiradas de Navegación (Estelar) y Navegación (Disformidad), y los de la mejor calidad aumentan esta bonificación a +20.

ORTODOXIA DE MEFONTE

Un tomo o placa de datos que contiene una colección tres veces bendecida de catecismos, castigos y salmos reunidos por primera vez por Pío Mefonte en el siglo IV del 41º Milenio. Estos son algunos de los versos más conocidos del Ministorum Calixiano, y su propia manufactura—dorada y decorada con estandartes al viento—es una señal de que el que la posee está bien versado en las enseñanzas del Dios Emperador. Concede una bonificación de +10 a las tiradas de Carisma que involucren una oratoria o inspiración religiosa, o una audiencia imperial.

PARACAÍDAS GRAVITATORIO

Una versión más pequeña del retrorreactor. Estos dependen de campos de suspensión para contrarrestar la gravedad en un descenso controlado, mientras dos pequeños reactores a ambos lados ofrecen un retroceso adicional. A diferencia de un retrorreactor, está diseñado para permitir aterrizar con seguridad tras una larga caída—como un descenso desde un transporte aéreo—pero no para elevarse en el aire.

El paracaídas gravitatorio permite una caída segura y guiada desde cualquier altura. El usuario puede permanecer estático en el aire hasta un minuto continuado, si lo desea. Tras una hora de uso, la fuente de alimentación se agota.

PICTOGRABADOR

Los pictograbadores son dispositivos de registro de información relativamente simples; algunos tienen capacidades holográficas. La mayoría también permiten reproducir contenidos, e incluso algunos se integran en servidores dedicados para documentar excavaciones arcanotecnológicas, pruebas de armamento, interrogatorios alienígenas y otros eventos peligrosos.

PLACA DE DATOS

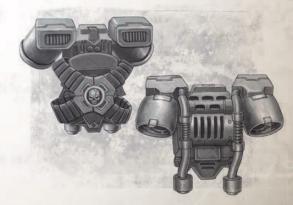
Las placas de datos están a la orden del día en el Imperio como principal medio para almacenar y consultar texto impreso, imágenes o vídeo. Son tan baratas y fáciles de producir que muchas solo contienen y reproducen un único documento concreto. Otras son capaces de almacenar nueva información, o transmitir y recibir datos de otros dispositivos.

RETRORREACTOR MODELO LATHE

Los retrorreactores son grandes mochilas con potentes cohetes o reactores. El usuario los activa para elevarse en el aire y luego caer en picado para iniciar un asalto. Los retrorreactores también son útiles para superar obstáculos elevados y llegar a los tejados de un solo salto, aunque la mayoría de los usuarios sin entrenamiento acaban lesionados al chocar. Aunque voluminosos, ruidosos y algo peligrosos de usar, son ideales para aumentar al máximo la movilidad personal en el suelo o incluso en el vacío.

Los retrorreactores requieren que el operador posea la habilidad Pilotar (Personal). Un retrorreactor permite una caída segura y guiada desde cualquier altura y, mediante impulsos, hacer una serie de saltos cortos (aterrizando al final de cada asalto). Alternativamente, puede conceder el rasgo Volador (12) durante un minuto como máximo.

La fuente de energía de un retrorreactor dura alrededor una hora de actividad.



REZÓN

Una pequeña pistola que dispara un gancho magnético unido a un alambre fino pero resistente de 100m. Tras alcanzar con el gancho el punto deseado, como una azotea, el usuario puede escalar por el cable o recoger el cable automáticamente. En casos extremos, también puede usarse como una tosca arma de proyectiles, que se considera una ballesta de un solo disparo.

V: ARSENAL

Un servidor es un autómata cuyos componentes de control son orgánicos y de origen humano. Algunos se cultivan en cubas, mientras que otros se forman a partir de los viejos cuerpos de venerados tecnosacerdotes o despreciados criminales cuyo castigo es servir al Imperio de esa forma. El proceso de crear un servidor purga las funciones cerebrales superiores y el patrón psíquico del sujeto, dejando solo un espacio en blanco para reprogramar. Las formas más comunes de servidores son obreros descerebrados, dedicados a una pequeña selección de tareas sencillas, y equipados con los dispositivos necesarios para este trabajo. Algunos ni tan siquiera son móviles, siendo construidos sobre la maquinaria que controlan. Ejemplos conocidos para los viajeros del vacío son los servidores controladores de puentes, los servidores pilotos y los enormes servidores monotarea que transportan palés de carga en zonas de atraque imperial. Los servidores más complejos o especializados son menos comunes y tienen, por consiguiente, una disponibilidad más escasa—ya que el Mechanicus Calixiano no acepta proporcionarlos en absoluto (consulta la página 376 para más detalles).

SERVOCRÁNEO

Un cráneo humano, a menudo el de un siervo favorecido o un humilde tecnoadepto, que ha sido equipado con un espíritu máquina rudimentario, sistemas de soporte vital y un motor gravitatorio para



levitar. Estos constructos están programados para realizar una tarea concreta y cuentan con el equipo básico para realizarla. Su pequeño tamaño y maniobrabilidad les permite entrar en espacios de otra manera inaccesibles y actuar como ojos y oídos para sus amos. El servocráneo es sinónimo del Adeptus Mechanicus, a quien estas creaciones sirven fielmente. Los servocráneos también suelen encontrarse en el Imperio como ciberfamiliares, guardianes armados, funcionarios del librarium, asistentes médicos, iluminadores, proclamadores y atriles de pergaminos. El equipo del servocráneo consiste generalmente en un par de tenazas manipuladoras simples, un arma, un dispositivo de pictograbación, instrumentos quirúrgicos, una linterna o lámpara, o un megáfono, pero existen muchos otros modelos de servocráneos con sus propias funciones (consulta la página 377 para más detalles).

VOCOTRANSMISOR

Este es un sencillo dispositivo de comunicación que se puede utilizar para enviar señales a largas distancias, incluso a naves en órbita desde la superficie de un planeta. Usar un vocotransmisor para recibir o transmitir señales en condiciones inusuales requiere una



tirada Ordinaria (+10) de Competencia tecnológica.

CIBERNÉTICA

"Así como el Omnissiah trascendió para velar por todos desde el Trono dorado, también nosotros debemos pasar de la carne corruptible al sagrado metal".

-Tecnoadepto Cadius Daxil

Los implantes biónicos y cibernéticos son un hecho en la vida imperial. Son bendiciones del Dios Máquina que permiten reemplazar partes dañadas o enfermas del cuerpo, mejorando las capacidades humanas y prolongando la vida. Sin embargo, hay un precio a pagar por tales mejoras, y este coste se mide en carne, la propia humanidad e incluso la cordura.

Aunque se espera que todos los miembros del Adeptus Mechanicus sustituyan su carne impura por tecnología bendita, para la inmensa mayoría un reemplazo biónico es una necesidad debido a una lesión o a su ocupación. Sin embargo, la mayoría de exploradores ven esto como una oportunidad, ya que los sustitutos mecánicos son muy superiores a la extremidad natural u órgano al que reemplazan. Aunque pocos implantes son tan avanzados como los concedidos al Tecnosacerdocio de Marte, los más comunes no requieren las extensas modificaciones corporales adoptadas por los adeptos del culto a la máquina.

Debido a la superstición y desigual nivel tecnológico del Imperio, el grado de sofisticación y uso de los implantes biónicos varía considerablemente (al igual que la reacción de la gente ante los implantes). Cada implante cibernético concede diferentes beneficios (o penalizaciones) según su calidad (consulta Calidad en la página 112). La excepción son los implantes de la mejor calidad, que no proporcionan beneficios adicionales respecto a los de buena calidad, salvo que su diseño y construcción son más impresionantes. La disponibilidad indicada a continuación representa implantes de calidad normal. Todas las mecadendritas implantadas se consideran de buena calidad a menos que se indique lo contrario.

PRÓTESIS BIÓNICAS

Las prótesis biónicas emplean la misma fuerza y rapidez que las extremidades originales (o de lo contrario podrían desprenderse), aunque sus robustos materiales suman +2 a la bonificación de Resistencia del propietario contra los impactos recibidos en esa localización. El daño en estas localizaciones se resuelve del modo habitual. Sin embargo, cualquier resultado que provoque hemorragia u otra consecuencia inaplicable a la prótesis la dejará inutilizada. Los daños críticos sobre una prótesis que provoquen la muerte del usuario mantienen su efecto completo: se asume que la prótesis explota provocando su muerte desangrado, incinerado, o electrocutado.

Las prótesis y extremidades adicionales—como las mecadendritas—sólo pueden realizar tareas que el propietario ya sabe hacer. Por ejemplo, un personaje con una mecadendrita medicae debe poseer la habilidad Medicae para beneficiarse de sus capacidades.

Ten en cuenta que las bonificaciones y las penalizaciones se aplican solo a las tiradas que involucren el uso de la extremidad biónica, y que los personajes que posean dos de estos implantes no aplican la misma bonificación dos veces, sino solo la de la extremidad que decidan utilizar.

BRAZO BIÓNICO

Estos sistemas desempeñan las mismas funciones que un brazo y mano humanos, conservando la fuerza, la destreza y el sentido del tacto originales.

Las versiones de mala calidad reducen a la mitad la Agilidad del usuario al realizar tareas que requieran destreza manual; las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles al usar ese brazo sufren una penalización de -10.

Los brazos biónicos de buena calidad proporcionan una bonificación de +10 a las tiradas de Agilidad para realizar manipulaciones delicadas (como Trucos de manos) y suman una bonificación de +10 a las tiradas de Fuerza con ese brazo.

SISTEMA LOCOMOTOR BIÓNICO (PIERNAS, CADERA, PELVIS, ETC.)

Los sistemas locomotores deben integrarse totalmente en la espina dorsal y el sistema nervioso del usuario; los modelos básicos lo hacen sin ninguna pérdida de movilidad.

Las versiones de mala calidad reducen a la mitad el índice de movimiento del usuario (redondeando hacia arriba); y si este intenta correr deberá superar una tirada de Agilidad para no caer al suelo al final de su movimiento.

Las versiones de buena calidad de estos sistemas conceden al usuario el talento Veloz. Además, añaden una bonificación de +20 a las tiradas realizadas para realizar saltos.

SISTEMA RESPIRATORIO BIÓNICO

Los pulmones biónicos y sistemas respiratorios implantados proporcionan un suministro constante de oxígeno. Sus usuarios ganan una bonificación de +20 a las tiradas de Resistencia hechas para resistir gases y toxinas aéreas.

Las versiones de mala calidad ofrecen los beneficios habituales. Sin embargo, son tan ruidosos que los personajes sufren una penalización de -20 a las tiradas de Movimiento silencioso. El suministro de oxígeno al cuerpo también es deficiente, lo que aumenta en una categoría la dificultad de todas las tiradas que involucran una actividad física extenuante.

Los pulmones biónicos de buena calidad son un sistema completo de soporte vital; si por alguna razón el sistema respiratorio falla, este implante mantendrá oxigenada su sangre, e incluso pueden ser diseñados para no ser detectados por un escáner

CALIDAD DE LAS PRÓTESIS BIÓNICAS

La calidad de las partes biónicas individuales debería tener un impacto en el juego de rol. Por ejemplo, una prótesis de mala calidad podría ser tosca y evidentemente mecánica, chirriante, o con fugas de fluidos. Por otra parte, las prótesis de buena calidad podrían ser tan discretas que apenas se diferenciasen a simple vista. Las prótesis de la mejor calidad deberían ser obras maestras con incrustaciones de oro y cobre que reflejasen un diseño avanzado y refinado.

IMPLANTES

A continuación se describen algunos de los implantes biónicos y cibernéticos más extendidos, diseñados para mejorar o salvaguardar el cuerpo humano. Los implantes suelen otorgar nuevas capacidades, o integrar dispositivos en el cuerpo.

Nota: Las mecadendritas son extremidades cibernéticas que se montan sobre la espalda o el hombro. Ningún personaje puede tener implantadas más mecadendritas que su bonificación de Resistencia.

ACTUALIZACIÓN DEL CALCULUS LOGI

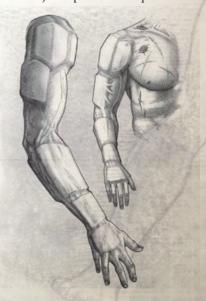
Implantes de cogitadores internos que ayudan a retener y procesar los datos. Permite filtrar rápidamente las placas de datos y pergaminos almacenados, aplicando la intuición a vastas categorías de datos mucho más allá de las capacidades de un hombre normal. Este implante concede al usuario una bonificación de +10 a cualquier tirada de Leer/Escribir, Lógica, o Saber académico.

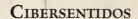
BLINDAJE CRANEAL

Esta mejora augmética cubre o reemplaza la mayor parte del cráneo con capas de plastiacero y gel para prevenir conmociones y otras lesiones cerebrales. Este implante concede +1 al blindaje en la cabeza, que se añade cualquier armadura.

BLINDAJE SUBCUTÁNEO

Estas delgadas placas de blindaje de caparazón se implantan bajo la piel en diversas localizaciones, proporcionando al usuario una mayor protección contra el daño. Aunque no es tan impresionante como otras mejoras, y en ocasiones es muy incómodo, el blindaje subcutáneo es muy fiable. Este implante suma +2 puntos de blindaje en los brazos, el cuerpo y las piernas. Este blindaje se apila con cualquier otro blindaje.





La vista, el oído, el tacto y el gusto pueden replicarse artificialmente, e incluso pueden añadirse más sentidos esotéricos.

Aunque los sistemas normales suelen ser evidentemente artificiales y a menudo de tamaño excesivo, logran emular hasta cierto punto el espectro sensorial humano sin poseer más efectos en la mecánica del juego.

Los cibersentidos de mala calidad son imitaciones deficientes de los reales (el oído presenta ruido de estática, la visión es en blanco y negro y de baja resolución, etc.). Todo personaje equipado con uno de estos sistemas sufre una penalización de -20 a las tiradas realizadas con este cibersentido.

Los cibersentidos de buena calidad otorgan al usuario el talento Sentido desarrollado para ese sentido en particular, además de una bonificación de +20 a las tiradas que deba realizar para resistir ataques contra dicho sentido, (ruidos ensordecedores o destellos cegadores).

Los ciberojos básicos y avanzados también pueden incorporar miras telescópicas (consulta la página 134 para más detalles), un visor fotosensible completo y/o sensores que le concedan el rasgo Visión en la oscuridad (consulta la página 370). Del mismo modo, los ciberoídos básicos o avanzados también pueden incorporar un microcomunicador interno.

Corazón biónico

Los más paranoicos (o preparados) están siempre dispuestos a reemplazar la simple carne con materiales más duraderos—el blindaje ligero de un corazón biónico proporciona una última línea de defensa. Los modelos superiores pueden ser activados para bombear más rápidamente aumentando la capacidad física, aunque se arriesga a sufrir una hemorragia cerebral al someter el sistema circulatorio a tanta presión. Un personaje con este implante gana +1 de blindaje en la localización del cuerpo que se suma a cualquier otro blindaje, y gana el talento Veloz.

DEDOS DE ESCRIBA

Este implante reemplaza la mano y el antebrazo inferior por herramientas especializadas en pasar páginas, escritura automática, manipular placas de datos y otras capacidades indispensables para un sabio. Aunque de apariencia inquietante, son uno de los implantes preferidos por los eruditos de mundos colmena y lexmecánicos. Este implante proporciona al usuario una bonificación de +10 a las tiradas de las habilidades de investigación.

IMPLANTES CORTICALES

Estos sistemas pueden usarse para reparar un cerebro dañado o para mejorar sus capacidades.

Los implantes corticales normales se usan para restaurar a individuos paralizados o con daños cerebrales a una relativa normalidad. Lo mejor que pueden lograr estos sistemas es una pérdida permanente de 1d10 puntos de Habilidad de Armas Habilidad de Proyectiles, Agilidad, Inteligencia y Empatía. Además, el personaje gana 1d10 puntos de locura.

Injerto de prótesis biónicas e implantes

Los implantes y prótesis biónicas solo están disponibles para aquellos personajes con recursos y personal capacitado para su injerto; por lo general solo pueden conseguirse en instalaciones médicas y planetas con un elevado nivel tecnológico.

Si un personaje logra encontrar un médico dispuesto a injertarle un implante o prótesis, el proceso tardará 2d10 días; este tiempo se reduce en tantos días como la bonificación de Resistencia del personaje, hasta un mínimo de un día. La dificultad de la operación se deja a discreción del DJ. Si se dispone de tiempo e instalaciones suficientemente avanzadas, el éxito podría ser automático, o de lo contrario el médico podría tener que realizar varias tiradas de Medicae o incluso Competencia tecnológica que podrían causar lesiones permanentes o hemorragias al paciente (consulta el Capítulo IX: Reglas de juego, página 263).

Los implantes corticales de mala calidad restauran las funciones cerebrales pero destruyen la personalidad y recuerdos del sujeto, convirtiéndolo a todos los efectos en un servidor (por lo que no son adecuados para los PJ).

Los implantes corticales de buena calidad son extremadamente raros, incluso dentro del Mechanicus, y su creación es un arte casi perdido. Otorgan al usuario el rasgo Inteligencia antinatural (x2) (consulta la página 366) y pueden desempeñar todas las funciones de un cogitador. Sin embargo, al injertar este implante el personaje gana 1d10 puntos de locura.

IMPLANTE DE FILTRO RESPIRATORIO

Estos implantes integrados en el interior de los pulmones pueden capturar la mayoría de los gases tóxicos. Otras partículas de materia inhalada también son filtradas, facilitando el respirar en ambientes contaminados. Este implante permite al usuario ignorar cualquier tóxico inhalado o contaminantes atmosféricos.

IMPLANTE REMEMORADOR

Un módulo neuronal que contiene una bóveda de datos y un pictograbador, a menudo incorporando un ojo biónico augmético que registra la información visible. Posteriormente, puede reproducir dicha información o superponerla ante los ojos del usuario con información actualizada sobre las personas, lugares y objetos a la vista. Es una herramienta de cronistas, rememoradores y maestros de ceremonias, así como de nobles con gusto por espiar los secretos de sus rivales desde la propia mesa de negociaciones. Puede proporcionar una bonificación de +10 a las tiradas de Oficio (Rememorador), u otras tiradas en situaciones sociales donde la información registrada proporcione cierta ventaja. El implante también concede al usuario el talento Memoria fotográfica si no lo posee.

IMPLANTE VOCOTRANSMISOR

Este implante contiene un microtransmisor, a menudo enlazado con las frecuencias del vocotransmisor de una nave.

IMPLANTE DE VOLUNTAD

Mediante cirugía craneal se implantan receptores neurales y artificiales, y se puede obligar al sujeto a no revelar cierta información, permanecer en un área determinada o realizar una tarea específica. Si el sujeto intenta resistirse a esta compulsión (o se ve forzado a ello) su cerebro desconectará y caerá inconsciente, o incluso podría morir en el caso de un implante especialmente potente. Muchos guardaespaldas reciben este implante como parte de su contrato.

INTERFAZ DE ARMAMENTO UIM

A diferencia de las versiones avanzadas normalmente solo concedidas a los tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus, esta versión simplificada permite al usuario manejar remotamente una única arma normalmente unida a su hombro. Aunque no es demasiado elaborado, es fácil de usar y muy solicitado por muchas profesiones militantes.

Este sistema permite al usuario disparar un arma a distancia adicional como una acción libre, usando su Habilidad de Proyectiles completa, sin importar las otras acciones que haya realizado en ese turno. Este arma adicional debe ser conectada al usuario mediante la interfaz de armamento UIM, y a menudo se montan sobre el propio un hombro del usuario.

Mal de ojo

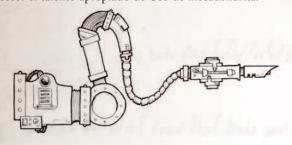
Un modelo legendario de ojo biónico arcanotecnológico que incorpora una pequeña arma láser, sacrificando algunas de las habilidades normales de un implante de visión cibernética para incluir este dispositivo. Cada uno de estos artefactos ha pasado de portador a portador durante siglos o milenios, reclamado por el Culto de la Máquina cada vez que su dueño muere. Como se puede suponer, es muy intimidatorio usar este arma como parte de negociaciones con sociedades primitivas. Un personaje con este implante tiene en su ojo un arma equivalente a una pistola infernal con un alcance de 10m. Es posible disparar el mal de ojo incluso si el personaje tiene las manos ocupadas, y puede usarse como una pistola en combate cuerpo a cuerpo. Se dice que el mal de ojo de Sebastian Winterscale contenía un arma mucho más potente, pero lleva siglos perdido.

MATRIZ LOCALIZADORA

Unos microcogitadores implantados en la base del cráneo permiten al usuario conocer la dirección del norte magnético, la localización actual con una precisión de pocos metros, su velocidad relativa, altitud, hora del día, y otra información valiosa. Sin embargo, el usuario aún necesita tener acceso a mapas y otros datos para beneficiarse de esta información; saber que se encuentra en un lugar específico de la superficie planetaria tiene poca utilidad sin ningún punto de referencia.

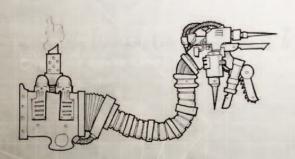
MECADENDRITA CON ARMA

Esta sólida mecadendrita montada sobre el hombro está diseñada para la defensa personal. Es un brazo de dos metros en cuyo extremo está montada una elegante pistola láser del Adeptus Mechanicus. Este arma cuenta como una pistola láser con la modificación Compacta. El usuario puede usar esta mecadendrita empleando su reacción del asalto o media acción de ataque en su turno, pero solo puede ser disparada una vez por asalto. Para resolver este ataque se realiza una tirada de Habilidad de Proyectiles. Ten en cuenta que este arma no tiene incorporado ningún sistema óptico de selección de objetivo. Para poder manejar este implante se requiere poseer el talento apropiado de Uso de mecadendrita.



MECADENDRITA CON HERRAMIENTAS

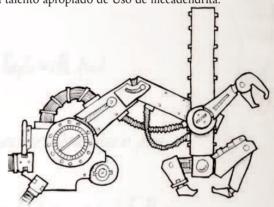
Esta mecadendrita de dos metros de longitud está provista de una gran variedad de herramientas y accesorios diseñados para ayudar al tecnosacerdote a desempeñar su sagrado deber. Cuenta como una combiherramienta, y concede al usuario una bonificación de +10 a todas las tiradas de Competencia tecnológica. La mecadendrita dispone de seis pistones inyectores, cada uno de los cuales puede contener una dosis de óleo sagrado (estos se obtienen por separado). Además, también cuenta con un incensario eléctrico que puede generar vapores de incienso en situaciones problemáticas. El incensario puede generar una "descarga" de humo cada quince minutos. Este humo puede emplearse en combate cuerpo a cuerpo para distraer y asfixiar al oponente, imponiendo una penalización de -5 a las tiradas de Habilidad de Armas de todas las criaturas vivientes en un radio de dos metros durante 1 asalto. Este uso requiere media acción. A menos que el incensario sea desactivado, todas las tiradas de Percepción realizadas para detectar al tecnosacerdote que dependan del olfato ganan una bonificación de +10. Por último, la mecadendrita está equipada con una hoja de corte con las características de un cuchillo con la propiedad Defensiva y la modificación Monofilo. Para poder manejar este implante se requiere poseer el talento apropiado de Uso de mecadendrita.



MECADENDRITA CON MANIPULADOR

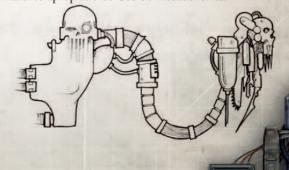
Esta potente mecadendrita montada sobre el hombro está diseñada para levantar grandes pesos y manipular maquinaria industrial. Está construida con ceramita y acero, y puede extenderse hasta una longitud de 1,5m. Al usar esta extremidad, el personaje gana una bonificación de +20 a las tiradas de Fuerza. La mecadendrita está provista de dos pinzas que pueden recoger y aplastar objetos. También pueden aferrarse a un punto de anclaje adecuado como una acción libre para estabilizar al tecnosacerdote mientras levanta objetos pesados, estructuras de soporte y demás. Por último, también puede usarse a modo de garrote, considerándose un arma primitiva que causa 1d5+2 puntos de daño de impacto.

El manipulador no puede usarse para realizar manipulaciones delicadas como escribir en un teclado o manejar objetos frágiles. Para poder manejar este implante se requiere poseer el talento apropiado de Uso de mecadendrita.



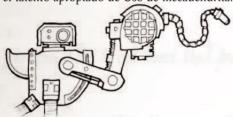
MECADENDRITA MEDICAE

Este miembro flexible de dos metros de longitud está diseñado para proporcionar asistencia médica y quirúrgica de campo. Otorga una bonificación de +10 a las tiradas de Medicae. La mecadendrita está provista de seis pistones inyectores, cada uno de los cuales puede contener una dosis de droga (estas se obtienen por separado). Además de prestar primeros auxilios, la mecadendrita posee aplicadores de grapas que detienen hemorragias empleando media acción. Un pequeño escalpelo sierra integrado reduce la dificultad de la amputación de miembros a Moderada (+0), y también puede usarse como un arma improvisada que causa 1d5 de daño acerado. Por último, la mecadendrita medicae también puede otorgar una bonificación de +10 a las tiradas de Interrogar. Esta mecadendrita puede ir montada sobre el hombro o en el esternón. Para poder manejar este implante se requiere poseer el talento apropiado de Uso de mecadendrita.



MECADENDRITA ÓPTICA

Esta mecadendrita flexible y provista de videocámaras está diseñada para ayudar en inspecciones y detecciones. Puede extenderse hasta 3 metros de largo, y reducir su diámetro hasta el grosor de un lápiz. Concede al usuario una bonificación de +10 a las tiradas de Percepción. Las señales ópticas que recibe permiten al usuario examinar superficies a nivel microscópico o emplear la mecadendrita como mira telescópica. También posee un foco de infrarrojos y otros sensores. El usuario no sufre ninguna penalización por desenvolverse en la oscuridad y además recibe una bonificación de +20 a todas las tiradas de Percepción en las que esté involucrada la visión durante la noche. Finalmente, la mecadendrita está equipada con un foco que puede emitir luz de distintos colores a voluntad del usuario. Esta mecadendrita puede ir montada sobre el hombro o en el esternón. Para poder manejar este implante se requiere poseer el talento apropiado de Uso de mecadendrita.



MÓDULO SENSORIAL

Estos implantes replican los efectos de sensores especiales. Su uso siempre requiere concentración y emplear media acción.

Los sistemas normales funcionan de forma idéntica a un auspex estándar (consulta la página 143).

Los sistemas de mala calidad poseen una única capacidad de detección (calor, radiación o electromagnetismo) y tienen un alcance de solo 20 metros.

Los sistemas de buena calidad funcionan como un auspex completo, pero también permiten repetir una tirada fallida de Percepción mientras se estén usando.

Músculo sintético

Hebras viscosas de tejido muscular cultivado, espesadas y alimentadas con nutrientes líquidos y entrelazadas con tejido antifragmentación, que se injertan en los músculos existentes para aumentar su fuerza. Un implante normal concede al usuario un +1 a su bonificación de Fuerza. Los injertos de la mejor calidad conceden el rasgo Fuerza antinatural (x2) pero también imponen una penalización de -10 a cualquier tirada de Agilidad debido a la deformación del cuerpo.

PIEL PRESURIZADA

Tejido implantado endurecido con tejido antifragmentación y tratado con químicos, de modo que el usuario puede tolerar un mayor tiempo de exposición al vacío antes de sufrir efectos adversos. Los agentes químicos también minimizan el daño sufrido debido a las energías del vacío. Este implante permite al usuario resistir el daño debido a la exposición al vacío durante 1d10+3 asaltos por encima de la duración normal.

SENTIDOS AUMENTADOS

Esta categoría incluye receptores auditivos y olfativos, detectores de presión atmosférica, sistemas de sonar y otros en función del tipo de implante deseado. Estos pueden trabajar de forma coordinada con otros implantes o incluso con los sentidos naturales. Este implante concede el talento Sentido desarrollado para un sentido cualquiera (vista, olfato, etc.).

UNIDAD DE IMPULSOS MENTALES (UIM)

Estos artilugios, también conocidos como enlaces sensoriales, permiten al usuario comunicarse directamente con un dispositivo tecnológico. Su uso está muy extendido entre el Adeptus Mechanicus cuyos miembros los consideran artefactos de comunión divina. Las unidades más toscas o básicas consisten en un único conector medular o cortical, mientras que los más avanzados incluyen sondas de conexión en las muñecas (y posiblemente en conectores de mecadendritas) además del conector medular.

Los modelos normales no modifican la comunicación con los espíritus máquina, pero proporcionan una bonificación de +10 a las tiradas de Competencia tecnológica, Conducir o Pilotar, al manejar aparatos con soporte para UIM.

Para usar sistemas de mala calidad es necesario superar una tirada de Voluntad, y además imponen una penalización de -10 al interactuar con espíritus máquina.

Los modelos de buena calidad otorgan una bonificación de +10 para comunicarse con espíritus máquina, y las tiradas de Competencia tecnológica, Conducir, Habilidad de Proyectiles, Indagar, Lógica y Pilotar al manejar sistemas con soporte para UIM. Además, concede la capacidad de experimentar los sentidos de cualquier familiar del usuario como si estuviera presente (como un servocráneo o halcón de combate, consulta la página 376).

Tabla 5-16: Cibernética	Disponibilidad
Actualización del calculus logi	Muy rara
Blindaje craneal	Escasa
Blindaje subcutáneo	Muy rara
Cibersentidos	Rara
Corazón biónico	Rara
Dedos de escriba	Escasa
Extremidad biónica	Escasa
Implante de filtro respiratorio	Rara
Implante de voluntad	Rara
Implante rememorador	Rara
Implante vocotransmisor	Escasa
Implantes corticales	Muy rara
Interfaz de armamento UIM	Rara
Mal de ojo	Casi única
Matriz localizadora	Rara
Mecadendrita con arma	Muy rara [†]
Mecadendrita con herramientas	Muy rara [†]
Mecadendrita con manipulador	Muy rara [†]
Mecadendrita medicae	Muy rara†
Mecadendrita óptica	Muy rara [†]
Modulo sensorial	Rara
Músculo sintético	Rara
Piel presurizada	Escasa
Sentidos aumentados	Rara
Sistema locomotor biónico	Escasa
Sistema respiratorio biónico	Rara
Unidad de impulsos mentales	Rara
Algunos sistemas cibernéticos solo se otorgan	a los tecnoadeptos del Adeptu

toscas de estos sistemas a cualquiera que esté dispuesto a pagar el precio.



CAPÍTULO VI: PODERES PSÍQUICOS

"La ceguera puede ser el precio que pague por la conexión sagrada con el Dios Emperador, pero ahora veo más de lo que tal vez pueda imaginar. Veo incontables y maravillosos mundos, veo colores y escenas que aplastarían tu mente por completo. Ahora los veo... A ellos acechando en los espacios entre realidades, arañando con sus garras intentando entrar. No, eres tú el auténtico ciego, ignorante y desvalido como un niño indefenso en la noche más oscura con lobos rapaces por todas partes. Porque están aquí, ahora a nuestro alrededor y no los puedes ver. No importa que sea a la luz o en la oscuridad... porque ellos te ven y tienen hambre".

-Astrópata plenipotenciario Aldus Col

entro del Imperio del hombre, algunas personas nacen diferentes. Giros caprichosos del destino y pequeñas corrupciones del genoma han provocado un aumento del número de psíquicos en la raza humana. Estos psíquicos nacen benditos y malditos. Tienen el raro don de extraer poder de la disformidad, la dimensión oculta del caos que acecha bajo la estructura de la realidad, y darle forma como inimaginables efectos extraños y sobrenaturales. El uso de tal poder, sin embargo, conlleva un riesgo terrible.

Lo sepan o no, la mente de cada psíquico brilla intensamente dentro de la dimensión de la disformidad, o inmaterium como también se la conoce. Este reino psíquico es el hogar de seres indescriptibles, depredadores hambrientos que buscan esas almas con gran expectación. Los habitantes del inmaterium, bestias incorporeas, diablillos y cosas peores, acosan y se aprovechan de las mentes débiles y desprotegidas. Un psíquico incauto es fácilmente atacado, consumido o usado como puerta de entrada hacia el mundo físico.

Los psíquicos son vistos de diferentes maneras a través de los diferentes mundos del Imperio. En los planetas más primitivos, se los considera chamanes, brujos y hechiceros. Las sociedades más sofisticadas generalmente son conscientes de las habilidades psíquicas y se refieren a los psíquicos por otros títulos como "marcados" o "elegidos". Pero en casi todos los casos, y en todos los mundos, se teme por la oscuridad y el caos que pueden traer a aquellos a su alrededor.

Muchos creen que los psíquicos representan una gran perversión de la humanidad y un recordatorio constante de los terribles poderes de la disformidad. Esta idea tiene bastante peso ya que la mayoría de los psíquicos sucumben a la locura y la ruina, a menudo a costa de innumerables vidas. Aquellos que pueden dominar el poder psíquico, sin embargo, se convierten en un bien muy preciado, aunque peligroso, para el Imperio.

TIPOS DE PSÍQUICOS

Hay individuos excepcionales en el 41° Milenio que usan poderes psíquicos. Algunos de estos ejercen papeles vitales y venerados en el Imperio, mientras que otros son repudiados.

ASTRÓPATAS

La gran extensión del Imperio del hombre sobrepasa enormemente el alcance de las comunicaciones normales. Los astrópatas son capaces de transmitir y recibir mensajes a través de la inmensidad del espacio, aunque un mensaje puede verse retrasado, deformado e incluso perderse por las turbulencias de la disformidad. Con sus poderes, los astrópatas pueden hacer lo que ningún otro hombre puede; traspasar los límites del tiempo y el espacio para permitir a la humanidad comunicarse entre sus dominios dispersos en la inmensidad del espacio interestelar. A veces, la disponibilidad de un astrópata ha determinado si mundos enteros viven o mueren, y si millones sobreviven a la gloriosa luz del Emperador, o si caen en la oscuridad de los enemigos de la humanidad. En las profundidades de pesadilla del empíreo, los astrópatas escuchan los mensajes de la humanidad y ocasionalmente aquellos de naturaleza malvada ponen en peligro constante su cordura y sus almas mientras permiten que el Imperio funcione como una entidad coherente. El Adeptus Astra Telepathica supervisa la ardua tarea de reclutar y entrenar astrópatas en su servicio al Imperio, y regular sus operaciones.

Los astrópatas nacen con el don psíquico; reclamados por las naves negras y seleccionados, por la naturaleza de sus dones y otros criterios arcanos, para convertirse en astrópatas tras años de entrenamiento y adoctrinamiento que culminan en un ritual tecnoarcano llamado "comunión de almas" con el Dios Emperador. Este proceso es lo que los diferencia del resto de psíquicos, y sin él no habría astrópatas. Los beneficios de la comunión de almas les permiten cierta seguridad mientras abren sus mentes a las corrientes de la disformidad para comunicarse a grandes distancias, filtrar la verdad de entre la estática psíquica y las peligrosas mentiras susurradas desde más allá, y proyectar sus propios mensajes en el vacío para ser escuchados por otros de su misma clase. Sin embargo, la comunión de almas tiene un precio, y es que a pesar de la calidad de los candidatos seleccionados y su preparación, no todos sobreviven o conservan su cordura. De entre aquellos que lo hacen casi todos terminan ciegos a causa de la prueba, aunque sus nuevas habilidades compensan esta deficiencia, y otros ni siquiera se darán cuenta de este defecto, salvo por sus perturbadores ojos blanquecinos, o incluso, cuencas oculares vacías. Lo que la comunión de almas hace a nivel fundamental es combinar las habilidades propias del psíquico con una fracción diminuta de las habilidades del Emperador, que lo transforman y protegen de un modo único.

PSÍQUICOS IMPERIALES AUTORIZADOS

Los psíquicos que son lo suficientemente fuertes como para ser entrenados para controlar sus habilidades son adoctrinados en el servicio al Imperio de alguna manera, de acuerdo con la naturaleza de sus dones y su poder. Su supervivencia es posible gracias a un riguroso proceso de selección, adoctrinamiento y entrenamiento conocido como autorización; un proceso similar, pero no tan completo, tan extenso ni tan seguro como el ritual que ata a un astrópata. La autorización existe tanto para eliminar a los débiles y a los ya corrompidos, como para determinar de qué forma contribuirá al futuro del Imperio.

Algunos servirán al Administratum, otros a las vastas fuerzas del ejército imperial o como vasallos del Adeptus Astra Telepathica, otros serán asignados a las casas de poderosos miembros de la nobleza imperial. Tampoco es extraño que ciertos agentes del Imperio sirvan de un modo mucho menos restringido debido a su fuerza de voluntad o entrenamiento, tal vez los más infames o aquellos con una suprema voluntad férrea, la Sagrada Inquisición. También hay rumores sobre que algunos comerciantes independientes a lo largo de los milenios han sido psíquicos, aunque tales individuos han sido excepcionalmente raros. Sin embargo, las enseñanzas de la Scholastica Psykana pueden variar mucho, tanto en su propósito como en su efecto, y ninguna imagen del psíquico al servicio del Emperador es considerada definitiva; los peligros de la disformidad, así como el vicio y la debilidad humanos, han acabado con muchos.

NAVEGANTES

Esta línea hereditaria de pseudohumanos sirve al Emperador y al Imperio usando su habilidad innata para vislumbrar las traicioneras mareas de la disformidad, mediante un "ojo de la disformidad" que a menudo se manifiesta como una mutación visible. No son psíquicos en el sentido habitual, sino más bien los herederos de una habilidad específicamente diseñada cuya verdadera naturaleza no es comprendida por completo, incluso por aquellos que la poseen. Sus dones les permiten mirar hacia el interior del mismo inmaterium con una agudeza única, por lo que pueden dirigir una nave a través de la disformidad con una habilidad inimitable por otros psíquicos o máquinas. Sus casas nobles forman una antigua institución imperial conocida como Navis Nobilite, que tiene estrechos vínculos con todos los aspectos importantes de la sociedad imperial en general, desde la Armada Imperial hasta el Adeptus Mechanicus y las diversas potencias mercantiles de los comerciantes imperiales,

hasta los impetuosos y infames exploradores de lo desconocido, los comerciantes independientes.

PSÍQUICOS LATENTES

En toda la amplitud del Imperio, y más allá de él, hay individuos cuyas habilidades psíquicas, aunque presentes, no se han manifestado por completo. Es posible que hayan resultado afortunados en pequeños detalles, hayan sido partícipes de extrañas premoniciones, o incluso hayan sido perseguidos por influencias oscuras y de otro mundo. Dependiendo de su lugar y sociedad, los demás podrían verlos como afortunados o gafes, o la marca de la disformidad sobre ellos podría haber pasado desapercibida ya que sus habilidades latentes nunca han florecido, para bien o para mal. No obstante, estos psíquicos latentes caminan al borde del precipicio, lo sepan o no, ya que la disformidad y las criaturas hambrientas que lo habitan se sienten atraídas a alimentarse de estas almas sin entrenamiento o, peor aún, para usarlas como puerta de entrada al mundo físico, si pueden. Por esta razón, las autoridades imperiales y los sagrados Ordos siempre están atentos a estos psíquicos latentes, entregándolos a las infames naves negras que patrullan el Imperio y devuelven su cosecha para ser procesada.

SACRIFICIOS

Las naves negras de la Inquisición recolectan aluviones de psíquicos a medida que recorren el Imperio. La gran mayoría de los psíquicos reunidos de esta manera son demasiado débiles y de alma dócil como para resistir la corrupción de la disformidad. Se envían al cuidado del Adeptus Astronómica. Este augusto cuerpo ayuda al Emperador a mantener el Astronomicón, el gran faro psíquico de Terra. Al quemar sus mismísimas almas, los mártires del Astromonicón alimentan



el trono dorado del Emperador, enviando una luz astral que se emite a través de la disformidad. Al proporcionar un único punto fijo, el Astronomicón forma una parte vital de los viajes disformes, ya que permite a los navegantes triangular su posición. Tal vez miles de estos mártires son sacrificados al Emperador de esta manera cada día. La mayoría considera que es un pequeño precio a pagar a cambio de la protección y la orientación que ofrece el Señor de la Humanidad.

Psíquicos renegados

Algunos psíquicos logran subsistir sin los beneficios de la autorización imperial, los pocos que logran evadir a las autoridades y aquellos nacidos fuera de la ley, en comunidades aisladas o en mundos totalmente fuera del Imperio. La mayoría mueren a causa de su inmadura condición, pero algunos sobreviven a la manifestación plena de sus poderes y obtienen cierto grado de control. Son conocidos por muchos nombres; brujos, renegados, engendros; y lo que es peor, estos psíquicos raramente pueden igualar el control o estabilidad mental de quienes se han beneficiado de la autorización imperial, pero algunos son terriblemente poderosos, y sus servicios a menudo son muy buscados por aquellos con propósitos nefastos. Un psíquico renegado y cuidadoso podría existir por algún tiempo antes de atraer la ruina sobre sí mismo y sus compañeros, si está lo bastante cuerdo como para que le permitan unirse a un grupo. Pero al final, el único modo seguro de salvaguardar un alma es al servicio del Emperador, y el renegado vive siempre en peligro; desde la temible oscuridad del más allá hasta la muchedumbre que lo quemaría por brujo.

HECHICEROS

Existen psíquicos que se han entregado en cuerpo y alma a los reinos oscuros del más allá; brujos de la disformidad, hechiceros, poseídos y cosas peores. Estas personas, ya sean víctimas torturadas por sus propios dones, líderes de sectas enloquecidos por el poder o sádicos megalómanos que ven a la humanidad como marionetas a las que manipular por placer, dan vida a las más horribles pesadillas del Imperio. Son conductos vivientes de la disformidad, invocadores de demonios y los sirvientes jurados de los poderes ruinosos del Caos. Los poderes de estos hijos de la oscuridad son muchos y, a menudo, salvajes alimentados por la sed de sangre, y totalmente corruptos y venenosos.

La Scholastica Psykana

La Scholastica Psykana sirve como la principal fuente de instrucción para todos los psíquicos que existen como parte legal de la sociedad imperial. Aquellos entrenados por la Scholastica Psykana deben en todo momento honrar sus lecciones dolorosamente aprendidas, estar atentos a cualquier desviación o corrupción en sí mismos, y morir por su propia mano si es necesario; tal es la carga de miedo que deben soportar. Su código de conducta está arraigado desde las primeras lecciones, y no cesa incluso después de que el alumno haya dejado la Schola.

Psíquicos xenos

Fuera de las multitudes de la humanidad también hay razas alienígenas que poseen psíquicos propios, aunque en una variedad asombrosamente diferente de aspectos y nivel de habilidad que sus contrapartes humanos; desde los brutos y estruendosos 'eztrambótikoz' orkos hasta los horrores psico-arcanos de los misteriosos fra'al. También se sabe que a pesar del número cada vez menor de brujos y videntes de los insidiosos eldar estos se encuentran entre los más hábiles y poderosos, pero también son reprimidos por su propio ritualismo y temor, para no ser consumidos por los pecados primordiales de su propia raza. Su dominio de las artes psíquicas se mide en largos y prudentes siglos, y la mayoría nunca alcanzará el breve y brillante poder de los humanos que tanto desprecian.

INTOCABLES

Los intocables son individuos que no tienen firma disforme. No son psíquicos; de hecho, son exactamente lo opuesto. Su mera presencia actúa como un freno a la actividad psíquica, disminuyendo o incluso deteniendo por completo sus efectos. Los intocables, como los psíquicos, en realidad tienen diferentes niveles de "poder", aunque pocos sabios realmente han podido estudiarlos de cerca debido a su extrema escasez. Su aura extraña incomoda a la mayoría de la gente, y por esta razón a menudo son solitarios, marginados y parias.

CAPACIDAD PSÍQUICA

El don psíquico suele aparecer en algún momento de la adolescencia, aunque esto no es una certeza absoluta. Mientras que algunos mostrarán sus poderes a una edad muy temprana, otros nunca desarrollarán plenamente sus talentos sin algún tipo de evento traumático que desencadene su conexión innata con la disformidad. Muy pocos psíquicos son tan fuertes como para resistir los peligros extremos que aparecen junto a los poderes psíquicos sin someterse al proceso de autorización. Esto se debe a que es necesario entrenar en el uso de estos poderes, resistir las tentaciones de la disformidad y controlar los percances mortales de las fuerzas psíquicas descontroladas, incluso para aquellos de fuerte voluntad. Mientras que el poder nato de un psíquico suele ser constante desde su despertar completo, el entrenamiento continuo permite encontrar nuevas formas de emplear y perfeccionar sus habilidades.

Los títulos dados a los psíquicos de diferente poder y habilidad pueden variar en función del lugar y el sesgo del observador, pero una cosa es cierta: cuanto mayor es el poder, más raro es el individuo, incluso entre este singular subconjunto de la humanidad, y mayor es también el peligro.

Hay un gran desacuerdo sobre cómo catalogar el nivel de poder de los psíquicos, y esto varía entre los colegios de la Scholastica Psykana y otras fuentes académicas, pero la medida más aceptada es una serie de 'calificaciones' de poder bruto aprobadas por la Inquisición. Desde el casi naciente nivel omega hasta el poder destructor de mundos de un psíquico de nivel alfa, este sistema es ampliamente aceptado en el Sector Calixis y la Expansión Koronus; apropiado, tal vez dada la obsesión con el poder de los mismos que se esfuerzan por controlarlo.

FACTOR PSÍQUICO INICIAL

Los astrópatas trascendentes (y otros psíquicos construidos con las reglas de este libro) comienzan con factor psíquico 2, y pueden aumentar este factor gastando pe (consulta el Capítulo II: Carreras profesionales, en la página 38).

TÉCNICAS PSÍQUICAS

Las habilidades psíquicas de este capítulo se dividen en categorías llamadas disciplinas. Cada disciplina se puede usar de varias maneras a medida que el psíquico desbloquea sus habilidades, conocidas como técnicas psíquicas.

En ROGUE TRADER, la carrera de astrópata trascendente comienza el juego con acceso a la disciplina de telepatía y la técnica de astrotelepatía. Un astrópata trascendente también puede seleccionar dos técnicas más durante la creación del personaje, y puede seleccionar más mediante la adquisición del talento Técnica psíquica (consulta la página 107).

USAR TÉCNICAS PSÍQUICAS

Cuando un psíquico usa sus poderes, sintoniza su voluntad con la disformidad para alimentar sus habilidades psíquicas. Al extraer esa energía, existe la posibilidad de causar perturbaciones que pueden tener efectos secundarios indeseados, incluso la apertura descontrolada de una brecha entre la realidad y la disformidad con consecuencias potencialmente fatales. Al minimizar la cantidad de poder, el psíquico puede reducir la aparición de estos efectos secundarios.

Cuando un psíquico usa una técnica psíquica, tiene la opción de usarla con una potencia psíquica controlada (la mitad de su factor psíquico activo, redondeando hacia arriba), normal (su factor psíquico total), o sobrecargada para obtener efectos más poderosos a cambio de un mayor riesgo.

Cada una de estas elecciones conlleva ciertas consecuencias. Si un psíquico emplea una técnica con una potencia inferior, podría no ser suficiente para lograr el resultado deseado, pero si emplea una potencia normal o superior, se arriesga a provocar una calamitoso evento de la disformidad. Dependiendo de la potencia empleada, consulta la siguiente tabla y aplica el resultado apropiado.

CARACTERÍSTICAS ANTINATURALES Y TÉCNICAS PSÍQUICAS

Los psíquicos con Voluntad antinatural pueden ser increíblemente poderosos. Este rasgo añade el multiplicador de característica al factor psíquico y a los niveles de éxito en las tiradas enfrentadas causadas por poderes psíquicos (causados por el personaje, o usados contra él).

Sobrecargar la potencia de técnicas psíquicas

Cuando un psíquico sobrecarga una técnica psíquica, obtiene una mejora a su factor psíquico efectivo durante ese uso.

Los astrópatas y otros psíquicos autorizados pueden sumar hasta +3 a su factor psíquico al determinar la potencia final.

Otros psíquicos tienen una conexión más profunda con las salvajes mareas de la disformidad y pueden sumar hasta +4 a su resultado final, pero con un riesgo aún mayor.

De este modo los psíquicos pueden obtener puntuaciones superiores a diez, pero si un psíquico aumenta su factor psíquico efectivo por varios métodos diferentes, solo se aplica el valor más elevado.

EJEMPLO

Sevenrus es un astrópata trascendente con factor psíquico 6. Puede sobrecargar (factor psíquico +3) su factor psíquico hasta 9. Sin embargo, si Sevenrus también poseyera un extraño foco psíquico, formado a partir de la cabeza cortada de un psíquico de clase alfa, que sume una bonificación de +2 a su factor psíquico, al sobrecargarse, solo se beneficiaría de la bonificación más elevada (+3).

Concentrar poder

El uso de una técnica psíquica requiere una acción de concentrar poder (consulta la página 241). Esta acción puede consistir en una tirada de característica (normalmente Voluntad), o una tirada de habilidad (normalmente Psinisciencia). Para activar con éxito la técnica, el psíquico debe superar la tirada de concentrar poder, obteniendo un resultado igual o inferior a la característica o habilidad indicada en 1d100 del mismo modo que cualquier otra tirada de característica o tirada de habilidad.

sultado apropiado.				
TABLA 6-1: F Tipo de psíquico	OTENCIA PSÍQUICA Controlado (Factor Psíquico/2)	Normal (Factor Psíquico)	Sobrecargado (Factor Psíquico +X)	Mantenimiento de múltiples poderes
Astrópatas y otros psíquicos autorizados	No se provocan fenómenos psíquicos	Si se obtiene un doble en la tirada de concentrar poder, tira una vez en la tabla de fenómenos psíquicos (consulta la página 160).	Tira una vez en la tabla de fenómenos psíquicos, y suma +5 por cada punto sumado al factor psíquico, hasta un máximo de +3 al FP / +15 en la tabla.	+10 a las tiradas en la tabla de fenómenos psíquicos. Reduce el factor psíquico en 1 por cada poder mantenido.
Psíquicos renegados y hechiceros	No se provocan fenómenos psíquicos	Si se obtiene un doble en la tirada de concentrar poder, tira una vez en la tabla de fenómenos psíquicos (consulta la página 160), además suma +5 por cada punto de factor psíquico empleado.	Tira una vez en la tabla de fenómenos psíquicos, y suma +10 por cada punto sumado al factor psíquico, hasta un máximo de +4 al FP / +40 en la tabla.	+10 a las tiradas en la tabla de fenómenos psíquicos. Reduce el factor psíquico en 1 por cada poder mantenido.

Al hacer una tirada de concentrar poder, el psíquico suma +5 a su característica por cada nivel de su factor psíquico efectivo. Ten en cuenta que el factor psíquico efectivo de un psíquico puede ser diferente de su factor psíquico habitual, dependiendo de si está usando la técnica con potencia controlada, normal o sobrecargada, o si hay otros efectos en juego.

Con potencia controlada, el factor psíquico efectivo se considera su FP habitual dividido a la mitad (redondeando hacia arriba) durante el uso de la técnica específica que está activando. Sin embargo, no importa cuáles sean los resultados de la tirada de concentrar poder, no manifiesta ningún fenómeno psíquico.

Con potencia normal, el factor psíquico efectivo se considera su FP habitual durante el uso de la técnica específica que está activando. Si obtiene un doble (11, 22, 33, etc.) en su tirada de concentrar poder, manifiesta un fenómeno psíquico (incluso si falla la tirada) y debe tirar en la tabla de fenómenos psíquicos (consulta la página 160).

Con potencia sobrecargada, el factor psíquico efectivo se considera su FP habitual +3 (en el caso de un psíquico autorizado) o +4 (en el caso de un hechicero o psíquico renegado) durante el uso de la técnica específica que está activando. Sin importar cual sea el resultado de su tirada de concentrar poder, el psíquico manifiesta automáticamente un fenómeno psíquico y debe tirar en la tabla de fenómenos psíquicos (consulta la página 160) sumando +5 a la tirada por cada +1 añadido a su factor psíquico al activar la técnica.

Si la tirada de concentrar poder es una tirada enfrentada, el psíquico debe superar con éxito la tirada y obtener más éxitos que al menos uno de sus oponentes para activar la técnica.

Sin importar las bonificaciones que pueda tener el psíquico, un resultado de 91 o más en la tirada de concentrar poder siempre se considera un fallo.

EJEMPLO

El astrópata trascendente Quitis Majjam tiene una Voluntad de 45 y un factor psíquico de 5. Al usar sus poderes psíquicos con potencia normal, sus tiradas de concentrar poder que usan Voluntad tienen una dificultad de 70 (Voluntad 45 + factor psíquico 5x5).

ASTRÓPATAS Y LA PROTECCIÓN DE LA COMUNIÓN DE ALMAS

Los astrópatas tienen un nivel de protección por su vínculo con el alma del Emperador que pocos psíquicos podrían alcanzar. Un astrópata trascendente gana +20 a cualquier tirada de Voluntad para resistirse a la posesión, tiradas enfrentadas de Voluntad contra demonios, y tiradas de Voluntad para resistir cualquier talento, poder psíquico, habilidad especial u otros efectos que provenga de demonios. Los astrópatas trascendentes también tiran 1d10 después de tirar en la tabla de peligros de la disformidad, que puede sustituir a cualquiera de los 2 dígitos de la tirada original.

Mantenimiento de múltiples poderes

Es posible, pero exigente, que un psíquico manifieste múltiples poderes a la vez. Mantener dos poderes al mismo tiempo reduce el factor psíquico efectivo de ambos poderes en 2. Mantener tres poderes reduce el factor psíquico de todos los poderes en 3 y así sucesivamente. No se requiere ninguna tirada adicional, pero si el factor psíquico de cualquier poder cae a cero, ya no se puede mantener y termina su efecto.

Si un personaje sufre fenómenos psíquicos mientras mantiene múltiples poderes activos, es probable que la energía adicional que está canalizando se descontrole o empeore las cosas, sumando +10 al resultado obtenido en la tabla por cada poder adicional que está manteniendo.

Efectos acumulativos

Los modificadores, las bonificaciones de características y otros beneficios generados por técnicas psíquicas no se acumulan, solo se aplica el más alto.

Alcance y línea de visión

A menos que se indique lo contrario en su descripción, los poderes psíquicos que están dirigidos directamente contra otros individuos requieren que el psíquico tenga línea de visión o sea "consciente" de la ubicación aproximada del objetivo de sus poderes, así como que el objetivo se encuentre dentro del alcance de ese poder.

Tiradas enfrentadas y múltiples objetivos

Cuando se utiliza un poder psíquico contra múltiples objetivos, cada uno de ellos puede hacer una tirada enfrentada contra sus efectos, el psíquico causante del poder tira una sola vez y todos los oponentes hacen una tirada individual contra ese único resultado. Para simplificar, en el caso de grupos numerosos de PNJs menores, puede ser más conveniente simplemente tirar una vez por cada grupo para acelerar las cosas.

Detectar técnicas psíquicas

Los psíquicos están en sintonía con la disformidad a su alrededor y eso incluye las corrientes y remolinos causados por otros psíquicos que se sumergen en el flujo del inmaterium. Cualquier psíquico puede realizar una tirada de Psinisciencia al entrar en el radio de acción de una técnica psíquica activa para determinar su origen (consulta el **Capítulo III: Habilidades**, página 85 para obtener más detalles sobre esta habilidad).

El poder del destino

Los astrópatas trascendentes están benditos por su comunión con el alma del Dios Emperador de la Humanidad. Entre otros beneficios, esto les permite gastar puntos de destino de una manera única. A realizar una tirada de concentrar poder, un astrópata puede gastar un punto de destino para sumar +1 a su factor psíquico efectivo durante esa tirada. Un astrópata solo puede gastar 1 punto de destino de este modo por cada tirada de concentrar poder.

DISCIPLINAS PSÍQUICAS

Un psíquico puede poseer muchos poderes diferentes, ya que la mutabilidad de la disformidad es tan ilimitada como la imaginación humana. Algunos ejemplos van desde la telepatía; el poder de comunicarse entre una mente viviente y otra, hasta artes más oscuras, como la fuerza destructiva conocida como piromancia, la proyección astral del alma lejos de su cuerpo, la invocación de demonios, o la transmutación de la materia a su voluntad. Estas habilidades generalmente se manifiestan de una forma básica, casi rudimentaria del poder (la primera técnica de una disciplina psíquica), y con el tiempo, un psíquico puede aprender formas de ajustar ese poder para una mayor variedad de efectos.

Este capítulo presenta tres disciplinas psíquicas en detalle, aquellas más frecuentes entre los astrópatas.

- Telepatía: el arte de la comunicación mental, todos los astrópatas poseen esta capacidad en mayor o menor grado, y es la piedra angular de lo que son. Esta disciplina también abarca el arte de influir sobre la mente de otras personas.
- · Adivinación: el arte de leer el pasado, el presente y el futuro, nombrado por algunos como la forma más común de las artes psíquicas, pero también la más caprichosa y dificil de interpretar.
- Telequinesia: el arte de convertir el pensamiento en fuerza física, esta disciplina permite a un psíquico manejar su mente como una herramienta y un arma mortal.

Cada psíquico que use las reglas de este capítulo puede obtener acceso a una disciplina psíquica, siempre y cuando tenga un factor psíquico de 1 o superior. La cantidad máxima de disciplinas psíquicas a las que puede acceder un psíquico es de tres (aunque podrían ser más en circunstancias especiales o a criterio del DJ).

Cada disciplina tiene una cantidad de técnicas psíquicas asociadas. Las técnicas descritas aquí son una amplia selección de las habilidades potenciales que la disciplina puede abarcar, pero hay muchas más que pueden existir en otros lugares, enseñadas por demacrados brujos, o inscritas entre pergaminos descascarillados en la biblioteca de un noble.

TÉCNICAS PSÍQUICAS

Las técnicas básicas para cada disciplina psíquica representan los primeros e imperfectos usos de la disciplina individual. La telepatía por lo general permitiría una comunicación básica en un solo sentido. Pero al adquirir las técnicas psíquicas correctas, se puede ampliar en gran medida la capacidad y flexibilidad de sus poderes. Muchas de las técnicas más avanzadas se basan en habilidades básicas, y tendrán menos técnicas como requisitos. Las técnicas psíquicas están agrupadas en ramas ya que representan diferentes formas de usar un poder psíquico.

Algunos poderes se prestan a la diversidad, como la telepatía, que posee dos ramas de técnicas, mientras que otros tienden a ser menos variables, como Telequinesia.

Valor: este número representa la cantidad de pe necesaria para aprender la técnica. Una vez que el psíquico ha gastado pe para adquirir el talento Técnica psíquica, puede aprender una sola técnica de igual o menor valor de pe de una disciplina a la que tenga acceso y puede usarla a voluntad.

Requisitos: algunas técnicas requieren que el psíquico haya aprendido otras formas de usar sus habilidades. El psíquico debe poseer las técnicas (u otros requisitos) descritos para aprender la técnica.

Tirada de concentrar poder: la mayoría de las técnicas requieren que el psíquico supere una tirada de concentrar poder para activarse. Recuerda que esta tirada podría invocar un fenómeno psíquico (consulta la página 160) a menos que se utilice con potencia psíquica controlada.

Alcance: Las técnicas psíquicas tienen un alcance en metros (m) o kilómetros (km), que varía según el factor psíquico (FP) efectivo del psíquico.

Dominio de disciplinas

Cuando un psíquico adquiere 8 técnicas psíquicas de una sola disciplina (incluyendo la técnica básica de esa disciplina), ha logrado el dominio de esa disciplina, y su factor psíquico efectivo al usar técnicas de esa disciplina con potencia psíquica controlada obtiene una bonificación de +1. Esto no tiene ningún efecto al emplear potencia psíquica normal o sobrecargada.

Coros astropáticos

Los astrópatas son una incorporación inestimable a cualquier nave que atraviese el vacío, lejos de planetas habitados. estaciones espaciales o cualquier otro medio de comunicaciones mundanas. La capacidad del astrópata para enviar mensajes a distancias interestelares hace que su presencia a bordo de la nave de un comerciante independiente sea casi obligatoria. Sin embargo, los comerciantes independientes que frecuentemente exploran regiones inexploradas como la Expansión Koronus a menudo llevan más de un psíquico con la comunión de almas a bordo, ya que tener un astropata a su lado puede ser muy rentable al tratar con inescrutables xenos o tribus humanas primitivas.

Particularmente valiosos son los astrópatas más poderosos y experimentados, que a menudo dirigen una nave. o los astrópatas de una misma flota, o coro, que pueden enviar un mensaje más complicado o lograr una señal psíquica más clara. A veces conocidos como astrópatas trascendentes, estos psíquicos especiales ayudan regularmente a los comerciantes independientes con sus dones unicos.

EJEMPLO

El astrópata trascendente Quitis Majjam (factor psíquico 5) ha logrado el dominio de la telepatía. Su potencia psíquica controlada aumenta de un 3 (redondeado hacia arriba) a un 4.

Escala de poder

El poder relativo de la mente de un psíquico afecta al modo en que se manifiestan sus técnicas. La adivinación se vuelve más clara y detallada, la telepatía amplía sus formas de comunicación, y así sucesivamente. Todos los efectos descritos se basan en el FP absoluto del psíquico, sin importar la potencia psíquica que haya decidido manifestar en un momento dado.

FENÓMENOS PSÍQUICOS

Al adentrarse en la disformidad para alimentar las habilidades psíquicas, existe la posibilidad de que el empíreo se derrame sobre nuestra realidad, algo invariablemente destructivo y tan impredecible como la propia disformidad. Se han registrado muchos efectos posibles, incluyendo dramáticas caídas de temperatura, voces fantasmales, sentimientos de inquietud o la muerte de la vegetación local, todas a la vez. En casos muy raros, se pueden abrir brechas de disformidad a gran escala, provocando las más nefastas consecuencias. Cuando un psíquico usa sus poderes con una potencia normal o superior, se arriesga a provocar fenómenos psíquicos. Consulta más detalles en el apartado concentrar poder y la **Tabla 6–1: Potencia psíquica**.

TABLA 6-	2: Fenómenos psíquicos
Tirada	Efecto
01–03	Mal presentimiento: Una tenue brisa sopla en torno al psíquico y a quienes le rodean, y todos experimentan la extraña
01–03	sensación de que ha ocurrido una gran desgracia en algún lugar de la galaxia.
04–05	Ecos de la disformidad: Voces y otros ruidos resuenan por todo el lugar durante unos instantes, independientemente de dónde se encuentren los personajes
06–08	Olor etéreo: El aire que rodea al psíquico se llena de un leve, extraño y desagradable olor
09–11	Enajenación disforme: El psíquico gana 1 punto de locura cuando sus propias fobias, supersticiones y odios emergen a la
09-11	superficie de su mente en una oleada de emociones negativas.
12–14	Helada repentina: La temperatura desciende de golpe por un instante, y se forma una pequeña capa de escarcha en un radio de 3d10 metros.
15–17	Aura impura: Todos los animales a 1d100 metros se asustan y se ponen nerviosos; los personajes con la habilidad Psinisciencia pueden señalar al psíquico como el causante.
18-20	Fuga de recuerdos: Todo el que se encuentre en la línea de visión del psíquico olvida algún detalle sin demasiada importancia.
21–23	Rancidez: La comida se estropea y la bebida se corta o echa a perder en un radio de 5d10 metros en torno al psíquico.
24–26	Brisa espectral: Un viento moderado sopla alrededor del psíquico durante unos instantes, dispersando los objetos más ligeros en un radio de 3d10 metros.
	Velo de oscuridad: Durante un breve instante (hasta el final del asalto) el área que rodea al psíquico hasta una distancia de
27–29	3d10 metros caerá en una completa oscuridad.
30-32	Reflejos distorsionados: Los espejos y otras superficies reflectantes a 5d10 metros se rompen o distorsionan la imagen.
33–35	Robo de aliento: Todos los presentes (incluido el psíquico), se quedan sin aliento durante 1 asalto y no pueden correr ni cargar.
36–38	Máscara demoníaca: Durante un fugaz instante, el psíquico adopta una apariencia demoníaca y obtiene el rasgo Miedo (1)
	hasta el final del asalto, pero también gana 1 punto de corrupción.
39–41	Descomposición sobrenatural: Toda la vida vegetal a menos de 3d10 metros del psíquico se marchita y muere.
42-44	Ventolera espectral: Unos vientos ululantes soplan alrededor del psíquico. Todos los que se encuentren a menos de 4d10
	metros (incluido el propio psíquico) deben superar una tirada Fácil (+30) de Agilidad para no ser derribados.
45-47	Lágrimas de sangre: Comienza a manar sangre de la piedra y la madera en un radio de 3d10 metros alrededor del psíquico. Si hay retratos o estatuas afectados, parecerá que lloran sangre.
	Protesta de la tierra: El suelo tiembla repentinamente. Los personajes que se encuentren a menos de 5d10 metros de radio
48–50	del psíquico (incluido el propio psíquico) deben superar una tirada Ordinaria (+10) de Agilidad para no ser derribados.
	Descarga psíquica: El aire se carga de electricidad estática en un radio de 5d10 metros, erizando el vello a todos en su interior
51–53	y cortocircuitando máquinas eléctricas al descubierto, mientras que el psíquico se ilumina con un resplandor misterioso.
	Fantasmas de la disformidad: Varias apariciones fantasmales se manifiestan en un radio de 3d10 metros alrededor del
54–56	psíquico, revoloteando y aullando de dolor durante breves instantes. Todo el que se encuentre dentro de este radio de acción
	(salvo el propio psíquico) deberá superar una tirada como si se viera afectado por el rasgo Miedo (1).
57–59	Caída hacia arriba: Todos los personajes que se encuentren a menos de 2d10 metros del psíquico (incluyendo al propio
37-39	psíquico) se elevan 1d10 metros en el aire, desafiando la gravedad, para luego descender lentamente al suelo.
60–62	Aullido espectral: Un bramido ensordecedor cubre los alrededores, destrozando cristales y obligando a todo el que lo oiga
00 02	(incluido el psíquico) a superar una tirada Moderada (+0) de Resistencia para no quedar ensordecido durante 1d10 asaltos.
	Las furias: El psíquico es asaltado por horrores indescriptibles. Cae derribado al suelo y sufre 1d5 Heridas (reducidas por su
63–65	Resistencia, pero no por su blindaje, a menos que posea protecciones místicas) y deberá superar una tirada como si se viera
	afectado por el rasgo Miedo (2).
	Sombras de la disformidad: Durante un brevísimo instante, el mundo cambia de aspecto y todos los personajes en un
66–68	radio de 1d100 metros contemplan un atisbo del corazón de la disformidad. Todos los afectados (incluido el psíquico) deben
	superar una tirada Complicada (-10) de Voluntad para no ganar 1d5 puntos de locura.
	Azote de la tecnología: Los espíritus máquina rechazan tus artimañas antinaturales. Todos los artefactos tecnológicos sin
69-71	protecciones místicas a un radio de 5d10 metros se averian momentaneamente, y todas las armas a distancia se encasquillan
	(consulta el Capítulo IX: Reglas de juego), mientras que todos los jugadores con implantes cibernéticos deben superar una
	tirada Ordinaria (+10) de Resistencia para no sufrir 1d5 de daño en esa localización.
72.74	Locura de la disformidad: Una violenta oleada de discordia hace que todas las criaturas situadas en un radio de
72–74	2d10 metros (salvo el propio psíquico) entren en un estado de furia asesina durante 1 asalto y deben superar una tirada
	Complicada (-10) de Voluntad para no ganar 1d5 puntos de corrupción. Peligros de la disformidad: La disformidad se abre a una vorágine de energía. Tira en la Tabla 6–3: Peligros de la
75+	disformidad (página 161) y aplica el resultado obtenido.
	uisioriniuau (pagnia 101) y aprica er resultatio obtenido.

	3: PELIGROS DE LA DISFORMIDAD
Tirada	Efecto
01–05	Galimatías: El psíquico grita de dolor cuando las energías descontroladas de la disformidad atraviesan su mente desprotegida. Deberá superar una tirada Moderada (+0) de Voluntad para no ganar 1d5+1 puntos de locura y quedar aturdido 1d5 asaltos.
06–09	Quemadura de la disformidad: Un violento estallido de energía disforme se estrella contra la mente del psíquico, haciendo que se tambalee. Sufre 1d5 heridas en la cabeza y queda aturdido durante 1d5 asaltos.
10–13	Conmoción psíquica: La energía acumulada crepita alrededor del psíquico, que cae inconsciente durante 1d5 asaltos. Los demás personajes que se encuentren a menos de 3d10 metros de distancia deberán superar una tirada Rutinaria (+20) de Voluntad para no quedar aturdidos durante 1 asalto.
14–18	Estallido psíquico: Se produce una explosión de poder y el psíquico es arrojado a 1d10 metros de altura, para luego precipitarse a plomo hacia el suelo (consulta Daño por caídas en la "Caídas" en la página 262).
19–24	Abrasión del alma: El poder de la disformidad recorre el cuerpo del psíquico, calcinando su alma. No podrá utilizar ningún poder psíquico durante 1 hora, y además gana 5 puntos de corrupción.
25–30	Encerrado: El poder atrapa la mente del psíquico en una prisión etérea. El psíquico cae al suelo en estado catatónico. Cada asalto posterior deberá usar una acción completa para realizar una tirada Moderada (+0) de Voluntad. Cuando la supere, su mente se liberará y volverá a su cuerpo.
31–38	Incontinencia cronológica: El tiempo se distorsiona alrededor del psíquico. El personaje desaparece momentáneamente de la existencia y reaparece al cabo de 1d10 asaltos (o 1 minuto de tiempo narrativo si no se encuentra en combate). Además, gana 1d5 puntos de locura y sufre 1d5 puntos de daño permanente a la característica de Resistencia.
39–46	Reflejo psíquico: El poder del psíquico se vuelve contra él. Los efectos del poder se resuelven de la manera habitual, pero tomando al psíquico como objetivo. Si el poder fuese beneficioso, en su lugar provocará 1d10+5 puntos de daño energético al psíquico y sus efectos beneficiosos se anulan. El blindaje del psíquico no lo protege contra este daño, a menos que posea protecciones místicas.
47–55	Susurros de la disformidad: Las voces fantasmagóricas de los demonios resuenan en un radio de 4d10 metros alrededor del psíquico. Todo personaje que se encuentre en esta zona (incluido el psíquico) deberá superar una tirada Difícil (-20) de Voluntad para no ganar 1d10 puntos de corrupción.
56–58	Viceversa: La mente del psíquico es expulsada de su cuerpo e introducida en el de otra criatura o persona cercana. El psíquico intercambia su mente durante 1d10 asaltos con la de un ser elegido al azar (esto no incluye a demonios, intocables, o criaturas sin alma) y situado a no más de 50 metros de distancia. Esto puede incluir aliados o incluso a combatientes enemigos. Tras el intercambio, ambas criaturas conservarán su Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Inteligencia, Percepción, Voluntad y Empatía, pero sus demás características serán las del nuevo cuerpo que ocupan. Si uno de los cuerpos afectados muere, este efecto termina de inmediato. Ambos seres se sentirán extrañamente repugnados por el proceso y no podrán mirarse directamente a los ojos durante algún tiempo. Cada uno de ellos gana 1d5 puntos de locura a causa de la experiencia. Si no hay ninguna criatura dentro del alcance de este efecto, el psíquico deberá superar una tirada Moderada (+0) de Voluntad para no sumirse en un estado catatónico durante 1d5 asaltos mientras su mente vaga por la disformidad y gana 2d10 puntos de locura en el proceso.
59–67	Invocación oscura: Aparece un depredador de la disformidad (consulta el Capítulo XIV: Adversarios y alienígenas) a 3d10 metros o menos del psíquico, y permanecerá en el plano físico durante 1d10 asaltos o hasta que muera. Este demonio detesta al psíquico y dirigirá todos sus ataques contra el necio que lo ha invocado.
68–72	Desgarrando el velo: El aire vibra con imágenes de demonios cacareantes, y la mancha caleidoscópica de la disformidad se hace visible. Todas las criaturas sensibles (incluido el psíquico) a menos de 1d100 metros deben superar una tirada como si se vieran afectados por el rasgo Miedo (3) con la regla conmoción disforme. Este efecto dura 1d5 asaltos.
73–78	Lluvia de sangre: Estalla una tormenta psíquica que cubre una zona de 5d10 metros de radio alrededor del psíquico. Todo el mundo (incluido el psíquico) debe superar una tirada Moderada (+0) de Fuerza para no ser derribado. Además de los fuertes vientos y la lluvia de sangre, todo poder psíquico utilizado en su interior provocará automáticamente un peligro de la disformidad. Este efecto dura 1d5 asaltos.
	Estallido cataclísmico: El poder del psíquico se sobrecarga, generando amplios arcos de energía de la disformidad. Todo el
79–82	que se encuentre a menos de 2d10 metros de distancia (incluido el psíquico) sufre 1d10+5 puntos de daño energético, y toda la ropa y equipo del psíquico resulta destruido dejándolo desnudo en medio de una nube de ceniza y polvo. El psíquico no podrá usar más poderes hasta pasadas 1d5 horas.
83–86	Posesión en masa: Los demonios invaden las mentes de todas las criaturas vivas que se encuentren a menos de 1d100 metros de distancia. Los personajes afectados deberán resistirse como si fueran atacados con la técnica psíquica Maestro de marionetas (consulta la página 166; se considera que el atacante tiene valor 60 en las características de Inteligencia, Empatía y Voluntad). Si tiene éxito, la posesión dura 2d10 asaltos.
87–90	Estremecimiento de la realidad: La realidad colapsa alrededor del psíquico, y un área de 3d10 metros a su alrededor se despedaza: los objetos sólidos se descomponen, arden o se congelan al azar, y todo y todos en el interior de ese área reciben 2d10 puntos de daño acerado en el torso. Los objetos con protecciones místicas y los intocables reducen este daño a la mitad.
91–99	Perdido en la disformidad: El psíquico debe superar una tirada Muy difícil (-30) de Voluntad o será arrastrado al interior de la disformidad por un demonio. El psíquico aparecerá en un planeta habitado 1d10 semanas después con borrosos recuerdos de actos horrendos. Gana 4d10 puntos de corrupción, además de cualquier otra posible complicación como consecuencia de su abducción, como por ejemplo una visita de la Inquisición. En el futuro, cualquier tirada en la tabla de peligros de la disformidad sumará un +10 debido a la conexión de su cuerpo con sus siniestras energías.
00	Destrucción: El psíquico es inmediata e irrevocablemente destruido. Podría ser succionado por un ensordecedor vórtice de la disformidad, ser consumido por llamas infernales, o simplemente desaparecer de la existencia sin dejar rastro. Hay un 50% de posibilidades de que aparezca una entidad demoníaca en su lugar.

DISCIPLINAS PSÍQUICAS

LA DISCIPLINA TELEPATÍA

Escala de poder: Con FP 1–2, el psíquico solo puede enviar o recibir mensajes verbales, pero no imágenes. Con FP 3–4, el psíquico también puede enviar o recibir comunicación visual, pero las imágenes solo aparecerán en blanco y negro, y con pocos detalles. Con FP 5–6, cualquier imagen será nítida, clara, en color y acompañada de una segunda entrada sensorial: sonido, sabor, etc. Con FP 7+, el psíquico envía comunicaciones tan poderosas que en cualquier comunicación con una potencia superior al nivel controlado se considerará que está "gritando" a menos que se module cuidadosamente.

Grupo de técnicas: Comunicación, Dominación

Técnica básica: Enviar pensamiento

Concentración: Acción libre.

Tirada de concentrar poder: No.

Alcance: 10m x factor psíquico efectivo.

El psíquico puede enviar pensamientos a las mentes de quienes lo rodean. Este puede ser un grupo selecto, como personas a las que puede ver, o mentes con las que esté familiarizado dentro del alcance, o una transmisión generalizada e indiscriminada hacia todas las mentes dentro del alcance, a discreción del psíquico. Gran parte de los procesos de la mente todavía se ven afectados por la estructura del lenguaje, por lo que si se intenta emplear la telepatía sin un lenguaje compartido con el receptor, se sufre una penalización de -20. Las mentes que no desean estar abiertas a tal comunicación se pueden resistir mediante una tirada enfrentada de Voluntad.

Poder especial: Telepatía astral

Valor: Gratuito (solo astrópatas).

Requisitos: Comunión de almas con el Emperador.

Tirada de concentrar poder: Voluntad.

Como resultado del proceso de comunión de almas, los astrópatas pueden enviar y recibir mensajes a grandes distancias a través de la disformidad. Usar habilidades astrotelepáticas de este modo requiere mucha concentración, meditación y eliminación de distracciones, por lo que no se puede hacer en movimiento, y mucho menos durante un combate o pelea. Transmitir un mensaje a través de distancias interestelares suele tardar 1d5 horas (este tiempo puede variar a discreción del DJ en función de la longitud y complejidad del mensaje).



La comunicación astropática consiste en enviar y recibir mensajes que deben ser encapsulados y encriptados para que no se pierdan en la disformidad, sean irremediablemente distorsionados, o peor aún, interceptados. Como resultado, los mensajes enviados a largas distancias son a menudo "paquetes" de información, similares a algunas cartas o grabaciones del mundo real, enviados para (con suerte) ser captados y tal vez retransmitidos por otros astrópatas a su destino previsto. Aunque este proceso no es instantáneo, es considerablemente más rápido que un viaje disforme: una señal astropática puede atravesar un sistema solar en momentos, un subsector en horas, un sector en días y, si es suficientemente fuerte, un segmentum en semanas; y así sucesivamente.

La "intensidad de la señal" de un astrópata (la distancia aproximada a la que se puede transmitir claramente en las condiciones habituales de la disformidad) está determinada por su factor psíquico efectivo (consulta la **Tabla 6–5: Señales astrotelepáticas**). Más allá de esta distancia, a menos que un intermediario retransmita el mensaje, la señal se degradará bruscamente, imponiendo una penalización de -20 para comprender el mensaje por cada intervalo adicional hasta disolverse en la nada.

CONEXIÓN TELEPÁTICA

Muchos de los poderes permiten al psíquico establecer una "conexión telepática". La conexión telepática es una variante de la técnica "enviar pensamiento". Sin embargo, donde enviar pensamiento solo permite que el psíquico transmita, una conexión telepática le permite participar en comunicaciones en ambos sentidos, incluso si el objetivo no es psíquico.

Ciertos poderes le permiten a un psíquico establecer una conexión telepática "con potencia controlada o normal". Esto se refiere a si el factor psíquico real de la escala de poder se encuentra modificado por la potencia psíquica a nivel controlado o normal, no al factor psíquico efectivo realmente usado para manifestar la técnica (que podría ser diferente). Por ejemplo, un psíquico con FP 3 que establece una "conexión telepática de potencia controlada" crearía una conexión telepática que siempre utiliza un FP calculado de 2 (solo comunicaciones verbales), incluso si el psíquico emplea una potencia psíquica sobrecargada (+3 a su factor psíquico efectivo) al manifestar el poder en primer lugar.

Tabla 6-4: Telepatía: Técnicas de comunicación				
Nombre	Concentración	Mantenimiento	Valor pe	Concentrar poder
Telepatía astral	Varía	No	Gratis	Voluntad
Telepatía de corto alcance	Media acción	Si	100	Voluntad
Aterrorizar	Acción completa	Si	200	Voluntad
El ojo de la mente	Media acción	Si	200	No
Sonda mental	Acción completa	Si	200	Voluntad enfrentada
Vínculo mental	Acción completa	Si	200	Voluntad
Exploración mental	Acción completa	Si	300	Voluntad
Grito psíquico	Media acción	No	300	Voluntad
Sincronización mental	N/A	N/A	300	Voluntad

Para que el receptor de una comunicación astropática reciba el mensaje debe superar una tirada Ordinaria (+10) de Psinisciencia para un astrópata en estado de meditación, una tirada Moderada (+0) si realiza actividades habituales, o una tirada Difícil (-20) si se encuentra en combate u otras circunstancias de distracción.

Telepatía: Técnicas de comunicación

Aterrorizar Valor: 200 pe.

Requisitos: Sonda mental.

Tirada de concentrar poder: Voluntad. **Alcance:** 5m x factor psíquico efectivo.

Al usar sus habilidades psíquicas para entrar por la fuerza en una mente ajena, el psíquico ataca a su objetivo con un miedo primordial y horrible. Si el psíquico tiene éxito, el objetivo se ve afectado por los efectos del rasgo Miedo (1). El psíquico puede aumentar el rasgo de Miedo en +1 por cada 3 puntos de factor psíquico efectivo que posea.

El ojo de la mente

Valor: 200 pe.

Requisitos: Ninguno.

Tirada de concentrar poder: Voluntad.

Esta técnica permite al psíquico multiplicar x10 el alcance de su comunicación telepática (salvo Telepatía astral). Así, Enviar pensamiento tendría un alcance de hasta 100m x factor psíquico efectivo, Vínculo mental llegaría hasta 10km x factor psíquico efectivo, etc.

AMPLIFICADORES ASTROPÁTICOS

Los amplificadores astropáticos son instalaciones tecnoarcanas que se encuentran a bordo de las principales naves estelares y en las torres e instalaciones en mundos importantes diseñados para potenciar los dones de un astrópata. Enviar y recibir mensajes desde un amplificador proporciona a un astrópata los siguientes beneficios.

Coro astropático: Por cada astrópata en el coro que asiste al astrópata principal, el factor psíquico aumenta en +1 hasta un máximo de +5. Sin embargo, los astrópatas más débiles corren el riesgo de terminar reducidos a cenizas. Si se envía un mensaje con una potencia psíquica sobrecargada, el astrópata suma un +20 en cualquier tirada de fenómenos psíquicos y/o peligros de la disformidad

Estabilizador de señal: Gana un +10 a las tiradas de Psinisciencia para recibir mensajes astrales

Protecciones hexagrámicas: Todas las tiradas de fenómenos psíquicos y/o peligros de la disformidad sufren un -10. La siguiente tabla muestra el tiempo habitual para que un mensaje astrotelepático llegue a su destino, la distancia que puede recorrer, el factor psíquico necesario para enviarlo y la dificultad de la tirada de concentrar poder para enviarlo.

Tabla 6-5: Señale	S ASTROTELEPÁTICAS		
Tiempo	Distancia	FP Necesaria†	Dificultad base††
Instantáneo	Orbital	2	Rutinaria (+20)
1d5 asaltos	Mundo cercano	2	Ordinaria (+10)
1d10 asaltos	Mundo distante	3	Moderada (+0)
1d10 minutos	Sistema planetario cercano	6	Complicada (-10)
1d5 horas	Subsector	10	Difícil (-20)
1d5 semanas	Sector	15	Muy dificil (-30)
1d5 meses	Segmentum	18	Muy dificil (-30)
TEsta as al factor beigning no	possenio hand amaidu ama sañal a asta distancia i	adrida andlanian afacta da nafarana	o hou la hussancia de un como actuoliático etc

†Este es el factor psíquico necesario para enviar una señal a esta distancia, incluido cualquier efecto de refuerzo por la presencia de un coro astropático, etc. ††Esta es la dificultad básica de la tirada necesaria para transmitir o recibir un mensaje a esta distancia; otras complicaciones como tormentas de disformidad podrían afectar negativamente a esta tirada.

Exploración mental

Valor: 300 pe.

Requisitos: El ojo de la mente, Sonda mental. **Tirada de concentrar poder:** Voluntad. **Alcance:** 250m x factor psíquico efectivo.

El psíquico extiende su mente para identificar otros seres sensibles a su alcance. Esta técnica no requiere línea de visión, lo que permite acumular información sobre cualquier conciencia cercana. La información proporcionada por esta técnica depende de los niveles de éxito en la tirada de concentrar poder:

1 NdE: Se obtiene una impresión básica de la cantidad de las seres a su alcance y su posición en relación con ellos.

2 NdE: El psíquico conoce el número, la ubicación general y la "fuerza" relativa de las mentes conscientes dentro del área de efecto, y puede determinar si esas mentes son psíquicas con una tirada Moderada (+0) de Psinisciencia.

3 NdE: Además de lo anterior, el psíquico puede intentar iniciar una comunicación telepática con una de las mentes cualesquiera que ha detectado en el área.

4+ NdE: Además de lo anterior, el psíquico puede realizar una Sonda mental sobre una de las mentes detectadas.

Los intocables, criaturas como servidores o robots, y otros seres con mentes inertes son invisibles para la exploración mental. Además, los individuos con el talento **Resistencia** a (**Técnicas Psíquicas**) imponen una penalización de -10 a la tirada de concentrar poder del psíquico (esta penalización no se acumula si varios individuos tienen el mismo talento). Otras criaturas o individuos resistentes a los poderes psíquicos podrían ocultarse por completo a discreción del DJ.

Grito psíquico

Valor: 300 pe.

Requisitos: Sonda mental.

Tirada de concentrar poder: Voluntad.

Alcance: 5m x factor psíquico efectivo.

Al concentrarse en provocar un grito psíquico masivo, el psíquico puede herir o aturdir a un oponente dentro de su alcance. Si el psíquico supera la tirada de concentrar poder, causa 1d10 (I) puntos de daño que ignoran cualquier blindaje +1 punto de daño adicional por cada nivel del factor psíquico efectivo. El objetivo debe superar una tirada de Resistencia con una penalización igual a -5 x el factor psíquico efectivo del psíquico. Si el objetivo no supera la tirada de resistencia, quedará aturdido un asalto, más tantos asaltos como el nivel de fracaso de la tirada.

Sincronización mental

Valor: 300 pe.

Requisitos: Vínculo mental.

Tirada de concentrar poder: Voluntad. **Alcance:** 1km x factor psíquico efectivo.

Si tiene éxito, el psíquico puede crear una conexión telepática permanente de potencia controlada con otro ser. El psíquico debe superar una tirada Complicada (-10) de Concentrar poder para hacerlo, y necesita emplear 1d5 horas. Si falla la tirada, el psíquico debe comenzar el proceso de nuevo. Si tiene éxito, se forma un vínculo mental permanente. No se necesita ningún esfuerzo para establecer o mantener el enlace, funciona automáticamente siempre que el psíquico y su objetivo se encuentren dentro del alcance el uno del otro y el psíquico desee participar. El psíquico solo puede mantener un vínculo mental a la vez. Si el objetivo muere, el vínculo se disuelve y el psíquico gana 1d10 puntos de locura como consecuencia. Si el psíquico desea eliminar el vínculo voluntariamente, debe superar una tirada Difícil (-20) de Voluntad.

Sonda mental

Valor: 200 pe. Requisitos: Ninguno.

Tirada de concentrar poder: Voluntad enfrentada.

Alcance: 1km x factor psíquico efectivo.

Esta técnica permite al psíquico apartar las capas de la mente de otra persona para leer los pensamientos básicos de la superficie y sus rincones más profundos.

Aunque se necesitan 5 asaltos de esfuerzo continuo para obtener la máxima información posible de una sonda mental, el psíquico solo debe superar una tirada enfrentada de Voluntad para establecer con éxito el vínculo forzado con la mente del objetivo. Si tiene éxito, cada asalto obtiene más información del sujeto, al entrar más profundamente en su mente(consulta la **Tabla 6–6: Sonda mental**). Si el psíquico falla la tirada enfrentada, la sonda es rechazada, la técnica falla y el psíquico gana un punto de fatiga por cada nivel de fracaso. Este no es un proceso delicado, y el objetivo será consciente de que su mente está siendo invadida. Sin embargo, el psíquico conserva todo el conocimiento que haya extraído hasta el momento si se ve interrumpido a mitad del proceso.

Si el psíquico quiere realizar la sonda sin el conocimiento del objetivo, entonces sufre una penalización de -20 a la tirada enfrentada de Voluntad y solo puede usar esta técnica con potencia psíquica controlada.

TABLA 6-6: SONDA MENTAL

Primer asalto (contacto)

El psíquico establece un contacto inicial y aprende información básica sobre el objetivo, como su nombre, estado de ánimo, nivel de locura y su salud física.

Segundo asalto (pensamientos superficiales)

Ahora el psíquico puede percibir los pensamientos más importantes en la mente del objetivo, como sus preocupaciones inmediatas, mentiras conscientes, etc. El psíquico también descubre su nivel de corrupción.

Tercer asalto

El psíquico ahora puede examinar los recuerdos del objetivo de las últimas 12 horas. Información menos casual que el sujeto podría guardar, como secretos, contraseñas sencillas o experiencias recientes que podría querer esconder, también pueden estar disponibles en este nivel.

(memoria a corto plazo)

Cuarto asalto

El psíquico ahora obtiene información detallada sobre personas, lugares u objetos que el objetivo considera importantes y cómo se relacionan entre sí. También descubre las creencias, motivaciones y objetivos personales del objetivo, como cualquier contacto o complicados códigos ocultos. El psíquico también es

(subconsciente)

consciente de los momentos cruciales en la vida del objetivo.

Quinto asalto (el templo de la mente)

El psíquico puede saquear cualquier información contenida en la psique del objetivo a voluntad. También puede usar esta técnica para identificar recuerdos o personalidades implantadas.

Telepatía de corto alcance

Valor: 100 pe. Requisitos: Ninguno.

Tirada de concentrar poder: Voluntad. **Alcance:** 10m x factor psíquico efectivo.

El psíquico puede establecer y mantener una conexión telepática de potencia normal con otro personaje. Sin embargo, usar esta habilidad no provoca fenómenos psíquicos.

Vínculo mental

Valor: 200 pe. Requisitos: Ninguno.

Tirada de concentrar poder: Voluntad. **Alcance:** 1km x factor psíquico efectivo.

El psíquico puede crear un enlace de comunicación telepática de potencia controlada con tantas mentes dispuestas como su bonificación de Voluntad. Esta técnica no requiere línea de visión.

Telepatía: Técnicas de dominación

Compulsión

Valor: 200 pe.
Requisitos: Fascinar.

Tirada de concentrar poder: Voluntad enfrentada.

Alcance: 5m x factor psíquico efectivo.

Esta técnica permite al psíquico obligar a otros a actuar brevemente en contra de su voluntad. El psíquico hace una tirada enfrentada de Voluntad contra el objetivo. Si el psíquico tiene éxito, el objetivo debe seguir sus órdenes. Las órdenes deben ser simples y deben poder cumplirse en un solo asalto. Algunos ejemplos incluyen "huye", "tropieza", "ataca al objetivo más cercano", y así sucesivamente. Si la orden es un acto potencialmente suicida, el objetivo obtiene un +20 a su tirada enfrentada de Voluntad.

Dominar

Valor: 300 pe.

Requisitos: Privación sensorial.

Tirada de concentrar poder: Voluntad enfrentada.

Alcance: 5m x factor psíquico efectivo.

El psíquico ha obtenido el poder más infame atribuido a brujos y renegados, el control sobre la mente de otra persona. El psíquico hace una tirada enfrentada de Voluntad contra su objetivo. Si el psíquico tiene éxito, puede controlar a su objetivo como si fuera un títere. Mientras el psíquico mantenga el poder, puede dividir sus acciones entre él y su objetivo. El objetivo dominado usa sus propias Características, pero con una penalización de -10 a todas las tiradas, salvo las tiradas enfrentadas de Voluntad, debido a la simpleza del control. Cualquier acción que se considere suicida permite otra tirada enfrentada de Voluntad para intentar de romper el control. La tirada original del psíquico al invocar la dominación se usa para la tirada enfrentada original y para cualquier control subsiguiente.

Este poder solo se puede mantener durante tantos asaltos como el factor psíquico efectivo usado para manifestarlo.

Fascinar

Valor: 100 pe.

Requisitos: Ninguno.

Tirada de concentrar poder: Voluntad enfrentada.

Alcance: 1m x factor psíquico efectivo.

Uno de los trucos telepáticos más sencillos, fascinar permite al psíquico ocultar sutilmente sus intenciones y manipular a los demás para que reaccionen favorablemente hacia él durante un corto tiempo. El psíquico hace una tirada enfrentada de Voluntad contra su objetivo. Si el psíquico tiene éxito, el objetivo encontrará al psíquico como una persona merecedora de respeto y reaccionará positivamente ante cualquier proposición amistosa que haga. Mientras el psíquico mantenga este poder, gana una bonificación de +30 a todas las tiradas de habilidades de interacción contra el objetivo. Ten en cuenta que esta técnica no es un "control mental" y que el psíquico no puede obligar a otros a actuar en contra de su juicio, dañarse a sí mismos ni ignorar actos hostiles por parte del psíquico.

Tabla 6-7: Telepatí	a: Técnicas de domina	ACIÓN		+
Nombre	Concentración	Mantenimiento	Valor pe	Concentrar poder
Fascinar	Media acción	Si	100	Voluntad enfrentada
Inspirar	Media acción	Si	100	Voluntad
Compulsión	Media acción	No	200	Voluntad enfrentada
Privación sensorial	Media acción	Si	200	Voluntad enfrentada
Señor de las bestias	Media acción	Si	200	Voluntad enfrentada
Dominar	Media acción	Si	300	Voluntad enfrentada
Maestro de marionetas	Media acción	Si	500	Voluntad enfrentada
Reprogramar	Media acción	Si	500	Voluntad enfrentada

Inspirar

Valor: 100 pe.
Requisitos: Ninguno.

Tirada de concentrar poder: Voluntad. **Alcance:** 2m x factor psíquico efectivo.

El psíquico puede elevar la moral de sus camaradas emitiendo oleadas de consuelo y rencor marcial. Tantos objetivos como el factor psíquico efectivo del psíquico (incluido el propio psíquico) pueden superar automáticamente los efectos del acobardamiento y obtener una bonificación de +10 a todas las tiradas de Voluntad para resistir el Miedo. Este efecto se mantiene mientras los objetivos se encuentren dentro del alcance del psíquico y mientras el psíquico mantenga el poder.

Maestro de marionetas

Valor: 500 pe.
Requisitos: Dominar.

Tirada de concentrar poder: Voluntad enfrentada.

Alcance: 1m x factor psíquico efectivo.

Este raro y temido poder lleva la dominación psíquica a su máxima expresión. El psíquico hace una tirada enfrentada de Voluntad contra su objetivo; en esta tirada, el psíquico sufre una penalización de -10. Si el psíquico gana, el cuerpo del objetivo está totalmente bajo su control. La mente del psíquico deja su cuerpo atrás para apoderarse por completo del cuerpo de la víctima, cuya conciencia queda reprimida en un sueño de horrores. Mientras tanto, el propio cuerpo del psíquico es vulnerable, como si estuviera en un sueño profundo. El psíquico puede terminar este poder en cualquier momento, pero al hacerlo gana 1d5 puntos de fatiga.

El objetivo poseído conserva sus características físicas (HA, HP, Fuerza, Resistencia y Agilidad), pero sus características mentales (Inteligencia, Voluntad y Empatía) son las del psíquico. El psíquico que controla el cuerpo puede usar sus propias habilidades o las del objetivo con una penalización de -10. Cualquier acción que se considere suicida permite otra tirada enfrentada de Voluntad para tratar de romper el control; sin embargo, el objetivo sufre una penalización de -10 en lugar del psíquico. Si el cuerpo del objetivo muere, la consciencia del psíquico regresa violentamente a su propio cuerpo, sufriendo 1d5 heridas en el proceso (estas heridas ignoran cualquier protección) y ganando 1d10 puntos de locura.

Si la distancia entre el psíquico y su víctima supera el alcance de la técnica, el vínculo se corta, y el psíquico regresa a su propio cuerpo ganando 1d5 puntos de fatiga.

Privación sensorial

Valor: 200 pe.

Requisitos: Compulsión.

Tirada de concentrar poder: Voluntad enfrentada.

Alcance: 10m x factor psíquico efectivo.

El psíquico ha aprendido cómo bloquear las señales sensoriales del objetivo. El psíquico hace una tirada enfrentada de Voluntad contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo queda sordo, ciego y no puede oler o saborear mientras el psíquico mantenga el poder +1d5 asaltos.

Este poder también se puede usar como una forma rudimentaria de 'invisibilidad' que permite al psíquico pasar inadvertido a la vista o al oído. El psíquico selecciona una cantidad de objetivos igual a su bonificación de Voluntad y elige qué sentido único desea suprimir. Este debe ser el mismo sentido para todos los objetivos. Cada objetivo debe hacer una tirada enfrentada de Voluntad. Quienes fallan no notan nada fuera de lo común, y la información sensorial es enmascarada con éxito por el psíquico hasta que deja de mantener el poder.

Reprogramar

Valor: 500 pe.

Requisitos: Dominar, Sonda mental.

Tirada de concentrar poder: Voluntad enfrentada.

Alcance: 1m.

Tras adquirir la máxima habilidad y experiencia, esta técnica permite al psíquico alterar el contenido de una mente, modificando sus recuerdos y experiencias a placer. Esto puede ser algo tan simple como un engrama diseñado para evadir las búsquedas de otros telépatas, o algo mucho más elaborado como rehacer una personalidad construyendo falsos recuerdos que la desafortunada víctima creerá que son reales.

El mínimo uso de este poder tarda 2d5 asaltos. El psíquico debe superar una tirada enfrentada de Voluntad contra la víctima. Si el objetivo gana, rechaza la reprogramación causando al psíquico un punto de fatiga e impidiéndole usar esta técnica durante 1d5 horas. Este no es un proceso delicado, y el objetivo será consciente de que su mente está siendo alterada hasta completar la reprogramación, momento en el que olvidará este acontecimiento. Por cada 2 puntos de factor psíquico efectivo, el psíquico gana una bonificación de +10 a la tirada enfrentada de Voluntad. Los efectos de la reprogramación son permanentes a menos que esta se rompa a la fuerza (consulta El peligro de las paradojas). Al terminar este proceso, los resultados dependerán de los niveles de éxito obtenidos.

Tabla 6-8: Reprogramar			
Niveles de éxito	Efecto		
1 (Sembrar confusión)	El psíquico puede sembrar la semilla de la duda y emborronar un único evento o recuerdo en la mente del sujeto, causando una penalización de -20 al recordar los hechos relacionados con él.		
2 (Implantar falsedad)	El psíquico puede implantar información simple como el falso rostro de un asesino en la mente de un testigo, un falso código de seguridad, o una oración digna de conocimiento que ahora recordará como un hecho real.		
3 (Reescribir la historia)	El psíquico puede alterar a voluntad un solo evento o serie de eventos en los recuerdos recientes del sujeto. El sujeto ahora creerá que esta 'nueva' versión de los eventos es la auténtica.		
4 (Esculpir sinapsis)	El psíquico ahora puede suplantar un recuerdo importante a largo plazo o borrarlo por completo, afectando potencialmente a la percepción de una secuencia de eventos en la vida del sujeto, y tal vez influyendo en la personalidad del sujeto en el proceso. Esto también hace que el objetivo gane 1d5 puntos de locura.		
5+ (Bloqueo psíquico)	Además de otras manipulaciones, el psíquico puede establecer un bloqueo psíquico básico que le otorga al objetivo una bonificación de +10 a sus tiradas de Voluntad para resistirse a Sondas mentales. Esto también oculta la manipulación psíquica de sus recuerdos.		



Reprogramación mayor: Con una gran cantidad de tiempo, esfuerzo y la convicción para hacerlo, un psíquico con este poder puede implantar libremente una personalidad totalmente nueva, modificar recuerdos, falsificar experiencias e implantar odio con esta habilidad. Sin embargo, el nivel de esfuerzo y la atención detallada requeridos para hacer esto sin sobrecargar al psíquico ni volver loco al objetivo no pueden lograrse mediante un uso inmediato, y requiere de un mínimo de 2d10 horas de trabajo continuado.

El peligro de las paradojas: la mente es algo complejo, y un individuo reprogramado, si se enfrenta con pruebas de la verdad, o grandes discrepancias entre la realidad y lo que ha sido manipulado para creer, puede romper su reprogramación. Si el DJ juzga que tal evento ocurre, la víctima debe superar una tirada Difícil (-20) de Voluntad. Si tiene éxito, la reprogramación mental se rompe. Si falla la tirada, la víctima continúa creyendo lo que ha sido manipulado para creer verdad. En cualquier caso, la tensión mental provoca que el sujeto gane 1d10 puntos de locura.

Señor de las bestias

Valor: 200 pe.

Requisitos: Ninguno.

Tirada de concentrar poder: Voluntad enfrentada.

Alcance: 5m x factor psíquico efectivo.

El psíquico tiene un control rudimentario sobre los animales. Puede afectar a tantos animales (criaturas con el rasgo Bestial) como su factor psíquico efectivo, y si el psíquico tiene éxito en la tirada enfrentada de Voluntad, los animales objetivo deben seguir sus órdenes psíquicas. Cada asalto, el psíquico puede emplear una Reacción para darle a un solo animal una orden simple como "ven aquí", "protégeme", "huye", "ataca", y así sucesivamente. El animal hará todo lo posible para cumplir la orden. Si el animal se siente amenazado, es herido, o se le ordena actuar de manera contraria a su naturaleza, puede realizar una tirada enfrentada de Voluntad contra el psíquico con un bonificador de +10 para liberarse del control psíquico. Cómo reacciona el animal al liberarse depende en gran medida de cómo el psíquico trató al animal.

Tabla 6-9: Adivinación: Técnicas del tarot del Emperador				
Nombre	Concentración	Mantenimiento	Valor pe	Concentrar poder
Presentimiento	Media acción	No	100	Voluntad
Psicolocalización	Media acción	Si	100	Psinisciencia
Adivinar el futuro	Acción completa	Si	200	Psinisciencia
Augurio	Media acción	Si	200	Psinisciencia
Sin miedo al peligro	Acción libre	No	200	Voluntad
Psicometría	Media acción	Si	200	Psinisciencia
Recorrer la vía	Acción libre	Si	200	Psinisciencia
Bendición del Emperador	Acción libre	Si	300	Psinisciencia

LA DISCIPLINA ADIVINACIÓN

Escala de poder: Con FP 1–3, el psíquico recibe imágenes nebulosas casi indistinguibles. Con FP 4–6, recibe las mismas imágenes más nítidas y enfocadas. Con FP 7+, cualquier imagen será nítida, clara y acompañada de otra entrada sensorial: sonido, sabor, etc., según corresponda.

Grupo de técnicas: Tarot del Emperador

Técnica básica: Leer el aura Concentración: Acción completa.

Mantenimiento: Si.

Tirada de concentrar poder: Psinisciencia.

Los adivinos pueden leer el aura de una persona, la proyección inconsciente de su ser en la disformidad. Esta es una sombra muy pálida, imperceptible para la mayoría de los seres, pero el adivino puede estudiar este aura para aprender sobre la persona que la proyecta.

El psíquico puede intentar leer el aura de cualquier persona que pueda ver como una Acción completa. Esto requiere una tirada de concentrar poder, y con cada nivel de éxito obtiene más información. Un psíquico solo puede mantener este poder sobre un objetivo. Si desea adivinar el porvenir de una persona diferente, debe activar el poder nuevamente.

Si el psíquico mantiene este poder sobre un objetivo, puede aumentar sus niveles de éxito en +1 cada asalto, hasta

Adivinación: Técnicas del tarot del Emperador

Adivinar el futuro

Valor: 200 pe. Requisitos: Augurio.

Tirada de concentrar poder: Psinisciencia.

Alcance: Personal.

Adivinar el futuro representa una creciente afinidad del psíquico con el tarot del Emperador y su capacidad para acceder a respuestas sobre el futuro con mayor velocidad y precisión. Al igual que Augurio, se debe hacer una pregunta específica, que puede ser tan detallada como "¿Cuándo regresará la Rompemundoz a este planeta?" O tan genérica como "¿Cómo puedo obtener el mayor beneficio posible?" Sin embargo, el tiempo involucrado es considerablemente menor. Solo se necesita un minuto para usar esta técnica. El psíquico debe hacer una tirada de Psinisciencia, y por cada dos niveles de éxito obtiene más información. Sin embargo, cualquier tirada en la tabla de fenómenos psíquicos provocada por esta técnica también suma +10 a su resultado.

TABLA 6-10: LEER EL AURA		
Niveles de éxito	Efecto	
0	El psíquico obtiene impresiones superficiales sobre el objetivo. Esto incluye las tres emociones más fuertes que el objetivo experimenta actualmente, su raza, si posee o no poderes psíquicos, y una idea aproximada de su salud mental y física (sin detalles: sano, enfermo leve, grave, terminal, etc.). También determina si el objetivo es intocable; por supuesto, en este caso el psíquico no recibe ninguna otra información mediante esta técnica.	
1	El psíquico obtiene toda la información anterior, además de una visión más profunda de todos los sentimientos del objetivo, lo que le concede un +10 a todas las tiradas de Empatía realizadas contra el objetivo mientras su estado de ánimo no cambie bruscamente. El psíquico también tiene una mejor idea sobre la salud del objetivo, incluidos sus niveles actuales de heridas y fatiga. Finalmente, si el objetivo es también psíquico, conoce el valor de su FP.	
2	El psíquico obtiene todos los resultados anteriores, y además ahora puede determinar los puntos de locura del objetivo, así como las adicciones o trastornos que podría estar sufriendo. Si el objetivo es un psíquico, puede determinar qué Disciplinas y técnicas conoce.	
3+	El psíquico obtiene toda la información anterior, y además ahora puede determinar los puntos de corrupción del objetivo. Además, el psíquico puede determinar si el aura que percibe es genuina o es una ilusión producida por otros medios: tecnología, poderes psíquicos, artes demoníacas, etc.	

Tabla 6-	11: Adivinar el futuro
Niveles	
de éxito	Efecto
0	Oposición: el psíquico puede determinar la mayor oposición que enfrentará el objetivo.
2	Temores: el psíquico también puede determinar otras fuerzas negativas que pueden estar en juego; la cantidad de estas es igual al factor psíquico efectivo usado en este poder.
4	Esperanzas: El psíquico ahora puede determinar la mayor ventaja o herramienta de la que dispone el objetivo.
6+	Resultado: El psíquico puede ofrecer dos consejos al sujeto sobre el camino más claro hacia su respuesta. Esto otorga al sujeto una bonificación de +10 a tantas tiradas como el factor psíquico efectivo usado en este poder durante el próximo mes, hasta que la pregunta quede resuelta o anticuada, o hasta agotar el número de tiradas con bonificación, lo que ocurra primero.

Augurio Valor: 200 pe.

Requisitos: Presentimiento.

Tirada de concentrar poder: Psinisciencia.

Alcance: 1m.

Leyendo el tarot del Emperador a un individuo específico, el psíquico puede hacerse una idea de los problemas que se le avecinan. Se debe hacer una pregunta específica, aunque podría ser tan detallada como "¿Qué debemos lograr para vencer a los xenos en el coro?" O tan genérica como "¿Cómo puedo obtener el mayor beneficio posible?" Después de eso, el psíquico leerá el tarot del Emperador al sujeto, mientras ambos se concentran en la pregunta formulada. Al terminar, normalmente en unos 30 minutos, aunque algunas lecturas podrían tardar más en interpretarse, el psíquico hace una prueba de Psinisciencia. Cada dos niveles de éxito revela más información. Sin embargo, cualquier tirada en la tabla de fenómenos psíquicos provocada por esta técnica suma +10 a su resultado.

Tabla 6-	12: Augurio
Niveles	
de éxito	Efecto
0	Oposición: el psíquico puede determinar la mayor oposición que enfrentará el objetivo.
2	Temores: el psíquico también puede determinar otras fuerzas negativas que pueden estar en juego; la cantidad de estas es igual al factor psíquico efectivo usado en este poder.
4	Esperanzas: El psíquico ahora puede determinar la mayor ventaja o herramienta de la que dispone el objetivo.
6+	Resultado: El psíquico puede ofrecer un consejo sobre el camino más claro hacia su respuesta.

Bendición del Emperador

Valor: 300 pe.

Requisitos: Adivinar el futuro.

Tirada de concentrar poder: Psinisciencia. **Alcance:** 5m x factor psíquico efectivo.

El psíquico ha aprendido a vislumbrar los múltiples resultados de diferentes elecciones y acciones, y puede explorarlos para elegir el curso más seguro. El psíquico debe tener éxito en una tirada de concentrar poder. Si tiene éxito, el psíquico obtiene una bonificación igual a +5 x factor psíquico efectivo a todas sus tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles, y las tiradas de Habilidad de Proyectiles contra él sufren una penalización equivalente. Además, gastando media acción, puede gritar advertencias a sus camaradas a menos de 5m x factor psíquico efectivo y advertirles ante posibles ataques. Los aliados más allá de este rango están fuera del alcance de su poder de previsión. Todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles contra quienes fueron advertidos sufren una penalización de -10. Esta técnica no se puede usar con potencia psíquica controlada.

Sin miedo al peligro

Valor: 200 pe. Requisitos: Ninguno.

Tirada de concentrar poder: Voluntad.

Alcance: Personal.

Al contemplar profundamente al futuro cercano, el psíquico puede anticipar las acciones de sus enemigos. Hasta el final del siguiente turno, el psíquico gana una bonificación igual a +5 x factor psíquico efectivo (máximo +20) a todas las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles. Además, todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles contra él sufren una penalización equivalente.

Presentimiento

Valor: 100 pe.

Requisitos: Ninguno.

Tirada de concentrar poder: Voluntad.

Alcance: Personal.

Observando el futuro por un breve instante, el psíquico puede ver posibles resultados y peligros potenciales. Hasta el final del siguiente turno, el psíquico gana una bonificación igual a +5 x factor psíquico efectivo a una tirada de habilidad. Este poder debe ser usado con potencia psíquica normal.

Tabla 6-	13: PSICOLOCALIZACIÓN
Niveles	
de éxito	Efecto
0	El psíquico conoce la dirección aproximada del objetivo.
2	El psíquico conoce la dirección específica del sujeto, y aproximadamente a qué distancia está.
4+	El psíquico conoce la dirección específica del sujeto, y exactamente a qué distancia está.

Psicolocalización

Valor: 100 pe. Requisitos: Ninguno.

Tirada de concentrar poder: Psinisciencia. Alcance: 1km x factor psíquico efectivo.

Al tener éxito en una tirada de Psinisciencia, el psíquico puede localizar y rastrear un solo objeto o persona en las cercanías. El psíquico puede encontrar cualquier cosa, pero debe existir cierto grado de familiaridad. Tocar un candado y tratar de encontrar la llave de ese candado está bien, pero pensar "Quiero una llave" sin un candado correspondiente no funcionará. Del mismo modo, el psíquico debe haber visto a la persona que quiere encontrar, o al menos una imagen nítida de esa persona, o conocer su nombre auténtico.

Una vez que el psíquico ha elegido un objetivo, realiza una tirada de Psinisciencia modificada por los siguientes factores:

- Íntimamente familiar con el objetivo (conoce bien a la persona, o se trata de un objeto que lo ha acompañado durante mucho tiempo): +10
- Tiene una porción del objetivo (fragmento del objeto, un mechón de pelo): +5
- El objetivo está rodeado de cosas similares (una moneda en un monedero, una persona en una multitud, etc.): -10
- El objetivo está a menos de 50m x factor psíquico efectivo: +5
- El objetivo está a más de 2 km de distancia: -20

Si el psíquico supera la tirada de Psinisciencia, y el objetivo está al alcance del poder, el psíquico tiene una idea aproximada de su ubicación, según los niveles de éxito obtenidos.

Psicometría

Valor: 200 pe. Requisitos: Augurio.

Tirada de concentrar poder: Psinisciencia.

Alcance: 1m x factor psíquico efectivo.

Aprender a leer el tarot es, en parte, adivinar la palabra del Emperador a partir de impresiones psíquicas. Perfeccionar esta habilidad permite al psíquico conocer más acerca de los demás a partir de las débiles improntas psíquicas que dejan en los objetos y lugares del mundo que los rodea. En su forma más simple, el psíquico puede obtener impresiones aproximadas de un objeto o un área general al mantener contacto físico y superar una tirada de Psinisciencia. Obtener información más sutil requiere tiempo, y cuanto más permanezca el psíquico en un lugar determinado, más información puede obtener. Estos números son modificados por el poder natural del psíquico, y puede restar tantos asaltos como su FP a cada nivel de resultados. Ejemplo: un psíquico con FP 5 obtendrá el primer resultado en 5 asaltos, el segundo resultado en 10, etc.

	14: PSICOMETRÍA
Niveles de éxito	Efecto
10	El psíquico puede detectar la emoción más fuerte asociada con el área o el objeto.
20	El psíquico conoce las características generales de la persona que experimentó la emoción.
30	El psíquico obtiene una imagen clara de la persona que experimentó la emoción
40	El psíquico puede identificar la ocupación de la persona (por ejemplo, carrera profesional y rango).
50	El psíquico ahora puede determinar el nombre de la persona.
+10	El psíquico descubre un hecho adicional sobre la persona según determine el DJ.

Recorrer la vía

Valor: 200 pe.

Requisitos: Adivinar el futuro.

Tirada de concentrar poder: Psinisciencia. Alcance: Personal (1m x factor psíquico efectivo).

El psíquico ha aprendido a vislumbrar los múltiples resultados de diferentes elecciones y acciones, y puede explorarlos en menos de lo que tarda en latir su corazón. El psíquico debe tener éxito en una tirada de concentrar poder. Si tiene éxito, el psíquico obtiene una bonificación de +10 a todas las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles, y las tiradas de Habilidad de Proyectiles contra él sufren una penalización de -20. Estos beneficios duran un asalto, a menos que el psíquico mantenga esta técnica. Además, puede ver atisbos de peligros en las proximidades y gritar advertencias a sus compañeros a menos de 1m x factor psíquico efectivo para advertirles de posibles ataques. Los aliados más allá de este alcance están fuera de su capacidad de previsión. Todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles contra quienes fueron advertidos sufren una penalización de -10. Esta técnica no se puede usar con potencia psíquica controlada.



LA DISCIPLINA TELEQUINESIA

Escala de poder: La escala de poder en la telequinesia queda refleja en el poder de las propias técnicas psíquicas. Sin embargo, en niveles bajos (FP inferior a 4), la telequinesia del psíquico parecerá frágil; y los objetos y personas serán manipulados con un pulso inestable. En niveles más altos, esto se convertirá en una fuerza mental sólida como una roca.

Grupo de técnicas: Fuerza telequinética

Técnica básica: Mente sobre la materia

Concentración: Media acción.

Mantenimiento: Si.

Tirada de concentrar poder: Voluntad (enfrentada).

Alcance: 5m x factor psíquico efectivo.

La telequinesia es la capacidad de mover objetos físicos con la mera fuerza de voluntad. El don inicial de un psíquico telequinético tiene varias aplicaciones. El psíquico puede levantar o mover cualquier objeto dentro de su alcance y línea de visión que no exceda el límite de peso de 10kg x factor psíquico efectivo. El objeto puede ser trasladado lentamente dentro del alcance del poder. Sin embargo, los objetos se mueven demasiado despacio para ser usados para atacar. Además, esta tosca habilidad para levantar peso no funciona sobre seres vivos, ya que el más leve forcejeo desequilibra la concentración mental del psíquico. Al liberar un objeto del efecto de la telequinesia, desciende lentamente sobre el suelo a medida que los últimos vestigios de energía lo abandonan.

Si desea concentrarse en un enfoque más combativo, el psíquico puede hacerlo con objetos más livianos, con un peso de hasta 5kg x factor psíquico efectivo. Estos pueden manipularse con mayor fuerza y velocidad, con un alcance máximo de 5m x factor psíquico efectivo. Para impactar a un objetivo, el psíquico hace una tirada de Habilidad de Proyectiles. El daño es igual a 1d10 (I) más 1 punto de daño por cada 5 kg del peso del objeto.

Por último, el psíquico puede dirigir una oleada de fuerza contra un objetivo para alejarlo. El psíquico debe hacer una tirada enfrentada de Voluntad contra la Fuerza del objetivo. Si el psíquico gana, derriba al objetivo contra el suelo y lo empuja tantos metros como su factor psíquico efectivo.

Telequinesia: Técnicas de fuerza telequinética

Cuchilla telequinética

Valor: 200 pe.

Requisitos: Rayo de fuerza.

Tirada de concentrar poder: Voluntad.

Alcance: Personal.

Una poderosa manifestación del control mental del psíquico. La cuchilla telequinética se considera una espada empuñada por el psíquico, pero no provoca ninguna penalización por carecer del talento de Entrenamiento con armas adecuado.

Para atacar con este arma, el psíquico realiza una tirada de Habilidad de Armas; la cuchilla telequinética puede ser detenida, pero no es destruida por armas con la propiedad Campo de energía (consulta la página 115). Si el arma impacta, causa 1d10 (A) de daño más 3 puntos de daño por cada punto de su factor psíquico efectivo. Además, el arma tiene un valor de penetración igual a su factor psíquico efectivo.

Escudo telequinético

Valor: 200 pe. Requisitos: Estrujar.

Tirada de concentrar poder: Voluntad.

Alcance: Personal.

El psíquico puede crear un campo de energía defensivo. El escudo concede al psíquico 1 PB por cada punto de su factor psíquico efectivo; esta técnica dura un asalto a menos que el psíquico elija mantenerla. Esta protección se considera un blindaje que cubre todas las localizaciones y se suma a cualquier otro blindaje que el psíquico esté usando. El escudo no es opaco y no bloquea la línea de visión. Esta técnica funciona también contra ataques con el rasgo Arma de disformidad.

Tabla 6-15: Telequinesia: Técnicas de fuerza telequinética						
Nombre	Concentración	Mantenimiento	Valor pe	Concentrar poder		
Rayo de fuerza	Media acción	No	100	Voluntad		
Telequinesia de precisión	Media acción	Si	100	Voluntad		
Cuchilla telequinética	Media acción	Si	200	Voluntad		
Escudo telequinético	Media acción	Si	200	Voluntad		
Estrujar	Media acción	No	200	Voluntad enfrentada		
Esquirlas de fuerza	Media acción	Si	400	Voluntad		
Tormenta de fuerza	Media acción	Si	500	Voluntad		

Esquirlas de fuerza

Valor: 400 pe.

Requisitos: Telequinesia de precisión, Cuchilla telequinética.

Tirada de concentrar poder: Voluntad.

Alcance: 5m x factor psíquico efectivo.

Una elegante manifestación de instinto asesino en forma de múltiples fragmentos cortantes de fuerza, visibles como distorsiones borrosas en el aire. El psíquico crea tantas esquirlas como su factor psíquico efectivo. Las esquirlas de fuerza rodean al psíquico, actuando como una barrera contra posibles ataques. Cualquier ataque contra el psíquico mientras mantenga una o más esquirlas a su alrededor sufre un -10 a sus tiradas de Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles. A partir del siguiente turno, se pueden arrojar las esquirlas para realizar ataques a distancia. El psíquico hace una tirada de Moderada (+0) de Voluntad para alcanzar al objetivo; si tiene éxito causa un impacto, más 1 impacto adicional por cada nivel de éxito hasta un máximo igual al número de esquirlas creadas. Cada esquirla causa 1d10 (A) de daño más 2 puntos de daño por cada punto de su factor psíquico efectivo y 2 puntos de penetración por cada punto de su factor psíquico efectivo. Los impactos se dividen entre cualquier objetivo a menos de 2 metros del objetivo principal. Este ataque puede ser esquivado igual que cualquier otro ataque a distancia.

Estrujar

Valor: 200 pe. Requisitos: Ninguno.

Tirada de concentrar poder: Voluntad enfrentada.

Alcance: 10m x factor psíquico efectivo.

El psíquico envuelve a un objetivo con aplastantes correas de fuerza. Realiza una tirada enfrentada de Voluntad del psíquico contra la Resistencia del objetivo. Si el psíquico gana, puede causar 1d10 (I) puntos de daño más 2 puntos de daño por cada punto de su factor psíquico efectivo. El psíquico también puede atrapar a su oponente como si se realizase una presa (consulta la página 243), sustituyendo la bonificación de Fuerza por su bonificación de Voluntad. No se puede esquivar esta técnica psíquica.

Rayo de fuerza

Valor: 100 pe.
Requisitos: Ninguno.

Tirada de concentrar poder: Voluntad. **Alcance:** 10m x factor psíquico efectivo.

El psíquico lanza una descarga de fuerza contra un oponente. El psíquico hace una tirada de Habilidad de Proyectiles para alcanzar a su objetivo, causando 1d10 (I) de daño más 2 puntos de daño por cada punto de su factor psíquico efectivo. Este ataque puede ser esquivado igual que cualquier otro ataque a distancia, pero si impacta y el psíquico obtiene al menos 3 niveles de éxito, el objetivo es empujado 1d5 metros y es derribado.

Poderes psíquicos en **Rogue Trader** y **Dark Heres**y

Los poderes psíquicos de este libro ofrecen una interpretación alternativa a los poderes psíquicos de Dark Heresy, pero cienen la intención de complementar en lugar de reemplazar. Entonces, ¿cómo funcionan las reglas entre uno y otro?

Las técnicas psíquicas y los poderes psíquicos se consideran iguales para todos los propósitos, lo que significa que el talento Resistencia a (poderes psíquicos) también funciona contra técnicas psíquicas, y viceversa.

El factor psíquico es idéntico en ambos juegos

Cualquier efecto que aumente el umbral de poder en DARK HERESY, disminuye el factor psíquico en ROGUE TRADER.
Una medida aproximada es que por cada 4 puntos que aumente el umbral, disminuya en 1 el factor psíquico.

Cualquier efecto que sume bonificaciones a las tiradas de Poder (como Especialización en disciplina) se suman a las tiradas de concentrar poder. Cada bono de +1 a una tirada de Poder equivale a un +5 a la tirada de concentrar poder.

Si deseas emplear las reglas de potencia psíquica de este libro (controlada, normal y sobrecargada), simplemente diferencia al psíquico entre sancionado y renegado y aplica las reglas en consecuencia.

Ten en cuenta que varios de los poderes y disciplinas psíquicas que se encuentran en Dark Heresy puede representarse tomando las técnicas y disciplina psíquicas equivalentes de este libro.

- Intocables: Un intocable reduce en 5 el factor psíquico de cualquier psíquico (a menos de 5 metros). Todas las demás reglas para intocables no se modifican.
- Hechiceros: Las reglas de hechicería (consulta el suplemento DH05 Discípulos de los Dioses Oscuros) no se modifican, salvo porque cualquier uso de un poder de hechicería se guiará por lo indicado en la entrada Hechicero de la Tabla 6–1: Potencia psíquica
- Demonios y entidades de la disformidad: Las criaturas con los rasgos Demoníaco y/o Criatura de pesadilla usan siempre sus poderes con potencia normal, y aunque pueden generar fenómenos psíquicos a partir de las facultades que usan a discreción del DJ, nunca se ven afectados negativamente por ellos ni sufren peligros de la disformidad.

Telequinesia de precisión

Valor: 100 pe. Requisitos: Ninguno.

Tirada de concentrar poder: Voluntad. **Alcance:** 5m x factor psíquico efectivo.

Al contrario que otras grotescas manipulaciones telequinéticas, esta técnica permite al psíquico afinar su habilidad hasta poder imitar cualquier cosa que pudiera hacer con sus propias manos. En cualquier situación donde la tarea en cuestión requiera una tirada de característica, el psíquico puede sustituir esa característica por su Voluntad. En caso de necesitar el valor de bonificación de Fuerza, se aplica el factor psíquico efectivo de este poder.

Si se usa esta técnica para atacar con un arma, el psíquico debe gastar acciones y aplica cualquier modificador que normalmente tendría si empuñase el arma (incluidos los causados por los talentos Entrenamiento con arma y la calidad del arma). Ya sea un arma cuerpo a cuerpo o un arma a distancia, si el psíquico (no el arma) no tiene línea de visión hacia el objetivo, sufre la penalización habitual por atacar a ciegas.

Tormenta de fuerza

Valor: 500 pe.

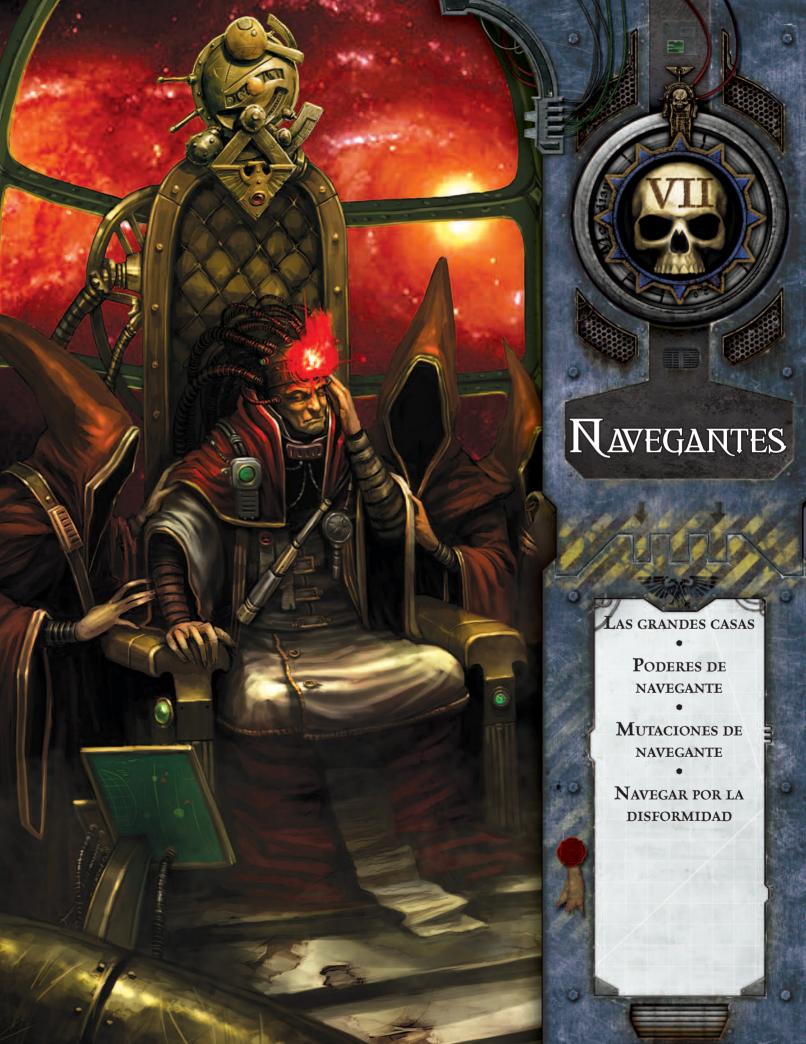
Requisitos: Cuchilla telequinética. **Tirada de concentrar poder:** Voluntad. **Alcance:** 5m x factor psíquico efectivo.

El psíquico ha desarrollado sus poderes hasta los confines más lejanos. Puede generar una lluvia de rayos de fuerza capaces de aplastar a sus enemigos en una salvaje tormenta de furia psíquica. El psíquico puede elegir a tantos objetivos como su factor psíquico efectivo por cada asalto que mantenga este poder. El psíquico debe hacer una tirada Moderada (+0) de Voluntad para impactar a cada objetivo y causa 2d10 (I) de daño más 3 puntos de daño por cada punto de su factor psíquico efectivo. Ningún objetivo puede ser impactado más de una vez por asalto. Este ataque puede ser esquivado igual que cualquier otro ataque a distancia.



71: Poderes Psíqui





Capítulo VII: Navegantes

"Contempla demasiado tiempo la disformidad, y te devolverá la mirada".

-antiguo proverbio de la Navis Nobilite

urante siglos, los navegantes han llevado a la humanidad entre las estrellas. Suyo es el don de observar el interior de la disformidad para guiar a las naves de la humanidad a través de la inmensidad de la galaxia. Este poder les concede un lugar especial dentro del Imperio del Hombre, y con el tiempo, les ha dado gran prestigio y riqueza. Las casas de navegantes contemporáneas de la Navis Nobilite tienen un poder e influencia increíbles de contemplar, llegando desde el mundo más lejano hasta las cámaras abovedadas de los altos señores de Terra. Es en esta posición de poder y privilegio donde nace un navegante, dotado de poderes únicos y extraños por la sangre de sus antepasados. Aunque pueden ser uno entre muchos dentro de su prole, los navegantes saben que se encuentran por encima de los ciudadanos comunes del dominio del Emperador. También saben que con entrenamiento, dedicación e influencia, pueden ascender en las filas de su casa y tal vez incluso tomar el manto del Novator-amo y señor de la familia.

EL GEN NAVEGANTE

El origen de los navegantes se perdió hace mucho tiempo en la antigüedad, al igual que gran parte de la historia del Imperio, olvidada y enterrada tras milenios de luchas y decadencia. Sin embargo, algunos eruditos especulan que esta subespecie única de humanos fue el resultado de una larga manipulación genética prohibida. Algunos dicen que la mano del Emperador estaba detrás de su creación en los primeros días de la Gran Cruzada, mientras que otros afirman que fue una evolución espontánea desencadenada por los primeros pasos de la humanidad a través del vacío. En cualquier caso, el 'gen navegante', como se lo conoce ahora, ha perdurado miles de años y sin él, al igual que el don del astrópata, el Imperio no existiría y, desde luego, no podría mantenerse. Esta mutación no ha perdurado por accidente, sino mediante un cultivo cuidadoso. Un navegante es el resultado de una crianza selectiva enfocada y una selección rigurosa por parte de su casa en cada etapa de su desarrollo. Incluso al alcanzar el rango de navegante y dejar la protección de su casa para asumir su labor predestinada, sus lazos familiares permanecen y los atan fuertemente, recordándoles dónde está su verdadero deber.

Aunque el navegante sirve al único propósito de guiar las naves a través de la disformidad, y ha evolucionado admirablemente para esta tarea, también es capaz de ejercer un control mucho mayor sobre su extraño poder y darle otros usos. Estos extraños poderes parecen ser el resultado de la afinidad única del navegante con la disformidad, otro regalo de su composición genética alterada. Poco se sabe acerca de cómo funciona esta afinidad del navegante, o cómo muchos de ellos pueden

Los poderes del navegante en Rogue Trader

En Rogue Trader los personajes navegantes tienen acceso a una variedad de poderes, muchos de los cuales solo se comprenden vagamente fuera de las salas de las grandes casas. Estos poderes permiten a un navegante hacer muchas cosas, desde vislumbrar el futuro hasta percibir el flujo de la disformidad. Sin embargo, a diferencia de un psíquico, el dominio que tiene un navegante sobre la disformidad es más innato e instintivo, por lo que no manifiesta sus habilidades de la misma manera. Para este fin, los navegantes tienen un rango de habilidades mucho más limitado que los psíquicos, pero sus poderes son más fiables y en algunos casos más potentes. Sin embargo, como un psíquico, un navegante debe elegir qué habilidades desea adquirir. Es raro que un navegante domine todos sus poderes y desarrolle todo su potencial, aunque es más posible convertirse en maestro de una sola babilidad.

Los personajes navegantes también sufren la mutación más que cualquier otro personaje, salvo quienes sucumben a la atracción de los dioses oscuros, y a medida que su poder aumenta, se vuelven cada vez más y más corruptos en cuerpo y mente por la naturaleza debilitante de la disformidad y el efecto continuo de la codificación genética del navegante, que es a la vez bendición y maldición.

no solo observar la disformidad sino también imponer su voluntad sobre ella hasta cierto punto, realizando cambios sutiles en sus corrientes y mareas.

EL OJO DE LA DISFORMIDAD

Todos los navegantes poseen el 'tercer ojo' u 'ojo de la disformidad'. Casi siempre se manifiesta como una mutación literal que aparece en sus frentes, aunque en algunos casos es necesaria la trepanación y un implante cibernético durante la adolescencia para provocar la liberación total de su poder. Este ojo es lo que le da al navegante su poder para observar el interior de la disformidad y guiar a las naves por sus turbulentas corrientes y tormentas; más que un mero apéndice sensorial, el tercer ojo es la fuente de todo el poder de un navegante y su vínculo con el inmaterium. A través de este ojo pueden ver directamente en la disformidad, y al perfeccionar su poder, atravesar barreras y disfraces, e incluso profundizar en las almas de los hombres. También pueden usar este ojo para leer las corrientes de la disformidad, y mediante esta comprensión alterarla sutilmente, causando ondas que se pueden sentir dentro del propio espacio real. Además de estos poderes menores, la mirada del ojo de la disformidad de un navegante cuando está totalmente abierto puede matar, desgarrando con su luz funesta las almas de aquellos que lo observan, extinguiéndolos para siempre en un instante de ardiente locura y agonía.

El ojo de la disformidad es la mutación más obvia de los navegantes, pero no siempre es la única. Los señala como mutantes y los separa de las grandes masas de la humanidad, y aunque su posición, riqueza y porte sirven para protegerlos de la persecución (al menos la mayor parte del tiempo), los navegantes todavía son temidos y recelados por sus dones, y no sin razón. Por este motivo, los navegantes suelen aislarse de otras personas, buscan la protección de guardaespaldas y llevan capuchas para esconder su ojo de la disformidad en público.

LAS GRANDES CASAS

ocas organizaciones del Imperio tienen tanto poder como las grandes casas de navegantes de la Navis Nobilite. Su posición de control sobre casi todas las naves imperiales los coloca en un lugar de poder excepcional, que se encuentra casi fuera del alcance tanto del Administratum como de la Inquisición. Es una posición que las grandes casas han explotado despiadadamente durante milenios y que solía reunir grandes riquezas e influencia para ellos mismos. Aunque con la sucesión de los años este poder ha aumentado y disminuido, ha perdurado más que casi todas las demás estructuras imperiales. El único aspecto de las grandes casas que coincide con su resistencia política es su lucha constante entre sí. Constantemente luchando por su posición y su favor, las casas usan todo tipo de medios para superar a sus rivales, a veces incluso librando una guerra abierta entre ellos. Solo el estricto control de los Novators y los códigos cuidadosamente mantenidos de los navegantes evitan que estos conflictos se salgan de control.

El Novator es un patriarca o matriarca que gobierna una casa de navegantes. El papel del Novator es mantener unida a la familia y administrar sus fortunas, fomentando contactos y contratos con la casa y guardando celosamente a aquellos que ya están en su poder. Por encima de los Novators se encuentra el Paternova, líder de todas las casas de navegantes del Imperio. Desde su trono en la antigua Terra, guía el destino de las casas, asegurando su posición de poder dentro de la galaxia.

Aunque ostensiblemente el papel del Paternova, y por extensión de los Novators, es administrar el poder de las casas y proteger sus intereses de la avaricia del Administratum o la ignorancia de la Eclesiarquía y la Inquisición, de hecho tienen un papel mucho más importante. Este papel consiste en cultivar y proteger el gen navegante. El nacimiento y el entrenamiento continuado de navegantes hábiles y poderosos es vital para la supervivencia de las casas. Sin embargo, la competencia entre las familias también ha llevado a que cada una altere la evolución de algunos de sus hijos, con la esperanza de crear navegantes más poderosos y capaces con los que derrotar a sus rivales y ganar mayores contratos. Durante muchos siglos, esta alteración del gen navegante ha creado muchos linajes, dando lugar a algunas cepas del gen navegante en las que ciertos poderes, habilidades y mutaciones son más frecuentes.



ESCOGERTU LINAJE

En el Imperio hay miles de casas de navegantes, cada una con una historia que se remonta a cientos o miles de años, pero aun así el número de navegantes es una minucia en comparación con las innumerables masas de la humanidad. Sin embargo, todas estas casas no son iguales en fuerza o apariencia, y durante miles de años muchas se han separado de las primeras grandes familias que se dice que exhibieron el gen navegante. Algunas han disminuido y desaparecido a lo largo de los años, otras se han convertido en bandidos, mientras que muchas otras han prosperado en estas formas de vida divergentes creando nuevas ramas y vástagos de las grandes casas a través del Imperio. Si bien sería imposible catalogar a cada una de las familias de navegantes, muchas se pueden agrupar en amplias categorías que representan su cepa única del gen, así como su área de influencia y forma de vida. Los cuatro grupos que prevalecen en el Sector Calixis y en la Expansión Koronus se conocen como las casas magistrales, las casas nómadas, las casas ocultas y las casas renegadas.

CASAS MAGISTRALES

Las más grandes y poderosas son las casas magistrales. Las raíces de las familias de navegantes originales, estas casas mantienen poderosos palacios en Terra y su influencia llega hasta los límites de la luz del Astronomicón. Las casas magistrales mantienen tradiciones y prácticas que les han servido durante milenios. Son maestros de la cepa genética tradicional de los navegantes y tienen más control sobre las mutaciones malignas que los afligen. Ser parte de una casa magistral significa conocer sin lugar a dudas la pureza de su sangre y el antiguo poder y la nobleza de su familia.

Las casas magistrales con influencia en la Expansión Koronus incluyen las grandes casas de Benetek y Vor'cle.

Un personaje navegante que pertenece a una casa magistral obtiene los siguientes beneficios:

Concentración disforme: El ojo de la disformidad es el núcleo de existencia de un navegante, y su herramienta más antigua y potente. Una vez por sesión de juego puede obligar a un oponente a repetir una tirada exitosa para resistir los efectos del poder de navegante El ojo sin párpado.

Genes puros: los navegantes de una casa magistral tienen menos probabilidades de mutar debido a sus genes puros. Cada vez que realicen una tirada de mutación (consulta la página 184), la tirada se considera Rutinaria (+20) en lugar de Ordinaria (+10). Linaje exaltado: La sangre del navegante más antiguo y poderoso dota a sus vástagos de un puesto prestigioso entre la nobleza del Imperio. El navegante puede recurrir a este linaje en situaciones sociales y obtiene una bonificación de +10 a cualquier tirada de habilidad de interacción al tratar con miembros de la nobleza imperial.

Mutación inicial: los navegantes de una casa magistral comienzan con una mutación de navegante elegida de entre las siguientes: Articulaciones extrañas, Aspecto alargado, Carne pálida y desnuda, Ojos negros como el vacío. Pueden desarrollar mutaciones adicionales de forma normal al adquirir nuevos poderes de navegante, o al aumentar el dominio de sus poderes.

CASAS NÓMADAS

Algunas de las grandes casas han abandonado los lazos con el sector y sistema, renunciando a sus propiedades terrenales. En cambio, a lo largo de los siglos, estas casas de navegantes se han posicionado enteramente en las estrellas para convertirse en vagabundos y errantes, preservando sus líneas en vastas flotas de naves en constante movimiento. Ser parte de una casa nómada es nacer entre las estrellas y despreciar la vida de un morador de tierra. También es esta exposición a largo plazo tanto al vacío como al inmaterium lo que perfecciona las habilidades de los navegantes de las casas nómadas, dándoles una inigualable comprensión del espacio y la disformidad.

Algunas casas nómadas conocidas por viajar por la Expansión Koronus son: Term'L, Xan'Tai y Aleene.

Un personaje navegante que pertenece a una casa nómada obtiene los siguientes beneficios:

Conocimiento errante: El navegante tiene una arraigada afinidad con el trayecto entre estrellas distantes e inexploradas y gana el talento Dotado (Navegación (Disformidad)).

Un gusto por la disformidad: Viviendo en constante contacto con el velo entre el espacio real y la disformidad, el navegante puede entenderla como pocos. El navegante puede gastar un punto de destino para tener éxito automáticamente al usar un poder de navegante; a efectos del poder, tendrá 1d5-1 niveles de éxito.

Desprecio a los terrestres: Quienes han vagado por el vacío durante tanto tiempo se sienten incómodos en las culturas de los habitantes de cualquier planeta, y por lo general ansían regresar al espacio. Siempre que el navegante se encuentre en un cuerpo planetario y deba tratar con los locales, sufre una penalización de -10 a todas las tiradas y habilidades basadas en la Empatía. Mutación inicial: Los navegantes de una casa nómada comienzan con una mutación de navegante elegida al azar en la Tabla 7–1: Mutaciones de navegante. Pueden desarrollar mutaciones adicionales de forma normal al adquirir nuevos

poderes de navegante, o al aumentar el dominio de sus poderes.

CASAS OCULTAS

Las casas ocultas han sufrido grandes pérdidas o deshonor en los dominios del Imperio. Han optado por trasladar su base de operaciones hasta el borde del espacio conocido, donde se aferran a las últimas hebras de su anterior poder y estatus. Aunque pueden poseer una gran habilidad, conocimiento o tradición, un evento pasado de las casas ocultas las ha arruinado y reducido a un estado tan alejado de su posición una vez exaltada que a veces son cruelmente llamados 'casas de mendigos' por sus compañeros más exitosos. Ser parte de una casa oculta significa ser parte de un linaje caído que lentamente se levanta de nuevo para desafiar a aquellos que alguna vez los derribaron, o al menos, así lo cuentan tus ancianos. Su pérdida de prestigio a menudo ha forzado a esas casas a huir hasta los márgenes del Imperio y desarrollar una mentalidad astuta y oportunista junto con una habilidad de la que a menudo carecen las casas más acomodadas e indolentes.

Algunas de las más poderosas e influyentes incluyen: Modar, Yeshar y el triunvirato de Rey'a'Nor, así como a la notoria casa Cedd.



Un personaje navegante que pertenece a una casa oculta obtiene los siguientes beneficios:

Destituido: El navegante tiene poca o ninguna riqueza, y al principio será una carga para los recursos de sus compañeros. La presencia de un navegante de un linaje oculto reduce el factor de beneficio inicial del grupo en -1.

Una mirada capaz de perforar el alma: El navegante tiene un profundo conocimiento de la relación de las personas con la disformidad, nacida de una forzada autoconfianza y amargas reflexiones. El navegante comienza con el poder adicional Una mirada al abismo. Además, puede elevar esta habilidad por encima del nivel maestro hasta eminencia (el coste en pe es el mismo que elevarla a maestro) obteniendo una bonificación de +30 a todas las tiradas con este poder.

Oportunistas mercantiles: Criados en una atmósfera volátil donde la necesidad de ganancias supera sus demás preocupaciones, estos navegantes han aprendido de la peor manera a ser unos duros negociadores y buscadores de contratos; necesidades normalmente negadas a la mayoría de los de su clase. El navegante gana una bonificación de +10 a las tiradas de las habilidades de Aguante, Carisma y Negociar.

Mutación inicial: los navegantes de una casa nómada comienzan con una mutación de navegante elegida al azar en la **Tabla 7–1: Mutaciones de navegante**. Pueden desarrollar mutaciones adicionales de forma normal al adquirir nuevos poderes de navegante, o al aumentar el dominio de sus poderes.

CASAS RENEGADAS

Algunas de las grandes casas han abandonado por completo las tradiciones y prácticas de las familias de navegantes en su búsqueda de poder, o pueden haber sido desdeñados por el resto de la Navis Nobilite, y llevados al exilio. Alterando profundamente los genes de sus hijos para mejorar su suerte, su alteración a menudo lleva a mutaciones horrendas y desmesurados monstruos en su linaje, lo que a su vez lleva al rechazo por parte del Paternova y a que sean cazados hasta la extinción por la Inquisición. En algunos casos, sin embargo, han engendrado nuevas cepas del gen y dado lugar a familias con habilidades únicas y poderosas. Ser parte de una casa renegada significa dejar a un lado las limitadas y restrictivas tradiciones sagradas del navegante y en su lugar abrazar la gloria y el potencial ilimitado de su ascendencia, o al menos eso dicen las casas para consolarse.

Se rumorea que la Expansión Koronus alberga varias casas renegadas como la reservada Gazmati y la infame Nostromo.

Un personaje navegante que pertenece a una casa renegada obtiene los siguientes beneficios:

Los frutos de la sangre corrupta: Al alterar la naturaleza fundamental de sus líneas de sangre, las casas renegadas han creado tanto monstruos como maravillas. El navegante comienza con un poder de navegante adicional. Además, el navegante también puede elegir tres poderes de navegante que aún no

posee, pero que planea adquirir más tarde. Una vez adquiridos, gana una bonificación de +10 a todas las tiradas con estos poderes (además de la bonificación por ser adepto o maestro). Además, todas las tiradas para resistir estos poderes sufren una penalización de -10.

Mutación descontrolada: El navegador es más propenso a la mutación y la inestabilidad mental que cualquier otro de los suyos, lo que representa la alteración de su línea familiar y una vida eclipsada por la perdición. Al realizar tiradas de mutación para obtener un nuevo poder o mejorar uno existente (consulta la página 184), sus tiradas son Moderadas (+0) en lugar de Ordinarias (+10) y comienza a jugar con 1d5 puntos de locura.

Renegados: El precio por indagar en lo desconocido es alto, y las casas renegadas lo han pagado con su seguridad y estatus. Los navegantes de casas renegadas comienzan a jugar con 1d5 puntos de corrupción y el ojo siempre vigilante de la Inquisición sobre ellos esperando descubrir sus maldades. Además, todas las tiradas que impliquen interacción con los cuerpos oficiales del Imperio tienen una penalización de -10. Mutación inicial: los navegantes de una casa nómada comienzan con dos mutaciones de navegante elegidas al azar en la Tabla 7–1: Mutaciones de navegante. Pueden desarrollar mutaciones adicionales de forma normal al adquirir nuevos poderes de navegante, o al aumentar el dominio de sus poderes.



OBTENER PODERES DE NAVEGANTE

n Rogue Trader, los personajes navegantes tienen acceso a poderes especiales de navegante que representan los dones únicos de su linaje. Estos poderes se obtienen y profundizan al gastar experiencia. Cada poder del navegador está dividido en tres niveles: principiante, adepto y maestro. Estos tres niveles reflejan el dominio de un navegante sobre sus poderes y su comprensión de la verdadera naturaleza de la disformidad. Cuando un navegante adquiere un nuevo poder por primera vez, comenzará en el nivel principiante. A partir de entonces, en cada rango, puede gastar puntos de experiencia para obtener un nuevo poder o mejorar un poder que ya domine al siguiente nivel (es decir, de principiante a adepto o de adepto a maestro).

Consulta el **Capítulo II: Carreras profesionales**, página 64 para obtener más información sobre las mejoras del navegante.

PODERES INICIALES

Un personaje navegante comienza con el poder El ojo sin párpado y puede elegir un poder más, o en lugar de elegir un segundo poder, puede mejorar en un nivel uno de sus poderes. En categorías superiores, un navegador puede gastar experiencia para obtener acceso a poderes adicionales.

El ojo está abierto: un navegante es una ventana viviente a la disformidad, un hecho mitigado por su propio alma y cordura gracias al gen navegante que le permite percibir la disformidad de una manera única que su mente humana es capaz de comprender. Como resultado, no gana puntos de corrupción por Horrores de la disformidad (consulta la página 301), aunque puede obtener puntos de corrupción normalmente por otros medios.

USAR PODERES DE NAVEGANTE

A diferencia de los poderes psíquicos, los navegantes no necesitan invocar las energías de la disformidad o usar focos psíquicos arcanos para activar sus poderes. Más bien, sus poderes son el resultado de su conexión innata con la disformidad y el legado de sus genes. Debido a estos factores, un personaje navegante no hace una tirada de concentración para reunir energía disforme como haría un psíquico, ni tiene factor psíquico. En cambio, cada vez que elige usar uno de sus poderes, debe superar una tirada de característica para que tenga éxito.

La descripción de cada poder indica la característica de la tirada, además de cualquier modificador y efectos adicionales por los niveles de éxito que obtenga el navegante. Las características más comunes utilizadas por un navegador de este modo son la Voluntad y la Percepción.

Además de los modificadores indicados en la descripción del poder, un navegante gana una bonificación a la tirada en función de su nivel de dominio del poder:

- +0 Principiante
- +10 Adepto
- +20 Maestro

Si no se indica lo contrario, usar un poder de navegante requiere media acción. En un combate naval, un navegante no debería usar más de un poder en cada turno estratégico.

Los navegantes no hacen tiradas de fenómenos psíquicos o peligros de la disformidad, ya que no corren el riesgo de desencadenar estos efectos con el uso de sus poderes. De ese modo, cualquier elemento, criatura o efecto psíquico que pueda causar o aumentar la posibilidad de que un psíquico desencadene peligros de la disformidad no les afecta al usar sus habilidades.

PODERES DE NAVEGANTE

sta sección presenta varios de los poderes de navegante más comunes que se encuentran en el Imperio. Sin embargo, estos no son todos los poderes que se pueden encontrar; el Imperio es un lugar vasto y extraño.

EL OJO SIN PÁRPADO

Cuando un navegante abre por completo su ojo de la disformidad, cualquiera que mire en sus profundidades será testigo del irreal y perturbador poder de la disformidad. En un instante, será testigo del caos que hierve bajo la superficie de la existencia y, para muchos, eso es lo último que ven. Usar este poder requiere una acción completa.

Principiante: El navegante realiza una tirada enfrentada de Voluntad con cualquiera que mire hacia su ojo de la disformidad. Haz una única tirada con el navegante y compárala con el resultado de cada oponente. Si el navegante obtiene más niveles de éxito, el oponente sufre 1d10+BV del navegante en daño de energía. Este daño no se ve reducido por el blindaje o la bonificación de Resistencia. Cualquiera que reciba daño de este poder también queda aturdido durante 1 asalto por su desgarradora agonía. Usar este poder es agotador y causa un nivel de fatiga en el navegante. Si el navegante falla esta tirada por 1+ niveles de fracaso, sufre dos niveles de fatiga.

Adepto: Como el anterior, salvo que el daño aumenta a 2d10+BV del navegante y el tiempo que las víctimas quedan aturdidas aumenta hasta 1d5 asaltos. Las víctimas también sufren 1d5 puntos de locura.

Maestro: Como el anterior, solo que cualquier criatura que posea una Inteligencia de 20+ que sufra daño por este poder debe superar de inmediato una tirada Complicada (-10) de Resistencia o morirá sin remedio. Quien supere esta tirada sufre 1d10 puntos de locura en lugar de 1d5.

Evitar la mirada de un navegante

El ojo sin párpado afectará a cualquiera, amigo o enemigo, que mire hacia el tercer ojo del navegante cuando se active este poder. Esto tiene un alcance efectivo de 15m (reducido

¿Los navegantes son psíquicos?

Los navegantes no están marcados como psíquicos en el sentido tradicional dentro del Imperio, aunque sí tienen una conexión con la disformidad y usan su poder para alimentar sus habilidades. Sin embargo, para los propósitos del juego, un personaje navegante se considera un psíquico. Esto significa que las armas, los poderes y las criaturas que tienen efectos especiales sobre un personaje que es psíquico tendrán efectos similares sobre un personaje navegante.

a 5m con niebla o neblina) y no tiene efecto sobre objetivos no vivientes, intocables y demonios u otras entidades de la disformidad. Quienes sean prevenidos pueden mirar hacia otro lado, aunque incluso estar dentro de la línea de visión de un navegante es peligroso. El poder de su ojo es persuasivo, y mirar hacia otro lado solo les otorga una bonificación de +30 a sus tiradas para resistir su poder. Quienes desconozcan la presencia del navegante obtienen también esta bonificación.

LA RUTA INEXPLORADA

El tiempo no sigue una única línea recta, sino más bien una red enmarañada de momentos y posibilidades. Este poder permite al navegante moverse por esta red, saltando de un momento a otro y alterando su posición en el mundo físico. Sin embargo, el uso de este poder es extremadamente peligroso, ya que el navegante no viaja físicamente como tal, sino que traslada su ser hasta un futuro alternativo; el psíquico se arriesga a heridas y a la locura al escapar del flujo del tiempo de esta manera.

Principiante: Si el navegante tiene éxito en una tirada Complicada (-10) de Voluntad, puede moverse tantos metros como su característica de Percepción a cualquier lugar que pudiera haber alcanzado caminado, escalando o nadando sin impedimento. Si no supera esta tirada, queda aturdido durante 1 asalto y no cambia de posición. Si falla esta tirada por 3+ niveles de fracaso, queda aturdido durante 1d10 asaltos y gana un punto de locura. Independientemente de si este poder tiene éxito o no, el navegante sufre un nivel de fatiga al final del asalto por la tensión que sufre su cuerpo.

Adepto: Como el anterior, solo que la tirada de Voluntad pasa a ser Moderada (+0) y la distancia pasa a ser el doble de la característica de Percepción del navegante en metros.

Maestro: Como el anterior, solo que ahora puede lanzar este poder como una acción libre o como una reacción.

MAREAS DE TIEMPO Y ESPACIO

Al examinar el flujo de la disformidad a su alrededor el navegante puede anticipar acciones futuras y apartarse del flujo de acontecimientos eligiendo hebras de realidad y deslizándose entre ellas. Aunque este poder puede ser de gran ayuda para el navegante, también es muy peligroso, y si pierde el control los resultados pueden ser desastrosos. Usar este poder requiere una acción libre.

Principiante: Cada asalto que el navegante desee usar este poder, debe realizar una tirada de Percepción para leer las hebras del tiempo. Si tiene éxito, duplica su bonificación de

Agilidad para determinar su iniciativa y puede realizar media acción adicional durante ese asalto, aunque esa acción no puede ser del subtipo concentración. En caso de fallar, reduce a la mitad su bonificación de Agilidad para determinar su iniciativa y solo puede realizar media acción ese asalto al perder el sentido de la realidad. Si falla por 3+ niveles de fracaso, deja de existir durante 1d5 asaltos, reapareciendo donde se encontraba tras ese tiempo. Si algo más ocupa ese espacio, el navegante regresa en el punto más cercano posible a elección del jugador. Sin importar si este poder tiene éxito o no, el navegante sufre un nivel de fatiga al final del asalto. Este poder no concede al navegante reacciones adicionales.

Adepto: Como el anterior, salvo que el navegante triplica su bonificación de Agilidad para determinar su iniciativa.

Maestro: Como el anterior, salvo que el navegante cuadruplica su bonificación de Agilidad para determinar su iniciativa. Además, puede realizar dos medias acciones o una acción completa adicional además de sus otras acciones este asalto (en lugar de solo una media acción, como se indica en la manifestación del poder a nivel principiante).

PRESAGIO

Al usar su ojo de la disformidad para captar pequeños retazos del futuro cercano, el navegante puede elegir variar su curso de acción para evitar daños y manipular el curso de los acontecimientos. Solo si el navegante intenta indagar demasiado en el futuro, este poder se vuelve impredecible y puede volverse víctima de las mentiras de la disformidad.

Principiante: Con un éxito en una tirada de Percepción, el navegante capta tres visiones del futuro. El navegante puede "gastar" una de esas visiones en su siguiente turno para obtener una bonificación de +10 a cualquier tirada. Usar una de sus visiones de este modo no conlleva ningún peligro; sin embargo, puede gastar sus otras visiones para sumar una bonificación adicional de +10 a la tirada por cada visión gastada (una bonificación total de +20 por usar dos visiones, o de +30 por usar las tres). Por cada visión adicional gastada además de la primera, el navegante debe lanzar 1d10; si el resultado es 7+, el navegante sufre una penalización de -10 en lugar de la bonificación original. Los secretos no usados en el siguiente asalto se pierden. Usar este poder más de una vez en menos de una hora es peligroso, ya que nadie debería saber demasiado sobre su propio futuro. Por cada uso después del primero en una hora, el navegante gana 1d5 puntos de locura.

Adepto: Como el anterior, salvo que las visiones, solo restarán con un resultado de 9+.

Maestro: Como el anterior, salvo que las visiones se pueden usar hasta cinco asaltos después.

SOPORTA MI MIRADA

El ojo inquebrantable de un navegante se concentra sobre una criatura con una mirada que perfora carne y hueso capaz de contener la esencia inmaterial de aquello que ve. Normalmente usado contra psíquicos, esta habilidad se puede usar para volverlos impotentes y evitar que recurran a sus habilidades. También es muy efectivo contra criaturas con una fuerte conexión con la disformidad, como los demonios, por lo que

puede tener consecuencias espectaculares y devastadoras.

Principiante: El navegante elige un objetivo en su línea de visión y a menos de 5xBPer metros. Luego hace una tirada enfrentada de Voluntad con el objetivo. Si tiene éxito logra fijar a su objetivo, que permanecerá bloqueado mientras el navegante no use ningún otro poder. Un objetivo bloqueado debe superar al navegante en una tirada enfrentada de Voluntad cada vez que desee usar un poder psíquico o invocar el rasgo Presencia demoníaca. Si el objetivo se mueve fuera de su alcance o su línea de visión, el poder termina. Los demonios afectados por este poder sufren 1 punto de daño adicional por su rasgo Inestabilidad de la disformidad.

Adepto: Como el anterior, sin embargo, el alcance del poder aumenta hasta 20xBPer metros y los demonios afectados por este poder sufren 2d10 puntos de daño en lugar de 1 punto por su rasgo Inestabilidad de la disformidad.

Maestro: Como el anterior, solo que el navegante no necesita tener línea de visión hacia su objetivo y los demonios que fueran a recibir algún daño por el rasgo Inestabilidad de la disformidad son destruidos inmediatamente y arrojados de vuelta a la disformidad.

UN RASTRO EN LAS ESTRELLAS

Cuando una nave viaja a través del espacio real o de la disformidad deja un leve rastro, la sombra persistente de su impulso disforme. Utilizando su tercer ojo, el navegante puede seguir este rastro a través de las estrellas.

Principiante: Usando su Percepción, el navegante puede seguir el rastro disforme de una nave a través del espacio real del mismo modo que si estuviera usando la habilidad Rastrear (consulta la página 85). Para seguir un rastro disforme no deben haber pasado más semanas que la bonificación de Percepción del navegante, aunque el tamaño y la potencia de la nave involucrada pueden afectar al resultado a discreción del DJ.

Adepto: Como el anterior, salvo que el navegante puede detectar el rastro tras tantos meses como su BPer. También puede rastrear naves en la disformidad del mismo modo.

Maestro: Como el anterior, salvo que el navegante puede detectar el rastro tras tantos años como su BPer, aunque esta información puede ser errática y fragmentada.

UNA MIRADA AL ABISMO

Este poder permite a un navegante ver el reflejo de una criatura u objeto en la disformidad y aprender cosas ocultas del universo real. Este poder es muy útil para desenmascarar a los psíquicos y a los demonios, pero tiene otras aplicaciones, como leer la mancha psíquica residual en los objetos y rastrear entidades psíquicas poderosas.

Principiante: Con una tirada de Percepción exitosa, el navegante puede determinar si una criatura u objeto tiene la mancha de la disformidad. Esto le dirá al navegante si la persona u objeto tiene factor psíquico o está contaminada (en términos generales, si tiene más de 20 puntos de corrupción, mutaciones disformes, si está poseído, etc.). Sin embargo, los psíquicos que han hecho pactos oscuros con demonios de la disformidad son más resistentes a este poder. Estas criaturas



pueden hacer una tirada enfrentada de Voluntad contra la tirada de Percepción del navegante, y si tiene éxito ocultará su verdadera naturaleza. Este poder también se puede usar para rastrear poderosas criaturas psíquicas o de la disformidad usando las reglas para Rastrear en la página 85.

Adepto: Como el anterior, salvo que el navegante puede detectar perturbaciones mayores en la disformidad, como portales disformes y naves entrando y saliendo del inmaterium en un radio de 100xBPer kilómetros. Durante un combate naval (consulta la página 214), este poder tiene un alcance de tantas UV como la bonificación de Percepción del navegante.

Maestro: Como el anterior, salvo que el navegante también puede detectar el uso de poderes psíquicos en un radio de 10xBPer metros.

Una nube en la disformidad

Al comprender y percibir las corrientes de la disformidad, el navegante puede ocultar su presencia de quienes usarían el inmaterium para detectarlo. Aunque no oculta su presencia en el universo real, puede evitar ser detectado por psíquicos y confundir a criaturas cuya esencia está vinculada a la disformidad, como demonios y otras entidades disformes. A medida que el navegante aumente su poder será más difícil de detectar, además de poder enmascarar a otros individuos cercanos.

Principiante: Con un éxito en una tirada de Voluntad el navegante se cubre con una capa inmaterial, obligando a aquellos que usan cualquier tipo de adivinación o detección psíquica a realizar una tirada Moderada (+0) de Percepción para detectarlo con sus poderes. Este poder también tiene el mismo efecto sobre la percepción de los demonios y entidades de la disformidad. Este poder durará hasta que el navegante lo cancele, pero mientras tanto no podrá usar otros poderes (aunque puede realizar otras acciones normalmente).

Adepto: Como el anterior, salvo que la tirada para detectar al navegante se vuelve Complicada (-10).

Maestro: Como el anterior, salvo que el poder afecta a un área de radio igual a la bonificación de Voluntad del navegante en metros, centrado sobre él mismo. Cualquier criatura dentro del radio puede estar oculta a elección del navegante.

VIGILANTE DEL VACÍO

Usando este poder y observando el vacío mientras está a bordo de una nave, el navegante puede aprender sobre el espacio alrededor de su nave. Esto puede revelar peligros ocultos como minas, criaturas del vacío y naves ocultas, o peligros más mundanos como asteroides y escombros. Con habilidad y práctica, este poder puede volverse increíblemente preciso y extenderse hasta millones de kilómetros en el espacio.

Principiante: El navegante realiza una tirada de Percepción (modificada por la distancia y tamaño de los objetos a discreción del DJ) para detectar objetos a tanta distancia como la bonificación de Percepción del navegante en unidades de vacío (consulta el Capítulo VIII: Naves, página 214). Si el poder no se usa durante un combate espacial, la distancia equivale a 1.000xBPer kilómetros. La información obtenida sobre tales objetos está limitada a lo que el navegante podría descubrir mediante la observación normal.

Adepto: Como el anterior, salvo que el alcance aumenta hasta 2xBPer en unidades de vacío (consulta el Capítulo VIII: Naves, página 214) o 10.000xBPer km si no se usa durante un combate espacial. También puede realizar una tirada Complicada (-10) de Voluntad para obtener información sobre la naturaleza del objeto (qué minerales hay en un asteroide, qué tipo de tripulación tiene una nave, etc).

Maestro: Como el anterior, salvo que el alcance aumenta hasta ser cinco veces la bonificación de Percepción del navegante en unidades de vacío (consulta el Capítulo VIII: Naves, página 214), o 100.000 km por la bonificación de Percepción del navegante si no se usa durante un combate espacial. La tirada para obtener información adicional pasa a ser Ordinaria (+10).

MUTACIONES DE NAVEGANTE

"Ocultan una oscuridad en sus almas mucho más repulsiva que cualquier deformación de la carne o retorcida extremidad. Si no fueran tan útiles, los quemaríamos a todos".

—Inquisidor Saffena Sengir, Ordo Hereticus

an cierto como que eventualmente un estrella se debilitará y morirá, un navegante se verá deformado por su herencia tras un tiempo. "Los pecados de la sangre", como dice el viejo proverbio Imperial, "desaparecerán". A pesar de la estabilidad del gen navegante, aún provoca innumerables deformidades en el cuerpo y alma de su anfitrión. Esto, combinado con la exposición prolongada a la disformidad, casi siempre asegura que los navegantes sufrirán algún tipo de aberración física. Simplemente nacer en una familia navegante significa que el individuo terminará mutando de alguna manera.

OBTENER MUTACIONES DE NAVEGANTE

Cuando se crea un personaje navegante, comienza con una serie de mutaciones determinadas por su linaje (consulta Escoger tu linaje en la página 178 de este capítulo). No puede realizar una tirada para evitar estas mutaciones, para reflejar que han estado con él desde su nacimiento. A partir de entonces, cada vez que el personaje gane un nuevo poder de navegante, o aumente su nivel de dominio sobre un poder que ya posee, debe hacer una tirada de mutación a medida que el aumento de su misterioso poder afecta a su cuerpo.

TIRADA PARA RESISTIR LA MUTACIÓN

La resistencia o susceptibilidad de un navegante a las mutaciones se reduce casi por completo a la pureza psíquica de sus genes. Cuando un navegante adquiere un nuevo poder o aumenta su dominio sobre un poder, debe realizar una tirada **Ordinaria** (+10) de **Resistencia**. Si falla esta tirada se revela un defecto en sus genes, y debe generar una mutación en la **Tabla 7–1: Mutaciones de navegante**.

EJEMPLO

Tras obtener un nuevo poder, Astrianna debe realizar una tirada de mutación contra su característica de Resistencia 35. Esta es una tirada Ordinaria (+10) por lo que necesita obtener 45 o menos. Un resultado de 26 significa que ha evitado adquirir una mutación.

1d100	Mutación
01–15	Articulaciones extrañas: Tus extremidades tienen articulaciones adicionales totalmente diferentes a las de un ser human normal. Ganas la habilidad Contorsionismo como una habilidad básica entrenada. Si ya poseías la habilidad Contorsionismo obtienes el talento Dotado (Contorsionismo).
16–30	Aspecto alargado: Eres extremadamente alto y delgado, y pierdes 1d5 puntos de Resistencia de forma permanente. Si ya posei la mutación Aspecto hinchado, ignora este resultado y repite la tirada de mutación.
31–45	Carne pálida y desnuda: Tu piel es pálida, surcada de venas y no tienes absolutamente nada de pelo.
46-55	Ojos negros como el vacío: Tus ojos son completamente negros y sin iris; obtienes el rasgo Visión en la oscuridad.
56–60	Aspecto marchito: Tu cuerpo está muy débil, y tu carne cuelga flácida de tus huesos. Reduces tu característica de Fuerza -10 de forma permanente y reduces a la mitad tu índice de movimiento. Si ya poseías la mutación Aspecto hinchado, ignora es resultado y repite la tirada de mutación.
61–65	Aspecto hinchado: Tu cuerpo está muy hinchado y tus extremidades cubiertas de carne. Obtienes +5 Heridas y el rasgo Robus pero ya no puedes correr. Si ya poseías la mutación Aspecto alargado o Aspecto marchito, ignora este resultado y repite la tira de mutación.
66–70	Bultos membranosos: Posees membranas de piel entre las extremidades y los dedos, y tu piel se pliega sobre la carne; Reductu característica de Empatía en -5 de forma permanente.
71–75	Rostro inhumano: Tu cara está desprovista de rasgos humanos, tu nariz no es más que un par de rendijas, tus orejas son pequeñ agujeros, tus ojos no parpadean. Obtienes el rasgo Miedo (1).
76-80	Dedos como garras: Los huesos de tus dedos han crecido y se han endurecido en forma de garras. Gana el rasgo Armas natural
81–85	Dientes como cuchillas: Tu boca está llena de cientos de finos y puntiagudos dientes. Obtienes el rasgo Armas naturales pierdes -1d5 puntos de Empatía de forma permanente.
86–90	Andares perturbadores: Te mueves de una forma tan fluida y sinuosa que resulta desagradable y antinatural. Obtienes el ras Agilidad antinatural (x2).
91–95	Extraña vitalidad: Posees una vitalidad y resistencia que no se corresponden con tu forma física; tus heridas supuran un líquitranslúcido y se cierran rápidamente, y tus huesos se unen tras haber sido rotos. Ganas el rasgo Regeneración.
96–00	Presencia antinatural: En tu presencia, los seres vivos sienten sensaciones extrañas y desagradables, un roce empalagoso la piel, un agudo zumbido en los oídos y un sabor metálico en la boca. Todas tus tiradas que involucren una interacción soc positiva sufren una penalización de -10, mientras que las que implican intimidación o inspirar miedo ganan una bonificación +10.

NAVEGAR POR LA DISFORMIDAD

"Hacia las fauces del infierno, muchachos, ahí es adonde vamos. La disformidad arrancará las almas de vuestros huesos tan pronto como tenga la oportunidad. Agradeced que tenemos a un navegante para guiarnos. ¡Pero mejor rezad por que sepa lo que se hace!".

—Maestro de cubierta Derkan Grym, del Santo Sanguinario

a función principal de todos los navegantes es guiar las naves dentro y fuera de la disformidad. Mientras que el resto de la tripulación y el capitán mantienen en funcionamiento los sistemas de la nave, los motores de plasma y disformidad y su Campo Geller, el navegante estudia cuidadosamente las corrientes y fluctuaciones de la disformidad, así como la distancia y la potencia del Astronomicón. Mediante esta información le indica al capitán las correcciones de rumbo necesarias, y cuándo es prudente entrar o salir de la disformidad.

El desplazamiento—al entrar y salir de la disformidad que conocemos—del espacio real al espacio disforme o viceversa es relativamente simple y no requiere la habilidad de un navegante, aunque su contribución puede ser inestimable para que la nave no sea inmediatamente golpeada por un tormenta empírea, una grieta disforme, o algo peor. Sin embargo, una vez que la nave está en la disformidad, no tener un navegante dejaría al capitán sin la más mínima idea de la posición de la nave respecto al espacio real, la distancia que han recorrido o dónde terminarán cuando la nave salga de la disformidad, salvo por vanas conjeturas basadas en cartas de navegación de rutas disformes.

LOS FUNDAMENTOS DE LA NAVEGACIÓN DISFORME

Navegar por la disformidad en términos de juego consiste en una serie de etapas en las cuales el navegante debe intentar percibir la naturaleza de la disformidad y luego marcar un rumbo a través de ella. Estas etapas son:

- Etapa uno: Determinar la duración del viaje.
- Etapa dos: Localizar el Astronomicón.
- Etapa tres: Marcar el rumbo.
- Etapa cuatro: Dirigir la nave.
- Etapa cinco: Abandonar la disformidad.

Cada una de estas etapas y las tiradas necesarias se explican a continuación.

Etapa uno: Determinar la duración del viaje

La duración de un viaje se mide en tiempo subjetivo; el tiempo que experimentan el navegante y la tripulación de la nave. Este cálculo supone que la nave sigue una corriente de disformidad favorable y viaja en buenas condiciones. Si todo va bien, el viaje comenzará en este momento.

La duración base de un viaje a través de la disformidad es determinada por el Director de Juego y más tarde modificada por la forma en que el navegante dirige el rumbo (consulta la **Tabla 7–2: Duraciones de viaje**).

La duración determinada por el Director de Juego se mantiene en secreto a los jugadores, aunque un navegante puede intentar estimar esta duración en función de lo que sabe sobre el rumbo a seguir (a continuación); su estimación puede ser correcta, o estar muy equivocada según las condiciones reales de la disformidad al internarse en la ruta.

La duración del viaje establecida por el DJ se usa como el valor base para todas las etapas posteriores del viaje.

La estimación del navegante

Un navegante que esté preparando un viaje con el que esté familiarizado, o para el que tenga buena información (cartas o códigos de navegación), tendrá una idea de cuánto tiempo tardará en llegar a su destino. Para determinar esto, el navegante puede realizar una tirada de Navegación (Disformidad), aunque es el DJ quien tira los dados y mantiene el resultado en secreto a los jugadores.

Si tiene éxito, el DJ debería dar una estimación más o menos precisa de cuánto debería durar el viaje en las condiciones esperadas.

Si falla, su estimación será inexacta, aunque queda a discreción del DJ determinar cuanto de fallida fue la tirada.

Hacia lo desconocido

Es muy posible que un navegante deba trazar un rumbo a una ubicación con la que no está familiarizado, en cuyo caso puede que no tenga una idea real de lo fácil que será llegar o cuánto tiempo tomará. En estas circunstancias, el DJ no debería darle al navegante una estimación de cuánto puede durar el viaje más allá de una "suposición educada".

El paso del tiempo en el espacio real

El tiempo subjetivo experimentado por quienes viajan a través de la disformidad es diferente del que pasa en el mundo físico. La diferencia entre el tiempo experimentado en la disformidad y el espacio real no es fija, pero si es necesario calcular el tiempo pasado en el mundo real mientras una nave estaba en la disformidad, se puede aplicar la proporción de que un día en la disformidad equivale a 12 días en el espacio real. Sin embargo,

EL ASTRONOMICÓN

Es solo a través de las bendiciones del Emperador y su ardiente presencia en el inmaterium que el viaje de disformidad es posible a través del Imperio. Conocido como el Astronomicón, un faro iluminado por la voluntad del Emperador proyectada desde el Trono Dorado y alimentado por el coro psíquico del martirio, esta estrella guía brilla a través de la galaxia entre la agitada oscuridad de la disformidad. Proporciona tanto un punto de referencia como una línea de vida psíquica para los navegantes, lo que les permite encontrar su camino en la confusión de pesadilla del inmaterium.

TABLA 7-2: [OURACIONES DE VIAJE
	Ejemplo de viaje
1 día	Viaje corto entre dos sistemas cercanos por una ruta disforme estable y muy utilizada.
5–10 días	Un viaje entre sistemas en el mismo subsector utilizando información de navegación precisa.
30-60 días	Un viaje atravesando un sector imperial completo (como Calixis) utilizando información precisa y rutas de disformidad conocidas.
100+ días	Un viaje peligroso a través de un Segmentum a la mayor velocidad, evitando solo los peores peligros conocidos.
Varios años	Una odisea a través de la galaxia.

el Director de Juego debería modificar esta proporción según le resulte más conveniente, y debería ser menor en las rutas de disformidad más estables (incluso igualándose en algunos casos), y en las áreas turbulentas debería ser mucho mayor. Los relatos de naves que llegan a su destino siglos más tarde de lo que esperaban son por fortuna extremadamente raros, pero conocidos (aunque nunca deberían ocurrir "al azar" durante una partida). ¡Incluso existen informes de naves que llegaron a su destino antes de partir!

ETAPA DOS: LOCALIZAR EL ASTRONOMICÓN

Cuando una nave se desplaza por la disformidad, el navegante debe medir la intensidad del Astronomicón para juzgar cómo de lejos y en qué dirección se encuentra Terra, para poder trazar un rumbo. Para hacer esto, realiza una tirada **Ordinaria** (+10) de **Perspicacia**. Por cada nivel de éxito, suma una bonificación de +10 a cualquier tirada de Navegación (Disformidad) para este viaje, mientras que por cada nivel de fracaso se aplica una penalización de -10. Si la prueba falla por 3+ niveles de fracaso, el Astronomicón no puede ser localizado: el halo de estrellas es conocido por su dificultad para encontrar la señal del faro en su interior.

TABLA 7-3: RE	SULTADO DE LA NAVEGACIÓN
Niveles de éxito/fracaso	Resultado
3+ Niveles de éxito	Se alcanza el destino en una cuarta parte del tiempo establecido por el DJ.
2 Niveles de éxito	Se alcanza el destino en la mitad del tiempo establecido por el DJ.
1 Nivel de éxito	Se alcanza el destino en tres cuartas partes del tiempo establecido por el DJ.
Éxito	Se alcanza el destino en el tiempo establecido por el DJ.
Fracaso	Se alcanza el destino en el doble del tiempo establecido por el DJ.
1 Nivel de fracaso	Se alcanza el destino en el triple del tiempo establecido por el DJ.
2+ Niveles de fracaso	Se alcanza el destino en cuatro veces el tiempo establecido por el DJ.

En algunos casos raros el Astronomicón no es visible, especialmente durante tormentas de disformidad y otros fenómenos antinaturales que puedan oscurecer su señal, o la nave del navegante simplemente podría haber viajado más allá del alcance del Astronomicón. Si el navegante no es capaz de ubicar el faro del Astronomicón debe superar una tirada Infernal (-60) de Navegación (Disformidad) para trazar un rumbo con éxito. Sin el Astronomicón, el navegante debe confiar en su propia experiencia, habilidad y antiguas cartas de navegación del espacio real y la disformidad (algunos mapas especialmente precisos pueden, a discreción del DJ, conceder una bonificación a esta tirada). Si falla la tirada, el navegante solo puede volver a intentarlo cuando termine un evento transitorio (como el fin de una tormenta de disformidad).

ETAPA TRES: MARCAR EL RUMBO

Una vez que el navegante tiene un punto de referencia, debe usar sus percepciones extraordinarias para determinar posibles turbulencias, fenómenos extraños o tormentas al acecho en la disformidad y que afectarán al paso de la nave en su viaje. Esto representa una tirada **Ordinaria** (+10) de **Percepción**, cuyo resultado el DJ mantiene en secreto. Un éxito significa que el navegante habrá detectado una perturbación significativa de la disformidad en su ruta (si la había), y un fracaso significa que no lo ha hecho. En cualquier caso, si el navegante falla la tirada, ignorará los peligros que le esperan. Los efectos de esta tirada influirán en la posibilidad de evitar encuentros peligrosos con la disformidad (consulta la página 187) durante el viaje.

ETAPA CUATRO: DIRIGIR LA NAVE

Con el Astronomicón localizado y un pronóstico del estado local de la disformidad, el navegante ahora hace su tirada de navegación para determinar la precisión de su viaje como el tiempo de viaje. Esta es una tirada de Navegación (Disformidad) modificada por la percepción del Astronomicón

FALLOS DEL CAMPO GELLER EN UNA PARTIDA

Queda en manos de la imaginación del DJ representar un error en el Campo Geller, pero debería ser una experiencia absolutamente terrible para los jugadores. Deben restaurar rápidamente el Campo Geller si quieren sobrevivir, e incluso si lo logran, aún se enfrentarán a una nave llena de entidades monstruosas. El DJ debería sentirse libre de enfrentar a los personajes con todo tipo de adversarios demoníacos, de cualquier forma monstruosa y terrible que elija.

Incluso si los jugadores tienen éxito, el daño a la moral de su nave debería ser severo, y dependiendo de la gravedad del fallo, también podría haber un daño severo sobre la población de la tripulación (consulta la página 226). Si las batallas fueran especialmente feroces, ciertos componentes de la nave podrían dañarse, despresurizarse o incluso arder en llamas. Para los jugadores, matar a los demonios puede ser solo el comienzo...

PARA EL DJ: DIFICULTAD DEL VIAJE

El Director de Juego debería elegir una duración del viaje según su dificultad y la distancia hasta su destino El recorrido a través de la disformidad donde no ocurren fenómenos inusuales o turbulencias debería requerir una tirada Rutinaria (+20) de Navegación

Si el navegante utiliza una ruta de disformidad establecida, o posee información detallada, como las cartas de navegación secretas que se encuentran en un Navis Prima (consulta la página 146), la tirada se debe considerar fácil (+30).

Intentar recorrer trayectos hacia lo desconocido, o cuando las condiciones generales en la disformidad sor adversas (propensas a tormentas, etc.), la tirada debe se Complicada (-10) o peor.

Como alternativa, si la ruta está bien establecida y el navegante la ha recorrido muchas veces, el DJ puedo decidir que el navegante no necesita hacer una tirada n determinar los encuentros del viaje disforme (consulta **Encuentros del viaje disforme** en la página 188).

que tiene el navegante (consulta la Etapa dos) y la dificultad general del viaje. Consulta en la **Tabla 7–3: Resultado de la navegación** las consecuencias de esta tirada.

Fuera de rumbo

Si el navegante falla su tirada de Navegación (Disformidad) y saca un 9 en alguno de los dados, se desvía del rumbo, hacia una parte incorrecta del espacio (determinada por el DJ).

Encuentros en la disformidad

Los viajes por la disformidad rara vez son tranquilos, y el navegante debe mantener una vigilancia constante para que la nave no se pierda ni se vea amenazada. Este peligro aumenta cuanto más tiempo pase la nave en la disformidad y más lejos viaje. Para reflejar los peligros del viaje disforme, el navegador debe hacer una tirada en la **Tabla 7–4: Encuentros del viaje disforme** (consulta la página 188) una vez por cada cinco días completos de viaje dentro de la disformidad. Si un viaje tarda menos de cinco días en completarse, aún debe realizar una tirada en la tabla de encuentros del viaje disforme. Cada una de estas tiradas gana una bonificación de +20 si el navegante tuvo éxito en la tirada de Percepción al evaluar las condiciones de la disformidad durante la Etapa tres.



TABLA 7-4: ENCUENTROS DEL VIAIE DISFORME

- 01-03 Erosión de la realidad: La propia estructura de la nave ha sido alterada de alguna manera. Las paredes se pueden derretir, las estatuas y las pinturas podrían cobrar vida o la gravedad misma podría retorcerse.
- 04-09 Plaga de locura: Una locura general infecta a la tripulación, y sin una acción rápida el caos está asegurado. En primer lugar afectará a los de voluntad débil, pero puede contagiarse por contacto.
- 10-18 Incursión: Una entidad demoníaca logra deslizarse a bordo de la nave y se dispone a causar estragos. Las criaturas de disformidad especialmente insidiosas pueden esconderse en una nave durante años enmascarando sus acciones como mala suerte y accidentes descuidados.
- 19-26 Tiempo perdido: El tiempo se contrae y expande durante el viaje, y aunque puede tardar unos pocos días, la tripulación sentirá como si hubieran pasado meses o más, desgastando su cordura.
- Naves fantasmas: Los sensores de la nave detectan naves fantasmas que aparecen y desaparecen al azar. Los capitanes más sabios 27 - 33ignorarán tales cosas, aunque si fueran reales, una embarcación perdida en la disformidad podría contener una carga valiosa.
- 34-39 Corrientes y arrecifes: La nave choca contra un arrecife de fragmentos irregulares de falsa realidad que amenaza con partirla en dos. Se necesita un buen timonel y un habilidoso navegante para salir indemnes.
- 40-48 Visitantes: Uno o más de los miembros de la tripulación son visitados por sombras disformes de amigos o familiares perdidos. Estas almas perdidas pueden ofrecer consejos útiles y reconfortantes o tener motivos más oscuros.
- 49-53 Fluctuaciones del Campo Geller: El Campo Geller que mantiene apartadas las energías funestas de la disformidad comienza a fluctuar de forma alarmante. Son necesarias oraciones apresuradas dirigidas al Dios Máquina o un regreso de emergencia al espacio real.
- 54-67 Tormenta de disformidad: una terrible tormenta de disformidad embiste la nave y puede causar daños o desviarla de su rumbo. Solo las habilidades del navegante decidirán el destino final de la nave.
- Susurros y sueños: Todos a bordo sufren sueños extraños e incluso oyen susurros cuando están despiertos. Estos podrían contener 68 - 75verdades ocultas o presagios si el DJ lo desea, o simplemente ser desvaríos dementes del más allá.
- 76-00 Todo marcha bien: Un viaje seguro que los capitanes más sabios sin duda apreciarán.

ETAPA CINCO: ABANDONAR LA DISFORMIDAD

ENCUENTROS DEL VIAJE DISFORME

Tras alcanzar su destino, el navegante debe realizar una tirada Difícil (-20) de Navegación (Disformidad) para determinar la precisión de su punto de entrada en el espacio real, que en términos generales el navegante puede percibir de manera instintiva. Tener éxito en esta tirada significa que la nave sale de la disformidad donde pretendía el navegante. Un fallo significa que la nave sale fuera de su objetivo (peligrosamente cerca de un cuerpo planetario en lugar de en los límites externos de un sistema, por ejemplo), con los niveles de fracaso indicando la gravedad de su desvío.

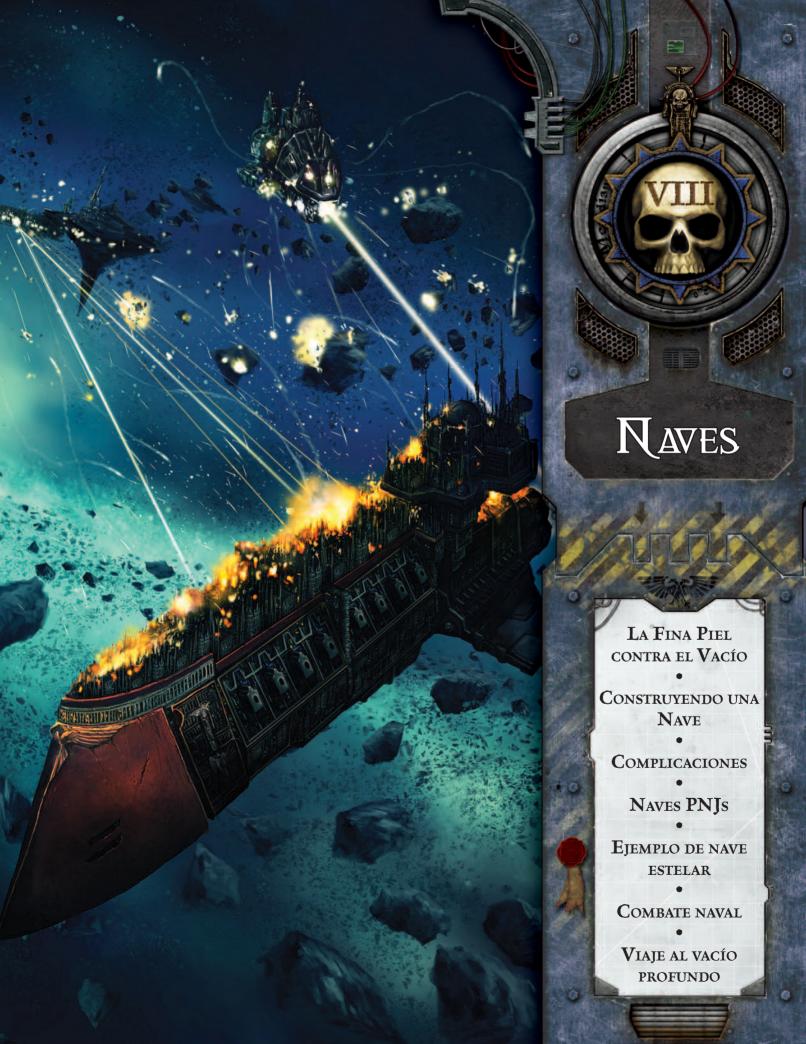
La disformidad es un lugar profundamente extraño y aterrador lleno de cosas incapaces de imaginar por la mente humana. Como comerciantes independientes, los jugadores pasarán una gran cantidad de tiempo en la disformidad viajando de un lugar a otro. La tabla anterior se puede usar junto con las reglas para navegar por la disformidad, o simplemente para darle interés a los trayectos por el inmaterium y recordar a los jugadores que no existe tal cosa como un viaje totalmente seguro en el vacío...

El peligro de la disformidad

De todos los peligros que enfrenta una nave estelar. La intrusión de la disformidad hiela la sangre incluso a viajeros veteranos. Para la mayoría, el mar de las almas es un lugar extraño y terrible. Pesadillas y sucesos extraños son los eventos más afortunados cuando una nave se sumerge bajo su superficie. Hay historias de monstruos y leviatanes que cazan en las corrientes del inmaterium, contadas por miedosos vagabundos durante la guardia nocturna. Los oficiales y contramaestres de una nave saben más sobre esta verdad que cualquier persona que haya nacido en el vacío, pero se lo guardan para ellos. Saben que el mar de las almas es más que una región embrujada de "más allá". Saben que la disformidad los observa, los conoce. y lo que es peor, los desen con ansia. Y por encima de todo, saben que cualquier persona a bordo de una nave podría convertirse en un conducto

para un horror engendrado en la disformidad que podría destruirlos a todos. Contra las depredaciones del inmaterium. La única defensa de una nave estelar es su Campo Feller. Esta maravillosa reliquia de la edad oscura de la tecnología genera una pequeña burbuja de realidad alrededor de una nave estelar que los habitantes de la disformidad no pueden perforar. Por eso una nave espacial puede navegar protegida a través de la peligrosa disformidad.

Por supuesto, ninguna tecnología es infalible, y los campos Geller pueden fallar. Si el fallo es momentáneo, la nave espacial se encontrará con el mayor de los peligros. El más diminuto fragmento de materia disforme puede engendrar una bestia demoníaca de terrible fuerza y ferocidad a bordo, o crear fenómenos de pesadilla y fantasmas que destrozarán los instrumentos y enloquecerám a los tripulantes. Si una entidad de la disformidad que se abre paso es débil, puede buscar un alma iqualmente débil para poseer su cuerpo. Si es más fuerte, puede manifestarse fésicamente como un demonio y causar estragos o mutar a sus véctimas a su terrible voluntad. En cualquier caso, la tripulación debe responder con rapidez para no perderlo todo. Las cubiertas inferiores se aislarán en compartimientos tras las puertas del mamparo y barricadas mientras los oficiales y los hombres de armas se reúnen en la armería. Luego, con cañones, sables y lanzallamas, grupos armados recorren la nave de proa a popa eliminando la corrupción demoníaca. Si resultan triunfantes, la nave espacial sobrevivirá para regresar al espacio real, si no es así, es mejor darla por perdida. Sin embargo, si el fallo de un Campo Feller es permanente, no hay ninguna esperanza de que la nave espacial pueda sobrevivir.



Capítulo VIII: Naves

"He cruzado el sector y más allá, pero lo cierto es que no hay mejor lugar que el timón de una nave del vacío".

-Comerciante-cartógrafa Elizabeth Orleans del Starweaver

ara un comerciante independiente, nada vale más que su nave. Es cierto que su licencia de comercio le proporciona autoridad, sus recursos le dan poder, y su ambición le impulsa a la grandeza. Sin embargo, sin una nave, un comerciante independiente ya no es tan poderoso como un gobernador planetario o un general de la Guardia Imperial.

Pero con ella, puede viajar más allá de los límites del Imperio, explorar lo desconocido, y explotarlo para su beneficio. En el timón de su nave, puede golpear a sus enemigos e incluso invadir planetas enteros. Con su nave, un comerciante independiente puede ostentar más poder que nadie, salvo aquellos en los estratos superiores del Imperio.

Las naves de vacío del Imperio son bastante más que simples vehículos. Con las más pequeñas de un kilómetro de largo, una nave de vacío parece una colmena imperial en miniatura, con una población similar. Están los marineros y servidores de las cubiertas inferiores a cargo del trabajo duro, los artilleros que manejan el armamento, y los hombres de armas que mantienen el orden entre los tripulantes. También hay cocineros, artesanos, quirurgos y mecánicos, porque una nave de vacío debe ser autosuficiente en todos los sentidos.

Luego están aquellos cuyos lazos a la nave son más... complicados. Los adeptos del Mechanicus, mantienen el enginarium como su bastión, pero atienden la miríada de sistemas de la nave. Los sacerdotes del Ministorum también recorren la nave para cuidar de las almas de los tripulantes y protegerles de la mancha de la corrupción. Por último están los navegantes, solos dentro de sus torres sanctum. Aunque obedecen al capitán, él no es su señor.

Sobre todo esto preside el lord capitán, único señor y comandante del navío. No sorprende que un comerciante independiente no considere su nave como un conjunto de sistemas, sino como una comunidad viva de siervos jurados.

VIDA EN LAS ESTRELLAS

Los que sirven a bordo de una nave se consideran aparte del resto del Imperio. Incluso la más humilde escoria de la tripulación tiene la posibilidad de viajar a diferentes mundos—un privilegio desconocido para muchos—a bordo de una poderosa nave. Cuando un maestro artillero dispara una andanada, descarga un poder destructor de ciudades, y los tecnosacerdotes del enginarium controlan energías de inimaginable potencia.

Por ello, cuando un tripulante se encuentra en la superficie de un mundo distante, es común que trate a quienes encuentra con condescendencia e incluso con absoluto desprecio. Después de todo, nunca dejarán su planeta de nacimiento. Los tripulantes, por otro lado, han visto algo del universo y entienden una parte de sus maravillas y peligros.

No es de extrañar que tras muchos años en una nave, un tripulante la encuentre más familiar que el mundo que dejó.



LOS SONIDOS DE UNA VIDA A BORDO DE UNA NAVE

Para un tripulante veterano, los ruidos y susurros de una nave son tan naturales como el canto de un pájaro y la lluvia para un habitante planetario. Los tripulantes pasan años, incluso décadas, a bordo. Normalmente, el aire fresco y el sonido de la naturaleza les parecen antinaturales.

Cualquier verdadero tripulante está muy familiarizado con las vibraciones imperceptibles de los motores principales, y advierte si la nave está quieta, acelerando o maniobrando, simplemente por los sutiles cambios en el entorno. Sobre esto está el traqueteo de los ventiladores, el crujido de la descarga de estática y, si la nave viaja por la disformidad, un millón de susurros más allá del borde de la conciencia. Un tripulante aprende pronto que sonidos son normales, y reacciona rápidamente cuando oye algo fuera de lo común.

Interpuesto sobre este ruido de fondo, está el parloteo de la comunicación, las ordenes generales, y los tonos de las señales. En una nave en la que los sistemas vitales deben manejarse en todo momento, incluso conceptos como "día" y "noche" se regulan artificialmente. Cada capitán tiene su método para señalar el cambio. Por ejemplo, la capitanacartógrafa Elizabeth Orleans prefiere los himnos corales al Dios-Emperador, mientras que el corsario Ignace Zor tiene servidores querubines golpeando gongs marciales. Se dice que después de que el infame comerciante independiente Travor Sebastian enloqueciese, hizo que un oficial cabalgase un equino enano por la nave mientras tocaba una corneta.

No importa la nave o su dueño, todos los navíos tienen una alarma tan estridente y desgarradora que nadie puede ignorarla. Se reserva para las tres peores situaciones posibles; combate inminente, despresurización, e intrusión disforme.

ANATOMÍA DE UNA NAVE

En el 41º Milenio, una nave es rara y valiosa. Hacen falta décadas, incluso siglos, para construirlas. Es muy raro encontrar una nave "nueva"—la mayoría tiene cientos o miles de años, y algunas se remontan a los primeros días del Imperio. Por tanto, las naves nunca son producidas en masa, e incluso dos navíos de la misma clase se parecen poco. Un crucero de clase Lunar fabricado en los astilleros de Marte será muy diferente de otro crucero Lunar procedente de los muelles de Puerto Ira.

Pero, aparte de su clase o configuración, todas las naves comparten ciertos componentes y diseños. Así, todas las naves requieren motores de plasma para impulsarse, blindaje y escudos de vacío para protegerse, y un casco para contener todos estos sistemas. En Rogue Trader, las naves tienen componentes. Algunos son fundamentales, como el soporte vital y los sensores augures. Sin ellos, la nave no funcionaría. Otros componentes, como las baterías láser o de plasma, o los compartimentos de pasajeros de lujo, son útiles pero no esenciales.

Además, los componentes afectan a las características de la nave. Estas características son muy similares a las de un Personaje Jugador, y representan las distintas capacidades de una nave.

CARACTERÍSTICAS

Velocidad: Mide lo rápido que puede moverse una nave en el espacio real.

Maniobrabilidad: Determina lo rápido que una nave puede cambiar de dirección, evitar obstáculos, y esquivar fuego enemigo.

Detección: Mide el poder de los auspex y augures de la nave, y lo bien que pueden "ver" su entorno.

Escudos de vacío: Forman una barrera de energía insustancial alrededor de una nave para protegerla de los ataques enemigos.

Blindaje: Protege una nave ante el fuego enemigo, y también de las colisiones contra el polvo celeste, rocas y otros desechos.

Integridad del casco: Mide lo reforzado que se encuentra el interior de la nave y cuanto daño puede sufrir antes de romperse. Compartimentos aislados, mamparos reforzados y puertas acorazadas, aumentan la integridad, mientras que los pasajes abiertos y los materiales baratos la reducen.

Generación de energía: Determina la energía que genera la nave para emplear sus múltiples componentes. Si un componente no tiene energía, no funcionará.

Espacio: Mide la capacidad de la nave para albergar componentes. Si no hay espacio para un componente, no puede ser contenido dentro del casco.

Valor de torreta: Una representación abstracta de cuántas torretas defensivas tiene la nave. Las torretas son armas pequeñas de corto alcance, usadas para derribar pequeñas naves y torpedos.

Capacidad de armas: Son las localizaciones en una nave que tienen suficiente espacio para albergar el armamento masivo de las naves estelares en el 41° Milenio.

PN: Representan cuántos Puntos de Nave cuesta el casco, componente, o mejora.

REPRESENTANDO Y GENERANDO LAS CARACTERÍSTICAS

Al igual que un personaje, las características de una nave se representan con números. Pero debido a que una nave es un objeto inanimado, no tienen una escala de 1 a 100, puesto que la mejor nave del Imperio es inútil si no dispone de una tripulación competente. Por lo tanto, la mayoría de estas características son números estáticos—similares a las Heridas de un personaje o a los PB de una pieza de armadura.

Otras características, notablemente Maniobrabilidad y Detección, son bonificaciones o penalizaciones que pueden añadirse cuando un personaje a bordo hace la tirada de habilidad apropiada. Representan que algunas naves son más maniobrables o tienen mejores augures que otras, y que un operador capacitado puede sacar más de ellas.

La base de las características de una nave se determina por su casco. Algunos, como un transporte son espaciosos. Otros, como el incursor, están diseñados para la velocidad y la maniobrabilidad, pero son estrechos y relativamente frágiles.



Esta base puede ser modificada según los componentes dentro del casco. Los componentes pueden proporcionar beneficios y desventajas. Por ejemplo, mayores motores de plasma hacen la nave más rápida y otorgan más energía, pero requieren un espacio que podría haberse dado a otros componentes. Por otro lado, la armadura reforzada de adamantina puede aumentar el Blindaje, pero la masa aumentada podría reducir su Velocidad y Maniobrabilidad.

Algunos de estos componentes se discuten más adelante en el capítulo. Primero, se cubren los tipos de casco básicos.

LA FINA PIEL CONTRA EL VACÍO

"Dejadme deciros algo, señor. Esa escoria pirata puede haber derrotado a vuestro veloz mercante, pero ahora enfrentan un crucero de Su Sagrada Armada. No tendrán tanta suerte otra vez".

-Lord capitán Wilhelm Rosse, Puerto Errante

El casco determina mucho en una nave. Sobre todo, dicta cuánto espacio está disponible para los componentes, pero también le pone límites a la velocidad, maniobrabilidad, integridad de la nave, e incluso al blindaje. Pese a que los cascos son casi siempre distintos en forma o tamaño, pueden ser organizados en varios tipos generales: trasporte, incursor, fragata, crucero ligero, y crucero.

TRANSPORTES

Los transportes son las naves más comunes en el Imperio. Encargados del ingrato trabajo de llevar mercancías de un extremo de la galaxia al otro, son naves grandes, lentas, y diseñadas para albergar la mayor cantidad de carga posible. Sin embargo, estas naves son las responsables de mantener la integridad del dominio del hombre. Los mundos colmena, por ejemplo, no sobrevivirían sin los envíos regulares de comida y de agua desde los mundos agrícolas, y para muchas colonias aisladas, el tránsito regular de un capitán cartógrafo o de un transporte es su única comunicación con el conjunto del Imperio.

Los transportes sacrifican velocidad, maniobrabilidad y blindaje, a cambio de un mayor espacio de carga, y aunque algunos tienen armamento, no son rivales para un verdadero combatiente. Por ello, los transportes suelen ser objetivos prioritarios de los piratas. Un comerciante independiente con un transporte tendría que depender de su ingenio, y no de sus armas, para salir de situaciones complicadas. No obstante, si elige enfocarse en propósitos mercantiles para hacer su fortuna, no encontrará un navío mejor.

INCURSORES

Los incursores son una clase amplia que cubre desde naves corsarias a los destructores de la Armada Imperial. Por lo general, un "incursor" denota una nave diseñada para la velocidad y el combate. Esto les hace populares entre piratas y bucaneros que asolan las rutas espaciales, que prefieren golpear rápidamente a naves solitarias y huir antes de ser detectados por las patrullas imperiales. La Armada también emplea incursores (designados como destructores), aunque prefiere equiparlos con municiones pesadas y torpedos, y enviarlos para cazar a naves mayores. La velocidad y la maniobrabilidad superior de los destructores, significa que pueden acercarse, disparar y escapar, antes de que el objetivo pueda devolver el fuego—al menos casi siempre.

Los incursores están ente las naves más rápidas del Sector Calixis y la Expansión Koronus. Su maniobrabilidad y velocidad es superior a las demás clases, y su potencia de fuego es a menudo tan buena como el de otras naves de tonelaje parecido. Para lograr esto, los incursores sacrifican defensas y blindaje, junto con espacio de carga. En esencia, son cañones de cristal, capaces de arrojar fuego pesado, pero incapaces de recibirlo, dependiendo de maniobras evasivas y su alta velocidad para evitar las armas de naves más pesadas.

Los incursores pesados son una subclase con cascos mayores y más armamento. También tienen motores más potentes, que les permiten un mejor blindaje. Pueden no ser tan ágiles como sus parientes menores, pero la mayoría de los capitanes encuentra que sus "piernas" son igual de largas.

Un comerciante independiente debe tener una mente táctica, y un buen piloto y tripulación, para hacer buen uso de un incursor. Están diseñados para la piratería, la astucia y poco más. Si esto se adecua a la mentalidad del personaje, no encontrará una nave mejor.

FRAGATA

En muchos aspectos, las fragatas son la cúspide de la construcción naval. Esbeltas, rápidas y peligrosas, las fragatas pueden vencer y destruir a cualquier enemigo. Las fragatas llenan las filas de la Flota de batalla Calixis, donde son apreciadas por los capitanes más jóvenes y agresivos. Aunque no es tan prestigioso como un crucero o acorazado, su versatilidad implica que es la nave elegida para toda clase de acciones. Las fragatas escoltan convoyes, patrullan, hacen operaciones contra los piratas, e incluso atacan estaciones y naves rebeldes. Rutinariamente emboscan a las fragatas e incursores de sediciosos, piratas, e incluso hostiles razas xenos. Así, un capitán de fragata está "en acción" mucho más a menudo que sus contrapartes en naves mayores.

Las fragatas son un equilibrio entre todos los aspectos de una nave; velocidad, maniobrabilidad, potencia de fuego, y defensas. Un dotado constructor del Mechanicus podría aumentar su carga sin reducir demasiado otros aspectos. También son muy comunes, y de diseños simples y robustos. Por tanto son fácilmente modificadas y mantenidas. Hay muchos relatos en el Sector Calixis de fragatas averiadas y perdidas en el espacio que llegaron a puerto meses después, cuando sus tripulantes hicieron reparaciones de emergencia.

¿Qué pasa con los acorazados?

Por supuesto, hay más tipos de cascos que los aqui mencionados—acorazados y cruceros de batalla son dos ejemplos. Sin embargo, estas naves son muy raras y más allá de los recursos de la gran mayoría de los comerciantes independientes, y no aparecen en este libro.

Esto significa que las fragatas son una de las naves más deseadas por un comerciante independiente emprendedor. Una fragata ofrece unas opciones casi ilimitadas. Comercio, exploración, conquista, piratería, todas son posibles con una fragata y un capitán de coraje y temple al mando.

CRUCERO LIGERO

Los cruceros ligeros son los ojos y oídos de la flota. Más pequeños y rápidos que los cruceros, estas naves tienen enormes reservas de combustible y suministro para las profundas patrullas en el vacío. Pueden durar años, incluso décadas, y sus comandantes deben ser autosuficientes. Los cruceros ligeros también se utilizan como naves insignia de pequeñas escuadrillas de fragatas y destructores, encargadas de escoltar convoyes o cazar piratas.

Su diseño se equilibra normalmente entre el combate y la resistencia. Tienen la ventaja de ser solo un poco más lentos y menos maniobrables que una fragata, mientras poseen el armamento de una nave capital. Aunque esto se consigue proporcionándole menos blindaje y mamparos interiores reforzados que un crucero. En resumen, los cruceros ligeros son bastante más rápidos y maniobrables que los cruceros convencionales, pero mucho más frágiles.

Para un comerciante independiente opulento, un crucero ligero puede parecer atractivo. Sin embargo, hay varios obstáculos que superar. Las naves de guerra capitales son bastante más raras en el Sector Calixis que las fragatas, incursores, o transportes, y en general solo se encuentran en la Armada Imperial. Incluso si se logra adquirir uno, las tecnologías avanzadas y conocimiento arcano necesario para mantener estas naves es poco frecuente, propio de astilleros navales y mundos forja. Finalmente, son naves de guerra, y su conversión a otros usos puede ser difícil.

Sin embargo, si un comerciante independiente cuenta con los recursos para superar estos problemas, se encontrará al timón de una nave perfecta para la exploración o la guerra, con pocos iguales en el espacio imperial.

CRUCERO

Un crucero es una nave de guerra de principio a fin. Son los navíos de línea de la Flota de batalla Calixis, los pesos pesados en los grandes combates navales. Estas naves son raras—construir una lleva siglos si no más, y requieren el saber y la tecnología de la época dorada de la humanidad, ahora solo conocida por los más poderosos tecno-magos. Pero, cada nave—de cinco o más kilómetros de largo— tiene la potencia para quemar planetas. Están diseñados para ganar guerras, y la Armada Imperial los guarda celosamente.

Los cruceros llevan grandes bancos de armas y están muy blindados. Tienen enormes motores, pero por su tamaño, su velocidad y maniobrabilidad no son espectaculares. Esto es bueno para sus oponentes menores, ya que su única opción ante estos gigantes es huir. De hecho, sus creadores esperan que luchen con otros cruceros, y montan poderosas armas específicamente diseñadas para matar a estas naves.

Para un comerciante independiente, un crucero está lleno de promesas y peligros. Todos los problemas de un crucero ligero se multiplican por diez. A menudo, no pueden ser comprados por dinero, y solo pueden adquirirse mediante algún acto verdaderamente digno (o una conjura igualmente villana). Incluso si un comerciante independiente consigue un crucero, encontrará un universo de enemigos conspirando para quitárselo. Después de todo, un crucero es un tesoro de valor incalculable. Pero si se dispone de los recursos, astucia y crueldad, para conseguir uno y mantenerlo, un crucero representa un poder sin igual que no responde ante nadie.

COMPONENTES

Las naves están formadas de varios componentes, todos contenidos en su casco. Los componentes son los que hacen que una nave sea una nave—sin ellos, sería un marco vacío.

Existen dos tipos de componentes: los esenciales y los suplementarios. Los componentes esenciales son lo que todas las naves necesitan para funcionar. Estos incluyen el puente, motores de plasma, motores de disformidad, soporte vital, y similares. Los componentes suplementarios pueden ser útiles, pero una nave puede funcionar sin ellos. Incluyen bahías de carga, armas, y compartimentos de pasajeros.

Los componentes utilizan dos recursos finitos en una nave, Espacio y Energía. Hay una cantidad limitada de espacio en el casco, y en la energía proporcionada por los motores de plasma. Un componente necesita ambos para ser usado por la tripulación de la nave. Si un componente no tiene energía, no funciona. Estos componentes son secciones apagadas y sin luz, donde no hay gravedad ni aire. Los que desean entrar en ellos deben usar trajes de vacío. Huelga decir, que no conceden ningún beneficio o bonificación.

Si un componente no tiene espacio, está expuesto, es decir, montado fuera del casco de la nave. Aún así, puede tener energía y ser usado—una cápsula de pasajeros podría estar suspendida en el exterior de la nave y disponer de luz, calor y aire. No obstante, el módulo no recibe los beneficios del blindaje o integridad estructural de la nave. Durante un combate, absorberán el primer impacto que atraviese los escudos de la nave y serán destruidos. Cualquier tripulante en su interior, morirá.

Pero algunos componentes tienen el rasgo externo. Están diseñados para ser montados fuera del casco de una nave, y ocupan nichos cubiertos o están protegidos por tecnologías extrañas. Un componente externo no ocupa Espacio, y no puede ser destruido, excepto por un impacto crítico.

COMPONENTES ESENCIALES

"¡No me importa si los barracones de los pasajeros se quedan sin energía! ¡Si no se parchea el conducto principal nos tragará el vacío!"

—Contramaestre McCaid, a bordo del Aquila Vigilante

Todas las naves tienen ciertos componentes vitales, sin los que no podrían funcionar. Estos componentes se incluyen en el diseño básico de una nave. No pueden quitarse (a menos que la nave se vuelva un pecio caro e inútil), pero pueden ser mejorados—sustituyendo las partes antiguas y obsoletas con versiones más potentes. Estos componentes esenciales son específicamente para naves con capacidad para viajar por la disformidad—un remolcador entre sistemas, por ejemplo, no requeriría un motor de disformidad o un campo Geller.

Los componentes esenciales de una nave capaz de viajar por la disformidad son los siguientes:

Casco

La estructura sobre la que se construye una nave, un casco, más que otra cosa, define una nave. Este es uno de los pocos componentes que no puede ser mejorado.

Motores de plasma

Construcciones gigantescas de una tecnología casi olvidada, los motores de plasma ocupan un gran espacio en una nave. Sin ellos, una nave es poco mejor que una tumba fría flotando a la deriva en el espacio.

Motores de disformidad

La gran mayoría de las naves viajan muy por debajo de la velocidad de la luz. Tienen la poco envidiable opción de permanecer atrapados en un sistema solar, o gastar siglos para viajar al sol más cercano. Los motores de disformidad proporcionan un atajo, permitiendo a la nave entrar en el terrorífico reino del empíreo. Si una nave puede sobrevivir aquí, puede alcanzar destinos en semanas o meses en vez de en años—algo esencial para un comerciante independiente.

Escudos de vacío

Los escudos de vacío crean una barrera de energía que rodea la nave. Las versiones más débiles sirven solo para reflectar escombros, pero las militares son lo bastante fuertes como para absorber el fuego enemigo.

Campo Geller

Los escudos de vacío protegen en el espacio, pero no sirven contra las pesadillas que habitan en la disformidad. Por eso una nave capaz de viajar por el inmaterium requiere de un campo Geller. Esta tecnología es anterior a la Edad de los Conflictos, y crea una burbuja protectora de la realidad que asegura que las criaturas del Caos quedan fuera de la nave.

Soporte vital

Sin los filtros y bombas del soporte vital, el agua y el aire de una nave serian pronto tóxicos. El soporte vital purifica la atmósfera del navío y recicla sus residuos para producir agua limpia.

Compartimentos de la tripulación

Incluso el transporte más pequeño tiene miles de tripulantes. Muchos son mano de obra reclutada forzosamente de las subcolmenas, otros son tripulantes entrenados para manejar los sistemas de la nave. Todos ellos necesitan un lugar para vivir, ya sea un mohoso nicho o una cabina bien preparada.

Puente

Al igual que un cuerpo necesita una cabeza, una nave necesita un puente. Aquí, desde su trono de mando, el capitán dirige la nave y las acciones de sus millares de tripulantes. En el puente también están los avanzados cogitadores que dirigen los sistemas de puntería, sensores y otros sistemas de la nave.

Sensores

La vista es de poca ayuda en la inmensidad del vacío. Los auspex, detectores de gravedad y augures, pueden detectar la luz reflejada de un asteroide—o el calor de una nave enemiga—a miles o millones de kilómetros de distancia. Los sensores más avanzados pueden incluso detectar la estela disforme de una nave atravesando el empíreo.

COMPONENTES SUPLEMENTARIOS

Aunque no son necesarios para su funcionamiento, muchos componentes suplementarios pueden ser vitales para las operaciones de una nave y hasta para su supervivencia. Hay muchos tipos diferentes, desde el combate al transporte de carga. Los más comunes son armas, compartimentos de pasajeros, blindaje, muelles de carga, y las distintivas proas blindadas de las naves de guerra imperiales compuestas de 30 metros de adamantina o más.

Puedes consultar más información en la página 204.

l crear una nave, los jugadores deben proceder a lo largo de los siguientes pasos:

- El primer paso es seleccionar un casco. Dispones de una lista de cascos en estas páginas: transporte, incursor, fragata, crucero ligero, y crucero.
- Una vez que los jugadores tienen su casco, tiran en las tablas de Complicaciones, ganando una Historia pasada y una Rareza del espíritu máquina. Alternativamente, el DJ, en lugar de los jugadores, puede seleccionar estas complicaciones.
- Una vez determinada la complicación, los jugadores construyen su nave. Según su casco y el motor elegido, tendrán una cierta cantidad de Espacio y Energía. En base a su licencia de comercio, tendrán una cierta cantidad de Puntos de Nave (consulta la página 33).
- A continuación, los jugadores deben seleccionar que tripulación tienen. Todas las naves comienzan con una tripulación competente (consulta la **Tabla 8–9: Valor de tripulación PNJ**, en la página 216), con un nivel de habilidad de 30. El coste de la tripulación está incluida en el coste del casco de la nave. Si los jugadores quieren, pueden ganar 5 PN adicionales para gastar en su nave, degradando su tripulación a incompetente (20). Del mismo modo, pueden mejorar su tripulación a experta (40) gastando 5 PN existentes. Incluso pueden mejorar su tripulación a veterana (50) gastando 15 PN.
- Luego, los jugadores deben seleccionar un componente esencial en cada una de sus categorías.

- Cada componente tiene un requisito de Espacio y Energía. La suma total de todos estos requisitos no puede exceder el Espacio proporcionado por el casco, ni la Energía generada por los motores.
- Una vez que se han anotado los componentes de la nave, se totalizan las desventajas y beneficios, y se combinan si es necesario.

Ten en cuenta que algunos componentes pueden aumentar el nivel de población o moral de la tripulación por encima de 100. Esto es aceptable, y debe establecerse el nuevo nivel máximo para población y moral. Si resultan dañados, estos valores de tripulación pueden ser restaurados hasta estos máximos, pero no por encima de ellos.

Esto puede parecer extraño, ya que ambos valores son representaciones abstractas, más que una medición concreta de los tripulantes o de su lealtad. Sin embargo, considera que estos componentes incrementan la lealtad de la tripulación, o la cantidad de cuerpos calientes a bordo de la nave, y en consecuencia, hacen cualquiera de estos valores ligeramente más resistente a las pérdidas.

/III: NAVES

ETEMPLO

Una nave tiene la complicación Embrujada, reduciendo su moral permanentemente en 10. Sin embargo, los jugadores añaden Bodega de provisiones ampliada, que aumenta su moral permanentemente en 1. Al final, la moral de la nave se reduce permanentemente en 9.

CASCOS

El casco del navío define qué tipo de nave estelar es, sus capacidades, y los componentes que se pueden añadir. El casco tiene todas las características base de la nave (aunque pueden ser modificadas por ciertos componentes):





TRANSPORTES

Poco interesantes, pero vitales para el comercio galáctico.

Nave de peregrinos clase Jericó

Dimensiones: 2.25 km largo, 0.3 km de través aprox.

Masa: 9 megatoneladas aprox. Tripulación: 20000, aprox.

Acel: 1.6 gravedades aceleración máxima

Los gigantescos peregrinos Jericó son refinerías convertidas. Sus enormes tanques de combustible se reconstruyen en cientos de compartimentos de pasajeros, y una sola nave puede albergar a muchos miles de fieles. El alojamiento varía; para aquellos con Tronos el viaje puede ser relativamente agradable, pero la mayoría debe conformarse con literas y raciones de cadáveres en los cavernosos muelles de carga. También puede reutilizarse para transportar carga.

Son naves grandes, lentas y difíciles de manejar. La mayoría llevan algunas armas para disuadir a los piratas, aunque los bucaneros suelen buscar objetivos más ricos.

Velocidad: 3

Maniobrabilidad: -10

Detección: +5

Blindaje: 12

Maniobrabilidad: -10

Integridad del casco: 50

Valor de torreta: 1

Espacio: 45 PN: 20

Capacidad de armas: 1 Proa, 1 Babor, 1 Estribor

Carga: Esta nave fue diseñada para transportar mercancías, y ningún reequipamiento puede cambiar totalmente esto. El casco viene pre-equipado con un componente Bodega de carga principal (consulta la página 205). El espacio del casco ya se ha reducido para añadirlo, pero cuando se construye la nave debe proporcionar 2 de Energía a este componente.

Mercante clase Vagabundo

Dimensiones: 2 km largo, 0.4 km de través aprox.

Masa: 8 megatoneladas aprox. Tripulación: 18000, aprox.

Acel: 2.1 gravedades aceleración máxima

Una vista muy común a lo largo del Sector Calixis, los Vagabundos son pequeños mercantes polivalentes, y capaces de transportar una amplia gama de cargas e incluso pasajeros. Valorado entre los capitanes cartógrafos más pobres, son navíos modestos pero fiables, y se sabe que algunos cuentan con pequeños laterales armados para la defensa.

Velocidad: 4
Detección: +10
Blindaje: 13

Maniobrabilidad: -5 Integridad del casco: 40 Valor de torreta: 1

Espacio: 40 PN: 20 Capacidad de armas: 1 Dorsal, 1 Proa

Carga: Esta nave fue diseñada para transportar mercancías, y ningún reequipamiento puede cambiar totalmente esto. El casco viene pre-equipado con un componente Bodega de carga principal (consulta la página 205). El espacio del casco ya se ha reducido para añadirlo, pero cuando se construye la nave debe proporcionar 2 de Energía a este componente.



INCURSORES

Los corsarios y piratas valoran estas naves rápidas pero frágiles.

Corsario clase Hazeroth

Dimensiones: 1.5 km largo, 0.25 km de través aprox.

Masa: 5 megatoneladas aprox. Tripulación: 22000, aprox.

Acel: 5.6 gravedades aceleración máxima

La clase Hazeroth engloba una variedad de incursores de tamaño y potencia similar. Se sabe que muchos operan desde el infame Abismo Hazeroth (de ahí su nombre), y son muy populares entre corsarios. La mayor parte sacrifica carga y blindaje por mejores motores y mamparos reforzados, para poder huir de aquellos a los que no pueden combatir.



Velocidad: 10 Detección: +12 Blindaje: 14 Maniobrabilidad: 23 Integridad del casco: 32 Valor de torreta: 1

Espacio: 35 PN: 30 Capacidad de armas: 1 Dorsal, 1 Proa

Incursor mercante clase Havoc

Dimensiones: 1.6 km largo, 0.4 km de través aprox.

Masa: 6 megatoneladas aprox. Tripulación: 24000, aprox.

Acel: 5 gravedades aceleración máxima sostenible

La clase Havoc es un incursor pesado cuyo origen es anterior a la reconquista del Sector Calixis. Un Havoc típico tiene motores rápidos, espacio de carga considerable, y unas baterías que rivalizan con muchas fragatas. Pero su blindaje es relativamente débil, por lo que a estos "cañones de cristal" les cuesta hacer frente a una nave de la armada comparable.

Velocidad: 9 Maniobrabilidad: 25

Detección: +10 Integridad del casco: 30

Blindaje: 16 Valor de torreta: 1

Espacio: 40 PN: 35 Capacidad de armas: 1 Dorsal, 1 Proa

FRAGATAS

Las fragatas son naves pequeñas y rápidas, pero poderosas, usadas en distintos roles.

Fragata clase Espada

Dimensiones: 1.6 km largo, 0.3 km de través aprox.

Masa: 6 megatoneladas aprox. Tripulación: 26000, aprox.

Acel: 4.5 gravedades aceleración máxima sostenible

Las fragatas Espada han sido las naves escolta de la Flota de batalla Calixis desde su fundación. Todos sus sistemas se han probado y comprobado en innumerables compromisos. Sus armas láser y sus torretas son precisas y contundentes, los motores de plasma son resistentes y fiables en condiciones extremas. Pocas fuerzas de combate no incluyen al menos un par de Espadas para proteger los flancos de naves mayores o perseguir a asaltantes rápidos y más pequeños. No pocos comerciantes independientes han advertido esto y obtenido una. Con algunas conversiones menores para aumentar la carga, las Espadas se adaptan muy bien a sus necesidades.

Velocidad: 8 Detección: +15 Blindaje: 18 Maniobrabilidad: 20 Integridad del casco: 35 Valor de torreta: 2

Espacio: 40 PN: 40 Capacidad de armas: 2 Dorsal

Fragata de ataque clase Tempestad

Dimensiones: 1.5 km largo, 0.4 km de través aprox.

Masa: 6.1 megatoneladas aprox. Tripulación: 30500, aprox.

Acel: 4.7 gravedades aceleración máxima sostenible

La Tempestad es una fragata especializada producida en Calixis y en los sectores circundantes. Tiene una potencia de fuego para combates a corto alcance diseñada para devastar enemigos a distancias de "pelea de cuchillo". Para alcanzar ese alcance, tienen proas blindadas y motores aumentados, y suelen llevar naves de asalto y grandes complementos de tripulantes para el abordaje. Estos barracones y hangares son también muy útiles para otros fines más comerciales.

Velocidad: 8

Detección: +12

Blindaje: 19

Maniobrabilidad: 18

Integridad del casco: 36

Valor de torreta: 1

Espacio: 42 PN: 40 Capacidad de armas: 2 Dorsal





Blindaje: 19 Valor de torreta: 1

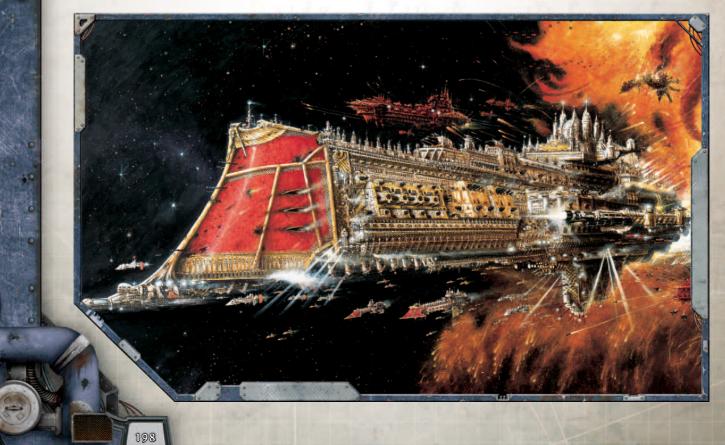
PN: 55 Espacio: 60

Capacidad de armas: 1 Proa, 1 Babor, 1 Estribor

Blindaje: 20 Valor de torreta: 2

PN: 60 Espacio: 75

Capacidad de armas: 1 Proa, 2 Babor, 2 Estribor



Complicaciones

Todas las naves de vacío tienen una historia. Muchas tienen miles de años de antigüedad, y algunas se remontan a la Gran Cruzada. En ese tiempo, han observado los milenios de la historia ir y venir, visto el devenir de las mareas de la guerra, experimentado a cientos de capitanes y a miles de tripulantes.

Debido a esto, una nave es más que una colección de sistemas y blindaje. Cualquier tripulante veterano sabe que una nave tiene sus rarezas y peculiaridades. Algunas saltan con entusiasmo al primer indicio de batalla, con sus motores ardiendo y sus augures buscando impacientes. Otras dudan en el peligro, con sus sistemas fallando hasta que la nave se da la vuelta y huye. Algunas naves son sólidas y fiables, y sus sistemas duran más allá de su fecha de funcionamiento. Otros juegan bromas a su tripulación, con retornos fantasma del auspex y raros sonidos susurrados en la comunicación interna. Un buen tripulante conoce la personalidad de su nave, y la trata como a otro miembro de la tripulación.

En el juego, esto se representa por las complicaciones de la nave. Las complicaciones añaden ventajas e inconvenientes que hacen a una nave única. Historias del pasado da detalles sobre la construcción o rescate de la nave, y los problemas que pueden derivarse de su pasado. Las Rarezas del espíritu máquina describen los extraños rasgos personalidad que el espíritu máquina ha tomado durante los milenios. Aunque no está "viva" ni es consciente de sí misma, cualquiera a bordo de una nave juraría que tiene deseos y miedos, y que realiza algunas tareas más voluntariamente que otras.

Antes de crear una nave, el capitán debe tirar una vez en cada tabla para determinar las complicaciones de su nave, y anotar ambas en su hoja de nave.

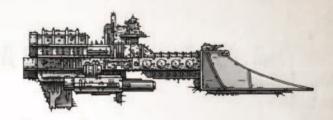


Tabla 8-1: Rarezas del espíritu máquina

1d10 Resultado

- Olfato para los problemas: Algo en esta nave se estremece ante la idea de la batalla, siempre sondeando el cosmos por una nueva víctima. Añade un +5 a la Detección de la nave y reduce su Blindaje en 1, debido a sus muchas batallas. Ocasionalmente, la tripulación puede encontrarse en peleas que podría haber preferido evitar.
- Tendencias blasfemas: Algún aspecto no identificable del espíritu de la nave resuena favorablemente con el inmaterium. Los capitanes encuentran que la nave nada por la disformidad más fácilmente, como si estuviera en casa... Las tiradas de Navegación realizadas para pilotar la nave a través de la disformidad ganan una bonificación de +15. Sin embargo, a bordo de la nave, todos los tripulantes sufren un -5 a sus tiradas basadas en Voluntad.
- Orgullo marcial: La nave tiene un glorioso legado de guerra y combates ganados. Siempre está dispuesta a luchar y poco dispuesta a retroceder. La nave gana un +5 a todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles para disparar sus armas, pero sufre un -15 a las tiradas de Pilotar (Nave estelar) hechas para escapar del combate.
- 4 **Rebelde:** Esta nave no tolera la autoridad de buena gana. A veces parece disfrutar al interferir con los planes de sus señores. Durante un único combate naval por sesión de juego, el DJ debe seleccionar al azar uno de los componentes de la nave que se queda sin energía hasta ser reparado. Sin embargo, cada vez que la nave sufre un impacto crítico (por cualquier razón), tira 1d10. Con un 8 o más, se ignora el efecto crítico.
- Estoica: La nave se comporta como una bestia de carga, lenta pero fiable. Debido a su comportamiento un tanto pausado, cada vez que la tripulación gana Factor de Beneficio de una gesta, reduce la cantidad adquirida en 1. Sin embargo, cada vez que uno de los componentes resulta dañado o sin energía, tira 1d10. Con un 7 o más, la nave hace caso omiso de los daños y los ignora.
- Asustadiza: La nave teme la batalla, yendo en contra de sus señores al entrar en la refriega. En combate, reduce la Velocidad de la nave en 1. Sin embargo, cuando no está en peligro, corre con entusiasmo y rápido. Reduce el tiempo de viaje para cualquier trayecto de larga distancia (entre estrellas) en 1d5 semanas, hasta un mínimo de 1.
- 7 **Iracunda:** El espíritu de la nave arde constantemente con ira. En batalla, explota en una furia berserker, tensando y agotando sus sistemas. Durante el combate, la nave gana +1 en Velocidad y + 7 en Maniobrabilidad. Fuera del combate, la nave sufre un -1 en Velocidad y -5 en Maniobrabilidad y Detección.
- Resuelta: Hay poco en el universo que pueda frenar a esta nave. No importa el enemigo, avanza lenta pero segura a su encuentro. Sufre un -1 a Velocidad, pero gana 3 puntos de casco y otorga un +10 a las tiradas de reparación.
- 9 **Aventurera:** La nave está ansiosa por buscar nuevos horizontes, abandonar la civilización y adentrarse en la oscuridad de lo desconocido. Al participar en una gesta, la nave gana +10 en Detección, cuando no participa en una gesta, sufre un -10 en Detección.
- Antigua y sabia: La nave es de una época pasada, habiendo sobrevivido a muchos milenios de viajes y aventuras. Su casco se ha debilitado durante los siglos, pero se anticipa a las necesidades de su tripulación, y se moverá como uno con un señor competente. La nave sufre un -4 en la Integridad del casco, pero gana una bonificación de +10 a cualquier acción de maniobra realizada (incluyendo fuera del combate y embestida).

La nave como un personaje

Las complicaciones están diseñadas para personalizar una nave espacial, y para hacer que sea algo más que una simple colección de estadísticas en una hoja de papel. Un buen capitán piensa en su nave como algo vivo, y la amará y odiará, engatusará, amenazará y alabará, del mismo modo que lo haría con cualquiera de sus compañeros de "carne y hueso".

Si el DJ desea que la nave de los jugadores tenga una "personalidad" específica, debe sentirse libre para seleccionar en las tablas de complicaciones, en lugar de hacer tirar a sus jugadores. Además, las historias pasadas incluyen sugerencias para los ganchos de la trama y situaciones en las que podrían encontrarse los jugadores debido a lo que ha sucedido a su nave antes de que entrasen en posesión de ella.

Respecto a la "personalidad" de la nave, las rarezas del espíritu máquina deben ser tratadas como orientaciones generales. Los DJs no deben sentirse limitados a las ventajas e inconvenientes que figuran en las tablas, y son libres de presentar complicaciones adicionales ajustadas a la nave. Tal vez una nave con olfato para los problemas escanea de vez en cuando naves cercanas buscando puntos débiles (incluso si son amistosas), o una nave que es antigua y sabia enciende sus retropropulsores cuando está en rumbo de colisión con un asteroide, advirtiendo al timonel de un peligro que no percibió. Por supuesto, la nave no es sensible, y no entabla conversaciones con los jugadores o les enviar mensajes diciéndoles qué hacer. Pero debe haber alguna chispa en su casco, un poco de algo más allá de una mera máquina...

COMPONENTES ESENCIALES

Los componentes esenciales son necesarios para que una nave funcione. La nave debe tener un componente (no más) de cada una de las siguientes categorías, para no carecer de ninguna función básica. Por ejemplo, sin un soporte vital, la nave no es más que una tumba fría y vacía, mientras que estaría ciega y sorda sin sensores.

MOTORES DE PLASMA

Un motor de plasma hace algo más que mover la nave. Da energía a todos sus sistemas—es su ardiente corazón.

Motor modelo Jovian clase 1

La PCE estándar para los transportes, compacta pero con poca potencia.

Motor modelo Los Tornos clase 1

La PCE estándar para los transportes, pero mejorada para proporcionar más energía a cambio de espacio.

Motor modelo Jovian clase 2

La PCE estándar para naves de tipo escolta.

Motor modelo Jovian clase 3

La PCE estándar para naves capitales de menor tamaño.

Motor modelo Jovian clase 4

La PCE estándar para cruceros.

MOTORES DE DISFORMIDAD

Los motores disformes rasgan el reino material y arrojan la nave a la disformidad, permitiendo cruzar grandes distancias en un instante, pero exponiéndose a los peligros del empíreo.

Motor de disformidad modelo Strelov 1

Permite a una nave entrar y permanecer en el inmaterium.

Motor de disformidad modelo Strelov 2

Permite a una nave entrar y permanecer en el inmaterium.

CAMPOS GELLER

El campo Geller de una nave crea una burbuja de realidad que la rodea cuando viaja por la disformidad, protegiéndola de los peligros que allí habitan.

Campo Geller

Protege la nave de la infinidad de peligros que existen en el inmaterium.

Perdición de la disformidad

El casco de la nave ha sido recubierto con protecciones hexagramas plateadas. Estas refuerzan el campo Geller proyectado desde una estatua de 50 metros de un santo imperial, justo enfrente del puente.

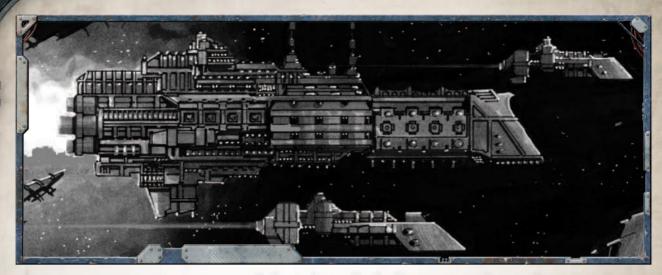
Escudo de fe: Cualquier tirada de Navegación para guiar la nave a través de la disformidad obtiene un +10. Cuando se utilice la **Tabla 7–4: Encuentros del viaje disforme**, (consulta la página 188), el DJ tira 2 veces y permite al navegante escoger que resultado aplicar.

ESCUDOS DE VACÍO

Los escudos de vacío crean barreras de energía que protegen la nave de los escombros espaciales y del fuego enemigo.

Sistema de escudo de vacío simple

Un escudo de vacío de doble capa. Proporciona 1 escudo de vacío.



Sistema de escudo de vacío múltiple

Doble sistema multicapa. Proporciona 2 escudos de vacío.

PUENTE DE LA NAVE

El puente es el cerebro de la nave, desde donde el capitán comanda el navío y dirige cada acción.

Puente de combate

Un vestigio de los días de la nave en la Armada, el puente ha sido preparado y equipado con el combate en mente.

Control de daños: Si el puente está indemne, las tiradas de Competencia tecnológica para reparar la nave ganan un +10.

Puente de mando

Este puente ha sido modificado para dar al capitán un gran control sobre su nave.

Relés de cogitadores mejorados: Si el puente está indemne, las tiradas de Mando del capitán y las tiradas de Habilidad de Proyectiles para disparar las armas de la nave ganan un +5. Si este componente recibe un impacto critico, se quedara sin energía con un 3 o más en 1d10.

Puente de comercio

El puente está equipado con cogitadores-servidores y un proyector hololítico, para una rápida carga y descarga de mercancías.

Organizado: Cuando se realiza un objetivo de comercio, los exploradores ganan 50 puntos de logro adicionales al completarlo.

Puente blindado

Los puentes de las naves de guerra suelen reforzarse con más blindaje para asegurar la supervivencia de sus ocupantes.

Blindaje reforzado: Si el puente recibe un impacto crítico, queda dañado o sin energía, tira 1d10, con un 4 o más, se ignora el daño.

Puente maestro

El puente de la nave está diseñado con un único objetivo: ganar batallas.

Mesa maestra de navegación: Las tiradas de Navegación y Pilotar de la tripulación en el puente ganan un +5.

Guía de disparo mejorado: Las tiradas de Habilidad de Proyectiles para disparar las armas de la nave ganan un +10.

SOPORTE VITAL

El soporte vital tiene una función fundamental en una nave, proveer de agua potable y aire limpio.

Soporte vital Mark 1.r

Diseñado para la fiabilidad, hace poco por eliminar el olor del aceite y de las descargas de los motores de disformidad. Aire estancado: Aumenta todas las pérdidas de Moral en 1.

Soporte vital modelo Vitae

Este soporte vital procede de una PCE, y es comúnmente usada en el Sector Calixis.

COMPARTIMENTOS DE LA TRIPULACIÓN

Incluso la tripulación más humilde requiere literas y comedores para vivir.

Alojamientos compactos

Los señores de esta nave han hecho poco por mejorar los alojamientos dejados de los días de esta nave en la Armada.

Alojamientos de hombres del vacío

Compartimentos estándar para los tripulantes de largas distancias.

SENSORES

Los ojos de la nave, que le permiten "ver" el espacio mucho más allá del alcance de la vista normal.

Componentes esenciales	Tipos de casco apropiado	Energía	Espacio	PN
Motores de plasma				
Modelo Jovian clase 1	Transportes	35 generada	8	-
Modelo Los Tornos clase 2	Transportes	40 generada	12	+1
Modelo Jovian clase 2	Incursores, Fragatas	45 generada	10	1-
Modelo Jovian clase 3	Cruceros ligeros	60 generada	12	-
Modelo Jovian clase 4	Cruceros	75 generada	14	- 43
Motores de disformidad				
Modelo Strelov 1	Transportes, Incursores, Fragatas	10	10	-
Modelo Strelov 2	Cruceros ligeros, Cruceros	12	12	_
Campos Geller				
Campo Geller	Todas las naves	Ī	0	_
Perdición de la disformidad	Todas las naves	1	0	+2
Escudos de vacío				
Escudo de vacío simple	Todas las naves	5	1	_
Escudo de vacío múltiple	Cruceros	7	2	_
Puente de la nave				
Puente de combate	Transportes, Incursores, Fragatas	1	1	-
	Cruceros ligeros, Cruceros	2	2	_
Puente de mando	Incursores, Fragatas	2	1	+1
	Cruceros ligeros, Cruceros	3	2	+1
Puente de comercio	Transportes	1	1	-
Puente blindado	Incursores, Fragatas	2	2	_
	Cruceros ligeros, Cruceros	3	2	_
Puente maestro	Cruceros	4	3	-
Soporte vital				
Soporte vital Mark 1.r	Transportes, Incursores, Fragatas	3	1	_
	Cruceros ligeros, Cruceros	4	2	-
Soporte vital Vitae	Transportes, Incursores, Fragatas	4	2	_
	Cruceros ligeros, Cruceros	5	3	-
Compartimentos de la tripulaci	ón			
Alojamientos compactos	Transportes, Incursores, Fragatas	1	2	-
	Cruceros ligeros, Cruceros	2	3	_
Alojamientos de hombres del vacío	Transportes, Incursores, Fragatas	1	3	-
	Cruceros ligeros, Cruceros	2	4	- 1111
Sensores				
Sistema de augurio M-100	Todas las naves	3	0	==
Sistema de augurio M–201.b	Todas las naves	5	0	-
Auspex multibanda R-50	Todas las naves	4	0	
Sistema de augurio espacio profundo	Todas las naves	7	0	+1

Sistema de augurio Mark-100

Modelos de sensor estándar de la Armada Imperial.

Externo: Este componente no requiere espacio del casco. Aunque es externo, solo puede ser destruido o dañado por un impacto crítico.

Sistema de augurio Mark-201.b

Una versión modificada del modelo de sensor estándar de la Armada Imperial, con banda ancha potenciada.

Externo: Este componente no requiere espacio del casco. Aunque es externo, solo puede ser destruido o dañado por un impacto crítico.

Sensitivo: El aumento de potencia proporciona una bonificación de +5 a la Detección de la nave.

Auxpex multibanda R-50

Los sensores de esta nave han sido optimizados para la navegación, a expensas de otros usos del sensor.

Externo: Este componente no requiere espacio del casco. Aunque es externo, solo puede ser destruido o dañado por un impacto crítico.

Detección estelar: Los protocolos de escaneo proporcionan un +5 a las tiradas de Maniobra para evitar fenómenos celestiales, pero reducen en 2 la Detección de la nave.

Escáner de larga distancia: Cuando se complete un objetivo de Exploración, los jugadores obtienen 50 puntos de logro adicionales.

Sistemas de augurio espacio profundo

Estos son, simplemente, los mejores sensores creados por el Adeptus Mechanicus, reservados para sus propias flotas y naves de exploración de la Armada Imperial.

Externo: Este componente no requiere espacio del casco. Aunque es externo, solo puede ser destruido o dañado por un impacto crítico.

Ojo del Omnissiah: La excepcional sensibilidad de los sensores aumenta un +10 a la Detección de la nave.

COMPONENTES SUPLEMENTARIOS

Los componentes suplementarios no son necesarios para el funcionamiento de una nave pero son muy recomendables. A diferencia de los esenciales, múltiples componentes del mismo tipo, o incluso duplicados del mismo pueden instalarse en una nave a menos que se especifique lo contrario.

Al instalar componentes de armas deben colocarse en una de las capacidades de arma de la nave. Por ejemplo, una nave con una capacidad de armas de dorsal 1 y proa 1, puede tener un arma dorsal y otra en la proa, nada más.

Si una lanza es instalada en una nave de tamaño fragata o inferior (por ejemplo, transportes e incursores), debe ser instalada en un espacio de proa. Las lanzas son armas grandes y aparatosas, y solo pueden ser instaladas en naves específicamente diseñadas para llevarlas. Si una nave de tamaño fragata o inferior no tiene una capacidad de arma en la proa, no puede llevar una lanza.

Ciertas armas solo pueden instalarse en determinados tipos de naves, o en determinadas localizaciones de armas.

MACROBATERÍAS

Las macrobaterías son filas de enormes cañones u otras armas, que disparan andanadas para abrumar al enemigo en un bombardeo de destrucción.

Macrocañones Thunderstrike

Una versión antigua del modelo Marte, estos macrocañones carecen de alcance y potencia. Se usan a menudo en transportes.

Macrocañones modelo Marte

Las macrobaterías más comunes, fiables y contundentes, capaces de disparar kilo-toneladas de munición. Se montan en la zona dorsal o en los lados.

Macrocañones laterales modelo Marte

Las macrobaterías más comunes, fiables y contundentes, capaces de disparar kilo-toneladas de munición. Se montan en la zona dorsal o en los lados.

Lateral: Estas armas deben ocupar una capacidad de armas de babor o de estribor.

Batería láser Llamarada solar

Estas baterías laser son comunes en las fragatas de la Armada. Ofrecen un equilibrio entre la energía usada y el daño causado.

Tabla 8-4: Lanza	S Y MACROBATERÍAS							
Complementos suplementarios	Tipos de casco apropiados	Energía	Espacio	PN	Fuerza	Daño	Valor crítico	Alcance
Macrobaterías								
Macrocañones Thunderstrike	Todas las naves	2	2	1	3	1d10+1	6	4
Macrocañones modelo Marte	Todas las naves	4	2	1	3	1d10+2	5	6
Macrocañones laterales modelo Marte	Cruceros ligeros, Cruceros	4	5	1	6	1d10+2	5	6
Batería láser Llamarada solar	Todas las naves	6	4	1	4	1d10+2	4	9
Batería de plasma modelo Ryza	Todas las naves	8	4	2	4	1d10+4	4	5
Lanzas								
Lanza Rompeestrellas	Todas las naves	6	4	2	1	1d10+2	3	5
Lanza Forjatitanes	Todas las naves	9	4	2	1	1d10+4	3	6
Batería de lanzas Forjatitanes	Todas las naves	13	6	2	2	1d10+4	3	6

Batería de plasma modelo Ryza

Estas armas son raros y caros ejemplos del antiguo arte del uso del plasma. Su consumo de energía es considerable, pero también lo es su eficacia.

Vaporizadora: Cuando este componente saca un 1 o un 2 en la tabla de impactos críticos, el resultado afecta a 2 componentes en lugar de a 1.

LANZAS

Las lanzas son al florete como las macrobaterías son al martillo. Proyectan un rayo de energía que quema el blindaje del enemigo y penetra en su interior.

Lanza Rompeestrellas

Esta lanza es un reciente intento de un mundo forja menor de copiar la PCE de la Forjatitanes. Desafortunadamente, son menos potentes que las armas que imitan.

Lanza Forjatitanes

Las lanzas Forjatitanes son las PCE estándar para este armamento. Se encuentran en la mayoría de las naves de guerra del Sector Calixis.

Batería de lanzas Forjatitanes

Las lanzas Forjatitanes son las PCE estándar para este armamento. Se encuentran en la mayoría de las naves de guerra del Sector Calixis. En las naves más grandes pueden instalarse múltiples lanzas en una serie de gigantescas torretas (no confundirlas con las torretas de defensa que son más pequeñas).

COMPARTIMENTOS DE CARGA Y DE PASAJEROS

Áreas de la nave designadas para transportar mercancías o pasajeros, presentan al capitán otras formas de ganar tronos.

Bodega de carga y hangar de transporte

Las naves de guerra pueden transportar carga, pero esto suele tener un efecto adverso en su rendimiento en combate.

Espacios ocultos: Cuando se complete un objetivo de Comercio o Criminal, los jugadores obtienen 50 puntos de logro adicionales.

Desequilibrada: Esta modificación afecta al equilibrio de la nave y reduce un -3 la Maniobrabilidad.

Bodega de carga compartimentada

Se han divido las instalaciones de carga para minimizar su efecto sobre el manejo de la nave.

Área de almacenaje: Cuando se complete un objetivo de Comercio, los jugadores obtienen 100 puntos de logro adicionales.

Bodega de carga principal

Esta bodega está preparada para el transporte y almacenaje de carga.

Asegurado y almacenado: Cuando se complete un objetivo de Comercio, los jugadores obtienen 125 puntos de logro adicionales.

Compartimentos de pasajeros de lujo

Confortables habitaciones para pasajeros ricos que producen tronos y envidia entre la tripulación

Clientes de pago: Cuando se complete un objetivo de Comercio, Credo o Criminal, los jugadores obtienen 100 puntos de logro adicionales.

División de clases: Disminuye permanentemente la Moral en 3.

Barracones

Para un verdadero comerciante independiente, la guerra es solo otro tipo de negocio. Estos barracones son un medio para ese fin, llenando la nave con miles de tropas.

Soldados: Cuando se complete un objetivo Militar, los jugadores obtienen 100 puntos de logro adicionales.

Refuerzos: Si la nave esta transportando tropas, concede un +20 a las tiradas de Mando para realizar acciones de Abordaje o de Golpear y huir.

AUMENTOS Y MEJORAS

Equipos y sistemas que pueden aumentar el rendimiento de una nave en combate.

Retropropulsores mejorados

Múltiples propulsores de maniobra que consumen una gran cantidad de energía, pero ofrecen un impresionante rendimiento.

Ágil: Estos propulsores aumentan en +5 la Maniobrabilidad de la nave.

Externo: Este componente no requiere espacio del casco. Aunque es externo, solo puede ser destruido o dañado por un impacto crítico.

Estructura interna reforzada

Placas de adamantina adicionales colocadas en lugares clave hacen más resistente la nave.

Difícil de quebrar: Suma +3 a la integridad del casco de la nave.



Componentes suplementarios	EMENTARIOS Tipos de casco apropiado	Energía	Espacio	PN
Macrobaterías	r r	8		
Macrocañones Thunderstrike	Todas las naves	2	2	1
Macrocañones modelo Marte	Todas las naves	4	2	1
Macrocañones laterales modelo Marte	Cruceros ligeros, Cruceros	4	5	1
Batería láser Llamara solar	Todas las naves	6	4	1
Batería de plasma modelo Ryza	Todas las naves	8	4	2
Lanzas				
Lanza Rompeestrellas	Todas las naves	6	4	2
Lanza Forjatitanes	Todas las naves	9	4	2
Batería de lanzas Forjatitanes	Cruceros ligeros, Cruceros	13	6	2
Compartimentos de carga y de p				
	Incursores, Fragatas, Cruceros ligeros, Cruceros	1	2	1
Bodega de carga compartimentada	Incursores, Fragatas, Cruceros ligeros, Cruceros	2	5	1
Bodega de carga principal	Transportes	2	4	1
Compartimentos de pasajeros de lujo	Todas las naves	2	1	1
Barracones	Todas las naves	2	4	2
Aumentos y mejoras		-07		
Retropropulsores mejorados	Incursores, Fragatas	3	0	2
rectropropulsores incjoratos	Transportes, Cruceros ligeros	4	0	2
	Cruceros	5	0	2
Estructura interna reforzada	Transportes, Incursores, Fragatas	0	2	2
Estructura interna reforzada	Cruceros ligeros, Cruceros	0	3	2
Blindaje adicional [†]	Transportes, Incursores, Fragatas	0	1	2
Billidaje adicioliai	Cruceros ligeros, Cruceros	0	2	2
Proa acorazada [†]		0	4	2
Laberinto [†]	Cruceros Transportes, Incursores, Fragatas		2	
Laberinto		1		2
Variation and distance	Cruceros ligeros, Cruceros	2	3	2
Instalaciones adicionales	m 1 1		1	2
Bodegas de suministros ampliadas†	Todas las naves	1	4	2
Reclamación de tripulantes†	Todas las naves	2	1	1
Munitorum [†]	Transportes, Incursores, Fragatas	2	3	2
	Cruceros ligeros, Cruceros	3	4	2
Templo capilla del Dios Emperador [†]	Todas las naves	1	1	1
Cámara Librarium [†]	Todas las naves	1	1	1
Sala de trofeos†	Todas las naves	1	1	1
Cúpula de observación†	Todas las naves	0	1	1
Servidores asesinos [†]	Todas las naves	1	1	2

Blindaje adicional

Placas adicionales de adamantina protegen a la nave del daño. **Armadura:** Aumenta el Blindaje de la nave en 1.

Peso muerto: Reduce la Maniobrabilidad de la nave en -2.

Proa acorazada

El símbolo de los cruceros y acorazados de la Armada Imperial; capas de adamantina de 20 metros de grosor cubren la proa de esta nave.

Majestuoso: Una nave con este componente no puede tener macrobaterías o lanzas instaladas en la proa. La nave aumenta su Blindaje en +4 si recibe impactos en el arco frontal. Además, la nave causa 1d10 puntos de daño adicional cuando embiste.



Laberinto

El interior de la nave es un laberinto de pasillos, compartimientos ciegos y escotillas de presión tres veces selladas. Los equipos de abordaje enemigos quedan rápidamente separados y perdidos, mientras los defensores preparan emboscadas desde detrás de mamparos hololíticos.

Salidas ocultas: La nave obtiene un +10 a las tiradas de Mando para defenderse de acciones de Abordaje o de Golpear y huir. **Estructura incomprensible:** Cuando un componente de la nave es seleccionado para ser afectado por un impacto critico, es elegido por el dueño de la nave, no por el atacante.

INSTALACIONES ADICIONALES

Una amplia variedad de componentes que sirven muchos propósitos diferentes. Los siguientes componentes solo pueden añadirse una vez a una nave.

Reclamación de tripulantes

El Mechanicus no tiene reparos en convertir a los gravemente heridos en servidores...aunque puede que el resto de la tripulación no opine lo mismo.

Reciclaje: Reduce todas las pérdidas de Tripulación en 3, hasta un mínimo de 1. Aumenta todas las pérdidas de Moral en 1.

Bodegas de suministros ampliadas

Permite a la nave realizar viajes más largos y mejorar las reparaciones.

Almacenes ampliados: Dobla el tiempo que la nave puede permanecer en el vacío sin sufrir pérdidas de Tripulación ni de Moral. Cuando se realicen reparaciones extendidas, repara 1 punto de Integridad del casco adicional.

Abundancia de todo: Aumenta permanentemente la Moral en 1.

Munitorum

Aunque todas las naves poseen una sala blindada para almacenar municiones, esta instalación contiene masivas reservas de armas, desde armas personales hasta ojivas de macrocañones.

Bien armados: Cuando se complete un objetivo Militar, los jugadores obtienen 25 puntos de logro adicionales.

Ordinatus extremus: Todas las macrobaterías de la nave aumentan el daño en +1.

Volátil: Si este componente es dañado, explota. La nave sufre 2d5 puntos de daño a su Integridad y un componente elegido por el DJ se incendia.

Templo capilla del Dios Emperador

Una sección de la nave ha sido reservada para realizar oraciones y súplicas al Señor de la Humanidad.

Inspirador: Aumenta la Moral permanentemente en 3.

Majestuosidad del Dios Emperador: Cuando se complete un objetivo de Credo, los personajes obtienen 100 puntos de logro adicionales.

Cámara Librarium

Una amplia colección de pergaminos y escritos han sido almacenados a bordo de la nave.

Datos acumulados: Cualquier tirada de habilidad de investigación realizada a bordo tiene un bonificación de +10.

III: NAVES

Tabla 8-6: Componentes de arcan	OTECNOLOGÍA			55038
Componentes de arcanotecnología	Tipos de casco apropiado	Energía	Espacio	PN
Soporte vital antiguo	Transportes, Incursores, Fragatas	2	1	2
	Cruceros ligeros, Cruceros	2	2	2
Motor modelo Jovian clase 1 modificado	Transportes	35 generada	4	3
Motor modelo Los Tornos clase 1 modificado	Transportes	40 generada	8	3
Motor modelo Jovian clase 2 modificado	Incursores, Fragatas	45 generada	6	3
Motor modelo Jovian clase 3 modificado	Cruceros ligeros	60 generada	8	3
Motor modelo Jovian clase 4 modificado	Cruceros	75 generada	10	3
Puente de la antigüedad	Transportes, Incursores, Fragatas	1	1	2
	Cruceros ligeros, Cruceros	2	1	2
Sistema auto-estabilizado de puntería	Todas las naves	5	0	2
Teleportarium	Todas las naves	1	1	1

TABLA 8-7: COMPONENTES DE XI	ENOLOGÍA		NEW YORK	
Componentes de xenología	Tipos de casco apropiado	Energía	Espacio	PN
Campo fantasma	Todas las naves	8	4	3
Batería de cañones cristalinos	Todas las naves	0	3	2
Proyector de runas	Todas las naves	0	1	2
Red de defensa micro-láser	Todas las naves	2	0	2
Velas de gravedad	Transportes, Incursores, Fragatas	3	0	3
	Cruceros ligeros, Cruceros	5	0	3

Sala de trofeos

Pocos comerciantes independientes se resisten a catalogar sus éxitos. Esto es más que arrogancia, sus trofeos pueden impresionar a sus rivales o guardar secretos perdidos hace mucho tiempo.

Experiencias pasadas: Cuando se complete un objetivo de Exploración, Criminal o de Comercio, los jugadores obtienen 50 puntos de logro adicionales.

Cúpula de observación

Una gigantesca cúpula de observación, fabricada con panales de diamante y cristal blindado, adorna la zona dorsal de la nave, permitiendo una vista sin restricciones del vacío.

Rutas de navegación grabadas: Al completar un objetivo de Exploración, los jugadores obtienen 50 puntos de logro adicionales.

Cura de claustrofobia: Aumenta la Moral permanentemente en 1

Servidores asesinos

La nave tiene almacenados una reserva de antiguas máquinas de matar con rostros de calaveras. Sellados en cámaras de crio-estasis hasta que son necesarios, una mera docena de estos seres pueden desatar el caos y la muerte en incursiones contra naves enemigas.

Máquinas de matar: Cuando se usan durante una acción de Golpear y huir, proporcionan un +20 a la tirada de Mando.

Precisos: Cuando se determina el crítico realizado por una acción de Golpear y huir, el personaje que dirige la incursión puede seleccionar cualquier resultado entre 1 y 6, en lugar de tirar.

COMPONENTES DE ARCANOTECNOLOGÍA

La arcanotecnología es la tecnología perdida mucho tiempo atrás del Imperio en su conjunto. Extremadamente valiosa y eficiente, estos componentes solo deben estar disponibles si la nave tiene la complicación Relicario de Marte, los jugadores las consiguen mediante su licencia de comercio, o el DJ los hace disponibles a lo largo del juego.

Soporte vital antiguo

Este soporte vital utiliza extensos conductos y purificadores para realizar una completa limpieza del agua y el aire a través de métodos perdidos para el Mechanicus.

Aire fresco: Aumenta la Moral permanente en 2, reduce todas las pérdidas de Tripulación por causas que no sean de combate en 1. Actúa como soporte vital de la nave.

Motor modificado

La PCE utilizada para estos motores es mucho más antigua que nada visto antes. Fuentes del Mechanicus creen que se trata de una arcanotecnología desconocida.[†]

Sobrecargado: La extraña y exótica naturaleza de los materiales empleados en las cúpulas de contención del motor permite una "quema" de plasma más eficaz, mientras consume menos espacio. Esto añade un +1 a la Velocidad de la nave, reduce el espacio que requiere el motor en 4 y es de extremo interés para los agentes del Mechanicus.

†En lugar de enumerar las distintas versiones de cada motor de plasma con los beneficios de la arcanotecnología, se describe una vez. Si esta arcanotecnología se instala en una nave aplica sus beneficios a un motor de plasma estándar.

Puente de la antigüedad

El puente esta entrelazado con circuitos de cogitadores y tecnología hololítica, garantizando al capitán y a la tripulación del puente un control sin igual sobre su nave.[†]

Ojos en todas partes: Suma +10 a todas las tiradas de Mando o de habilidades sociales de cualquier personaje mientras se encuentre en el puente.

Pantallas de despliegue hololíticas: Aumenta en +5 de la Maniobrabilidad de la nave.

†Puede usarse como el puente de la nave.

Sistema auto-estabilizado de puntería

Mas que un simple sistema de augurio, el sistema de puntería utiliza un circuito de cogitadores casi heréticos de la Edad Oscura de la Tecnología para proporcionar una precisión extrema a las armas de la nave.†

Externo: Este componente no requiere espacio del casco. Aunque es externo, solo puede ser destruido o dañado por un impacto crítico.

Imagen del vacío: Aumenta en +5 la Detección de la nave. **Matriz de puntería:** Todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles para disparar las armas de la nave obtienen un +5. †Puede usarse como los sensores de la nave.

Teleportarium

Estas reliquias de la Edad Oscura de la Tecnología son muy buscadas, capaces de enviar a los individuos instantáneamente a través del inmaterium para aparecer en una nave o planeta a muchos miles de kilómetros de distancia.

Ataque sorpresa: Los personajes pueden hacer ataques de Golpear y huir sin una tirada de Pilotar, viajando directamente al corazón de la nave enemiga. Al usar el teleportarium para realizar una acción así, el atacante recibe un +20 a su tirada de Mando. (El teleportarium puede emplearse de muchos modos, como garantizar la huida de situaciones difíciles en un planeta cercano, a criterio del DJ).

COMPONENTES DE XENOTECNOLOGÍA

La tecnología alienígena está considerada prohibida en el Imperio, pero algunos comerciantes independientes escogen hacer alarde de su estatus especial al adquirir y usar xenotecnología. Estos componentes solo deben estar disponibles si la nave tiene la complicación Xenofila, o si el DJ las hace disponibles a lo largo del juego.

Puntos de nave y costes de componentes

Al construir una nave, los jugadores están limitados por otro factor; la cantidad de puntos de nave generada tirando en la **Tabla 1–5: Factor de beneficio y puntos de nave iniciales**, en la página 33.

Básicamente, cuánto más puntos de nave más grande y mejor equipada puede ser la nave de un jugador. Al construir su nave antes de comenzar un juego, los jugadores pueden construir una nave tan poderosa como permita su total de puntos de nave. Los cascos y ciertos componentes tienen un valor de puntos de nave indicados y una vez que los jugadores hayan completado su nave, el total combinado de puntos de nave no puede exceder el total de puntos generado al tirar en la Tabla 1-5.

Los componentes esenciales son en su mayor parte una excepción a la regla de puntos de nave, y pueden tomarse libremente. Dado que cada nave los necesita, su coste ya ha sido incluido en el precio del casco. Ciertos componentes esenciales especializados tienen costes de puntos de nave, para representar su valor y rareza.

Cualquier punto de nave restante después de crear la nave se añaden al Factor de beneficio inicial.

Sin embargo, el límite de puntos de nave solo se aplica a la creación de la nave. Después de todo, los jugadores solo están limitados en los componentes que pueden poner en el espacio y la energía de la nave, y de su Factor de beneficio disponible.

Los puntos de nave juegan otro papel: determinan lo raros (y por tanto lo caros) que son los componentes en ROGUE TRADER. La siguiente tabla muestra la disponibilidad de los componentes según el número de puntos de nave que cuestan. No obstante, al determinar el umbral de adquisición requerido para adquirir los componentes de la nave, el DJ nunca debe dar a los jugadores una bonificación basada en la escala. El umbral debe ser determinado solamente por la disponibilidad (y tal yez la calidad).

Campo fantasma

Un asombroso y terrible mecanismo usado en las naves de los enigmáticos eldar. Poseerlo es invitar a la condenación, pero incluso instalado cruda e imperfectamente a bordo de una nave, el campo de energía crea fantasmas de su nave para confundir a los sensores del enemigo.

TABLA 8-8: COSTE DE COMPONENTES Y DISPONIBILIDAD						
Disponibilidad						
Escasa						
Rara						
Muy rara						
Extremadamente rara						
Casi única						

MEJORANDO E INSTALANDO NUEVOS COMPONENTES EN UNA NAVE

Un aspecto importante de poseer una nave es mejorarla y modificarla para satisfacer las necesidades de su tripulación. Esto se hace mediante la adaptación posterior de la nave, un proceso largo y arduo que consume mucho tiempo, y que a menudo requiere un muelle completo o un satélite de un mundo forja. También es probable que sea costoso, pero todos pueden pagar cuando los asaltantes piratas espaciales sienten la ira de los macrocañones ocultos de un transporte.

Al instalar o mejorar componentes en una nave, las dos características a tener en cuenta son Espacio y Energía. Cada componente requiere una cierta cantidad de ambos, y si un nave es incapaz de cumplir esos requisitos, el nuevo componente acabará sin energía o expuesto.

Las únicas excepciones son los motores de plasma y e casco de la nave. Los primeros no son solo los motores que mueven una nave por el vacío, también generan energía para toda la nave. Por tanto, los motores de plasma no tienen un requisito de energía. En su lugar proporcionar el valor de energía de la nave, el total de energía disponible para el resto de los componentes de la nave.

Los cascos se tratan del mismo modo en lo referido al espacio. Los cascos definen la clase de nave y, por supuesto, tienen una cantidad de espacio finita en su interior. Por tanto, los cascos proporcionan la cantidad de espacio disponible en una nave.

El coste de los nuevos componentes se presenta en la página 276. El tiempo necesario para instalar nuevos componentes en una nave varía en función de las instalaciones disponibles. Por lo general, se necesita un mundo humano con al menos viaje interplanetario para instalar nuevos componentes. En un planeta así se podría instalar un nuevo componente en aproximadamente tres semanas. Sin embargo, un populoso mundo colmena imperial con unos muelles competentes podría hacer la tarea en la mitad de tiempo.

Ecos espectrales: Cualquier disparo contra una nave con este componente activo, sufre un -20 a sus tiradas de Habilidad de Proyectiles. Los disparos de armas lanza y las maniobras de Golpear y huir en su lugar sufren un -30.

Interferencia energética: Una nave con un campo fantasma debe elegir entre utilizar los escudos de vacío o el campo fantasma al iniciar el combate.

Batería de cañones cristalinos

La raza xenos que creó estas armas desapareció hace mucho de la galaxia. Pero aún permanecen muchos ejemplos de su tecnología. Denominados armamento "cristalino" por los eruditos en tecnología xenos, estos cañones no requieren de energía ni de munición Las teorías sobre su funcionamiento abundan pero ninguna ha sido demostrada, y todos los intentos de desmontar uno han resultado catastróficos.

Fuente de energía desconocida: Este componente no se queda nunca sin energía Si es destruido la nave sufre 2d5 puntos de daño a la Integridad del casco, ignorando escudos y blindaje.

Macrobatería: Fuerza 4. Daño 1d10+2. Valor de crítico – 3. Alcance – 6.

Proyector de runas

Otro ejemplo de la tecnología eldar, los proyectores de runas suelen instalarse en grandes salas abovedadas. En el centro de la sala, flotan suspendidas por encima de grandes lentes un numeroso grupo de piedras rúnicas Los investigadores de xenotecnología lo han recalibrado de su antigua función, totalmente desconocida, y de alguna manera el dispositivo es casi presciente y capaz de ayudar al navegante a evitar las peores tormentas del inmaterium.

Ojo de la disformidad: Los navegantes que utilicen este componente para pilotar la nave a través del empíreo obtienen un +20 a todas las tiradas de Navegación. Adicionalmente, todos los viajes realizados consumen la mitad de tiempo.

Alimentado por el destino: Este componente nunca se queda sin energía.

Red de defensa micro-láser

Una versión de mucho mayor tamaño de las armas digitales usadas por los nobles y dignatarios del Imperio, esta red es un conjunto interconectado de cientos de torretas láser miniaturizadas, repartidas por todo el casco de la nave. Aunque individualmente no son muy poderosas, unidas pueden derribar proyectiles y pequeñas naves enemigas.

Muro de luz: Aumenta la el valor de torretas de la nave en 2. Externo: Este componente no requiere espacio del casco. Aunque es externo, solo puede ser destruido o dañado por un impacto crítico.

Velas de gravedad

Sin ser velas en el sentido literal, estos dispositivos con forma de filo alargado se extienden desde la proa de la nave. Algunos xenoarqueólogos creen que pueden ser reliquias de los Yu´vath o de alguna otra raza muerta hace mucho tiempo. Las naves imperiales son demasiado voluminosas para aprovecharlas para la propulsión, pero pueden ayudar en la maniobrabilidad, creando de algún modo campos de gravedad y tirando de la nave a través de ellos.

Corrientes espaciales: Aumenta en +1 la Velocidad y en +5 la Maniobrabilidad.

Externo: Este componente no requiere espacio del casco. Aunque es externo, solo puede ser destruido o dañado por un impacto crítico.



INCURSOR ORKO ARREMETIDA

NAVES PN IS Siguen algunas naves PNJs que también sirven como naves de "inicio rápido" para grupos que prefieran seleccionar en vez de construir su nave. Los valores de cada nave tienen sus bonificaciones y penalizaciones incluidas.



INCURSOR MANADA DE LOBOS

Casco: Incursor

Clase: Nave pirata de tipo desconocido

Dimensiones: 1.7 km largo, 0.3 km de través aprox.

Masa: 6.5 megatoneladas aprox. Tripulación: 18,000, aprox.

Acel: 5 gravedades de aceleración máxima sostenible

Los piratas son conocidos por usar cualquier nave que caiga en sus manos. Si es posible, prefieren naves ligeras y veloces para golpear y huir rápidamente. La velocidad es esencial, puesto que pocas naves piratas pueden enfrentarse de igual a igual con una nave de guerra.

Velocidad: 10 Maniobrabilidad: +30

Blindaje: 15 Detección: +10

Escudos de vacío: 1 Integridad del casco: 30 Espacio: 35 (usado 35) Energía: 45 (usado 40)

Valor de torreta: 1

Capacidad de armas: 1 Dorsal, 1 Proa

Componentes esenciales

Motor de disformidad Strelov 1, campo Geller, motor modelo Jovian clase 2, escudo de vacío simple, puente estándar, soporte vital Vitae, alojamientos de hombres del vacío, sistema de augurio M-100.

Componentes suplementarios

Macrocañones modelo Marte en dorsal, batería láser Llamarada solar en proa, retropropulsores mejorados.

Muelles de almacenaje

Las naves piratas no se preocupan de tener verdaderas bodegas de carga, prefiriendo muelles menores donde almacenar las cargas valiosas.

Pequeño: Este componente permite las gestas de Comercio, pero no ofrece bonificación.

Casco: Fragata

Clase: Incursor pirata orko clase Arremetida Dimensiones: 1.5 km largo, .4 km de través aprox.

Masa: 9.5 megatoneladas aprox.

Tripulación: innumerables muchachoz, aún más grots.

Acel: 2-4 gravedades de aceleración máxima sostenible

Aunque muchos orkos practican la piratería, sus tácticas difieren de las preferidas por los bucaneros humanos. Es poco probable que los orkos huyan de una pelea, y sus naves siempre reflejan eso, con gigantescas proas acorazadas, aparatosos motores, y tantas armas como los mekánicoz puedan acoplar.

Velocidad: 5 Maniobrabilidad: +15

Detección: +10 Blindaje: 18

Escudos de vacío: 1 Integridad del casco: 40 Espacio: 40 (usado 40) Energía: 40 (usado 35)

Valor de torreta: 1

Capacidad de armas: 1 Dorsal, 2 Proa

Componentes esenciales

Motor saqueado: Este pudo haber sido un motor de PCE estándar... antaño.

Motor de disformidad: ¡Aquí vamoz, aquí vamoz!

Dientes realmente grandes: Protege la nave en el inmaterium y funciona igual que un campo Geller.

Escudo de vacío simple

Bombas de aire: Mejor no preguntar cómo funcionan.

Barracones de muchachoz: Ningún orko que se haga respetar

va a algún lado sin sus muchachoz.

Puente blindado del kapitán

Hay mucho metal entre el jefe orko y el espacio.

Blindaje reforzado: Si este componente sufre un impacto crítico, es dañado, o sufre una pérdida de energía, tira 1d10. Con un 4 o superior, el componente no resulta dañado.

Gran botón rojo: Si la nave elige no girar, puede moverse

1d5 UV durante su acción de Maniobra.

Muchoz muchachoz

Este componente concede un +10 a todas las tiradas de Mando en acciones de Abordaje y de Golpear y huir.

Componentes suplementarios

2x Macrocañones saqueados en la proa: Estos macrocañones solían estar en una nave imperial. Nunca más.

(Macrobatería; Fuerza 3; Daño 1d10+2; Valor de crítico 5; Alcance 5).

Cañones dorsales: Técnicamente macrobaterías, "mejoradas" con tecnología orka.

(Macrobatería; Fuerza 1d5†; Daño 1d10+4; Valor de crítico 6; Alcance 4).

†Determina la Fuerza cada turno antes de disparar el arma.



Muelles de almacenaje

Las naves piratas no se preocupan de tener verdaderas bodegas de carga, prefiriendo muelles menores donde almacenar las cargas valiosas.

¡Botín!: Si esta nave es capturada con este componente intacto, sus captores obtienen 50 puntos de logro.

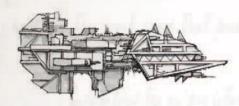
Proa acorazada orka

Solo un orko añadiría una proa acorazada tan enorme a una nave tan pequeña.

Buena y dura: Las macrobaterías aún pueden ser armas de proa en esta nave. La frente obtiene +4 en Blindaje solo en su arco frontal. Esta nave causa 1d10 de daño adicional al embestir.

Complicaciones

Tecnología orka: Esta nave no puede ser pilotada por tripulantes que no sean orkos. Los componentes de esta nave no funcionarán si se les añade a naves no orkas.



ESTACIÓN MÓVIL

Casco: Estación espacial Clase: Estación clase móvil

Dimensiones: 5 km de diámetro, aprox.

Masa: 22.1 megatoneladas aprox.

Tripulación: 10,000, 80,000–100,000 habitantes (muchos de los cuales realizan "tareas" de tripulante), aprox.

Una clase general de pequeñas estaciones espaciales, diseñadas para operar sin apoyo constante en la frontera. Muchas han evolucionado en comunidades independientes de comercio o en depósitos de reabastecimiento, aislados de un contacto regular con el Imperio.

Velocidad: — Detección: +20 Maniobrabilidad: —

Blindaje: 18

Escudos de vacío: 2 Espacio: 80 (usado 78) Integridad del casco: 60 Energía: 50 (usado 47)

Valor de torreta: 2

Capacidad de armas: 3 Quilla

Componentes esenciales

Genatorium de la estación: Las instalaciones de generación de energía de la estación.

Escudo de vacío múltiple Soporte vital Vitae

Puente maestro de la estación

El puente de una estación espacial está equipado para supervisar reparaciones rápidas.

Estación de control de daño: Siempre que el puente permanezca indemne, todas las tiradas de Competencia tecnológica para reparar la estación obtienen un +10.

Componentes suplementarios

2 Macrocañones modelo Marte en la quilla.

(Macrobatería; Fuerza 3; Daño 1d10+2; Valor de crítico 5; Alcance 6).

Lanza Rompeestrellas en la quilla.

(Lanza; Fuerza 1; Daño 1d10+2; Valor de crítico 4; Alcance 4). 3 Cubiertas civitas: Todos los aspectos de una comunidad prospera y bulliciosa con muchos miles de habitantes pueden encontrarse en estas cubiertas.

Muelles: Cualquier tamaño de nave inferior a un crucero puede atracar en la estación para la carga y descarga de suministros y mercancías.

Cubiertas hidropónicas

Esenciales para proporcionar comida y aire limpio a una población nacida en el vacío.

Mantenimiento: Esta estación no sufre penalizaciones a la Tripulación o la Moral por permanecer en el espacio durante un período prolongado.

Complicaciones

Estación espacial: Por su naturaleza, una estación espacial es completamente inmóvil (en el espacio real y el viaje disforme), y no requiere los mismos componentes que una nave. Una estación espacial requiere los siguientes componentes esenciales: casco, genatorium, escudos de vacío múltiples, puente y soporte vital. En combate, una estación espacial nunca se mueve ni realiza acciones de Maniobra. Por lo demás, debe ser tratada como una nave durante el combate.







EJEMPLO DE NAVE ESTELAR

Como alternativa a la construcción de una nave, los jugadores pueden usar sus puntos de nave para adquirir el siguiente navío de inicio rápido en su lugar. Esta nave preconstruida tiene una historia en el Sector Calixis y la Expansión Koronus, y está diseñada con una serie de objetivos en mente.

SABLE

Casco: Fragata

Clase: Fragata naval modificada clase Tormenta de fuego

Dimensiones: 1.8 km de largo, 0.3 km a través en las aletas aprox.

Masa: 6 megatoneladas aprox.

Tripulación: 25,500 tripulantes, aprox.

Acel: 4.4 gravedades de aceleración máxima posible

El Sable, una fragata clase Tormenta de fuego, fue originalmente construido y comisionado lejos del Sector Calixis, en la

ESCOGER EL SABLE

El Sable es una buena elección para los jugadores bien armado, rápido, maniobrable y versátil. Los jugadores pueden usarlo eficazmente para el comercio la exploración o el combate. Esto lo hace una buena opción para los jugadores que quieren seguir múltiples caminos a la riqueza. No importa que aventuras emprendan, el Sable les servirá bien.

enorme base de la flota de Puerto Fauces en el Sector Gótico. Fue diseñado en el 36º Milenio y pasó milenios sirviendo en las líneas del frente de la Armada Imperial contra las fuerzas del Archienemigo hasta las ofensivas de Chandor. Durante el cuarto día, el Sable fue alcanzado por múltiples andanadas y se incendió. Fue remolcado de vuelta a los muelles, donde se pretendía convertirlo en chatarra.

Sin embargo, un comerciante independiente desconocido vio en el Sable ejemplos de antigua tecnología del pasado de la humanidad, muy rara en el Imperio. Pagó una suma principesca para renovar la nave y, cuando terminó, se la llevó a las profundidades de la Expansión Koronus. Allí, se dice, fue bien servido por la nave que salvó del desguace.

Velocidad: 8 Maniobrabilidad: +20

Detección: +13 Blindaje: 18

Escudos de vacío: 1 Integridad del casco: 33 Espacio: 40 (usado 38) Energía: 45 (usado 45)

Valor de torreta: 1

Capacidad de armas: 1 Dorsal, 1 Proa

Total de coste en PN: 50

Componentes esenciales

Motor de disformidad Strelov 1, campo Geller, motor modelo Jovian clase 2 modificado, escudo de vacío simple, puente de mando, soporte vital M–1.r, Alojamientos de hombres del vacío, Auspex multibanda R–50.

Componentes suplementarios

Batería láser Llamarada solar en dorsal, lanza forjatitanes en proa, bodega de carga compartimentada, estructura interna reforzada, compartimentos de pasajeros de lujo.

Complicaciones

Relicario de Marte, Antigua y sabia.

Sorpresa

Aunque es posible que una nave sorprenda a otra en el combate, es muy poco probable que la tripulación de la nave sorprendida sea incapaz de reaccionar (al fin y al cabo un asalto estratégico dura treinta minutos). No obstante, el atacante puede dar unos pocos golpes mientras el defensor prepara su nave para el combate.

Iniciativa

Al inicio del combate, el capitán de cada nave tira 1d10 y añade la bonificación de Detección de su nave (el dígito de las decenas en su característica de Detección). Una vez los contendientes hayan determinado su Iniciativa, el DJ ordena sus resultados de mayor a menor. Este será el orden de iniciativa hasta que finalice el combate.

Resolución de turnos

Comenzando con la nave con mayor Iniciativa, cada navío toma un turno estratégico durante el que lleva a cabo una acción de maniobra y de disparo. Los exploradores pueden tomar también acciones prolongadas.

Final del asalto

Una vez que cada nave ha tomado su turno, el asalto estratégico finaliza. Sigue jugando asaltos sucesivos hasta que el DJ determine el final del combate.

ACCIONES

Durante cada asalto estratégico, cada nave recibe un turno. Como en el combate regular, cada nave puede realizar acciones durante su turno. Las acciones que puede ejecutar caen en dos categorías: acciones de maniobra y acciones de disparo. Cada nave debe hacer una acción maniobra y puede hacer una de disparo. Cada acción debe ser llevada a cabo por un explorador distinto. Los exploradores que no estén efectuando ninguna de estas acciones pueden hacer acciones prolongadas (consulta la página 217).

Los personajes individuales toman sus turnos durante el turno estratégico de su nave. No determinan su Iniciativa por separado. Al comienzo de cada uno de sus turnos, los jugadores determinan que acción de maniobra, disparo o prolongada, van a realizar los personajes y en qué orden. Todas las acciones deben ser declaradas al principio del turno de la nave.

Normalmente, los jugadores deben realizar la acción de maniobra de la nave antes que su acción de disparo, y podrían emplear acciones extendidas en cualquier momento (antes de una acción de maniobra o de disparo para concederles una bonificación, por ejemplo, o después para compensar sus consecuencias.

Ten en cuenta que algunas acciones requieren una tirada de habilidad combinada, como **Pilotar (nave estelar) + Maniobrabilidad**. Para hacer una tirada combinada, añade la característica de la nave a la habilidad del explorador y luego resuelve la tirada con el valor combinado.

Representando el combate de forma abstracta o concreta

El combate naval es una representación abstracta del combate entre naves del vacío. Estas reglas son relativamente simples, ya que este juego no trata exclusivamente del combate naval.

Las reglas están escritas para que los jugadores empleen un mapa táctico de cuadrículas para resolver los combates. Esto hace que el Director de Juego y los jugadores entiendan de inmediato las posiciones de todas las naves participantes. También pueden añadirse detalles, como cinturones de asteroides o planetas. El modo más simple para emplear el mapa táctico es que cada cuadrícula represente una UV. Asimismo, pueden representarse las naves con fichas o piezas de juego, simplemente hay que indicar que borde es el "frente".

Alternativamente, los jugadores podrían prescindir del mapa táctico y utilizar una superficie lisa de juego y una regla para medir la distancia. Un centímetro en la regla equivaldría a una UV.

Si el DJ lo prefiere, puede optar por un sistema de combate más abstracto y narrativo. En este sistema, los detalles como el alcance o la posición son menos importantes. Por ejemplo, el DJ podría anunciar que una nave se aproxima desde una luna cercana para atacarles. Los exploradores preguntan la distancia a la que está la nave rival y el DJ responde que está fuera de alcance, pero si los PJs hacen una tirada **Moderada (+0) de Pilotar (nave estelar) + Maniobrabilidad** con bastante éxito, pueden acercarse lo suficiente para disparar a su oponente. Los jugadores hacen la tirada y el DJ determina que están a la distancia adecuada para abrir fuego sin penalizaciones.

SORPRESA

La sorpresa solo se tiene en cuenta durante el primer asalto estratégico. Como en el combate regular, el DJ debe determinar que naves han resultado sorprendidas en base a las acciones de sus tripulantes y al entorno del combate. Siguen algunas guías a tener en cuenta:

- Naves ocultas: La potencia de un motor de plasma activo es casi imposible de ocultar en el espacio abierto. Sin embargo, un capitán astuto podría emplear un campo de asteroides, una nebulosa, o un planeta, para disimular las señales de su motor. Alternativamente, una nave podría desplazarse en movimiento silencioso para acechar en el vacío. Una tirada apropiada de Escrutinio + Detección con los augures del navío podrían advertir del peligro.
- Emboscada y traición: En algunas situaciones, un amigo puede convertirse en un enemigo de repente. Estas situaciones son más peligrosas si el atacante está en formación cerrada con su objetivo ya que puede no necesitar maniobrar para colocarse a tiro. A criterio del DJ, un operador de augur habilidoso podría detectar el aumento de energía de las armas en el último minuto, con una tirada Moderada (+0) de Escrutinio + Detección.
- Circunstancias extenuantes: Los augures y el equipo de detección son artefactos caprichosos fácilmente burlados
 por poderosos fenómenos celestiales como destellos solares, tormentas magnéticas y fluctuaciones de gravedad. Estas
 interferencias podrían ser lo suficientemente poderosas como para ocultar la aproximación de los atacantes.

Con estas guías (y cualquier otra que considere necesaria), el DJ determina al inicio del combate si alguna nave ha resultado sorprendida. Cualquier atacante disparando sobre un objetivo sorprendido obtiene una bonificación de +20 a sus tiradas de ataque, durante el primer asalto estratégico.

ACCIONES DE MANIOBRA

Durante el combate espacial, las naves enfrentadas pueden estar a menos de cien metros o a miles de kilómetros de distancia. Esto último es mucho más probable, es raro que un artillero en una nave pueda ver a su objetivo a simple vista.

En un combate espacial, la distancia de una nave a otra, o cuanto se mueve una nave en un turno estratégico, se mide en unidades de vacío (UV). La distancia representada por una UV es deliberadamente abstracta y se deja abierta a la interpretación debido al gran tamaño del espacio. Sin embargo, una buena guía es que una UV equivale a unos 10,000 kilómetros. Puesto que una UV representa una gran distancia, es posible que dos naves estén dentro de la misma UV. A ese alcance, el combate espacial se vuelve realmente brutal, con intentos de embestida e incluso abordajes.

El combate espacial básico comienza con todos los naves involucradas a una distancia determinada por el escenario y el DJ. Puede haber además otros fenómenos en el combate, quizás un planeta cercano, o incluso un vasto campo de asteroides (consulta la página 228).

Al comenzar el combate, el DJ y los jugadores deben determinar la dirección que enfrenta cada nave. La orientación de una nave es la dirección en la que viajará cuando se mueva hacia delante.

Cuando una nave espacial toma su acción de Maniobra, elige moverse directamente hacia delante un número de UV igual a su valor completo o la mitad de su Velocidad. Esta es la acción por defecto de una nave, ya que al tratarse de enormes navíos con un inmenso impulso, los jugadores no tienen la opción de simplemente no mover su nave. Una vez que la nave ha avanzado su valor completo o la mitad de su Velocidad, puede girar. Los transportes, incursores, fragatas y otras naves de tamaño equivalente (es decir, en integridad del casco y espacio disponible) pueden girar hasta 90 grados a izquierda o derecha (o babor y estribor). A menos que se indique lo contrario, todas las demás naves pueden girar hasta 45 grados en su lugar.

Cada versión de esta maniobra (moverse la mitad o el total del valor de Velocidad) se considera una maniobra por defecto, y no requiere ninguna tirada de habilidad. Sin embargo, un piloto

Acciones de los PNJs

Es posible que los jugadores quieran realizar más acciones que el número jugadores en el grupo. En este caso, el DJ debe recordar que los PJs comandan una nave con miles de tripulantes. Si los jugadores quieren que algún tripulante realice alguna de las siguientes acciones, pueden hacerlo. En ese caso, el DJ tira los dados para ver si la acción tiene éxito con la característica apropiada del tripulante (consulta la Tabla 8-9, más abajo).

No obstante, el DJ debe tener cuidado de no dejar que los jugadores deleguen demasiadas tareas a sus PNJs. En general, el DJ solo debe permitir que los PNJs a bordo de una nave realicen tres acciones por turno estratégico. Alternativamente, el DJ puede permitir que los PNJs a bordo de la nave realicen un número de acciones por turno estratégico igual a la columna de decenas de la habilidad de la tripulación. Por ejemplo, una tripulación competente podría realizar tres acciones, mientras que una tripulación veterana podría realizar cinco. Cualquiera de las opciones es válida, y el DJ debe seleccionar una al configurar su juego.

Los jugadores deben tener en cuenta que sus tripulantes PNJs raramente son tan expertos como ellos. Además, los DJs deben usar el sentido común al tratar la delegación de tareas a los PNJs, y se les anima a exigir a los exploradores que realicen las acciones más importantes personalmente. La idea es mantener a los jugadores involucrados en los combates y no reducirlos a una serie de acciones y tiradas de los PNJs.

La tabla 8-9 también sirve para generar estadísticas para las tripulaciones de naves enemigas o PNJs. Las naves enemigas pueden realizar tantas acciones prolongadas (u otras acciones como apagar fuegos) como las que pueden realizar otras naves PNIs.

experto puede usar acciones más avanzadas para modificar esta maniobra. Cada maniobra modifica (pero no reemplaza) la acción básica de Maniobra mencionada anteriormente, y solo puede seleccionarse una maniobra por turno. Si no se especifica lo contrario, una nave nunca puede girar más de 90 grados.

Si una nave falla su tirada mientras realiza una maniobra, simplemente hace cualquiera de las versiones de su maniobra por defecto (se mueve hacia adelante la mitad o el total de su valor de Velocidad, y luego puede girar).

Abandonar combate

Esto da a la nave la posibilidad de huir de la batalla con un cambio radical de rumbo y apagando sus sistemas, intentando ocultarse entre la inmensidad del vacío. Esta maniobra no puede realizarse si la nave esta a 8 UV o menos de un enemigo. El piloto hace una tirada Moderada (+0) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad contra una tirada enfrentada Moderada (+0) de Escrutinio + Detección de sus oponentes a menos de 20 UV. Siempre que su número de éxitos sea mayor a los de cada enemigo, la nave deja el combate y no puede volver al mismo. Tanto si tiene éxito como si falla, la nave no puede disparar ningún arma este turno.

Una vez que una nave se ha destrabado con éxito del combate, no puede volver a trabarse con el enemigo salvo que el DJ lo permita específicamente. Además, esta maniobra no puede utilizarse para iniciar una persecución. Esto se debe a que la nave que se destraba está apagando todos los sistemas no esenciales, incluyendo motores, sensores y armas, para pretender que no se encuentra en donde está. Permanecerá así durante varias horas, o incluso días, antes de reiniciar sus sistemas (esperando que no haya quedado nadie en la zona).

Ajustar rumbo

Se usa para disminuir la distancia que una nave debe mover antes de poder girar. Primero, la nave decide si está moviendo la mitad o el total de su valor de Velocidad. Luego, el piloto hace una tirada Moderada (+0) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad. En caso de éxito, la nave puede girar después de mover una UV menos de su valor de Velocidad. Por cada nivel de éxito, puede girar después de mover una UV menos. Una nave estelar debe moverse al menos una UV antes de girar. Una vez la nave ha girado, debe mover el resto de la distancia hasta completar la mitad o el total de su valor de Velocidad.

Ajustar velocidad

Se usa para disminuir la distancia que una nave debe mover. Primero, la nave decide si está moviendo la mitad o el total de su valor de Velocidad. Luego, el piloto hace una tirada Moderada (+0) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad. En caso de éxito, puede aumentar o reducir el número de UV que mueve su nave en uno. Por cada nivel de éxito, puede aumentar o reducir ese número en 1. La nave no puede moverse menos de 0 UV (la nave puede detenerse usando su retropropulsores, pero no moverse hacia atrás). La nave no puede mover el doble o más de su valor de Velocidad usando esta maniobra (solo Velocidad de flanco permite eso).

Ajustar velocidad y rumbo

Se usa cuando la nave quiere girar antes a la vez que se mueve más despacio o más rápido. Primero, la nave decide si está moviendo la mitad o el total de su valor de Velocidad. Luego, el piloto hace una tirada Difícil (-20) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad. En caso de éxito, puede aumentar o reducir el número de UV que mueve su nave en uno y girar después de mover una UV menos de su valor de Velocidad (como antes). Además cada nivel de éxito concede los beneficios de Ajustar velocidad y Ajustar rumbo. Sin embargo, se aplican las limitaciones de ambas acciones de Maniobra.

Tabla 8-9: Valor de tripulación PNJ				
Valor de tripulación	Habilidades y características			
Incompetente	20			
Competente	30			
Experta	40			
Veterana	50			
Élite	60			

ACCIONES DE EMBESTIDA Y ABORDAJE

Hay situaciones desesperadas en la furia del combate espacial en las que el único curso de acción para un capitán es usar su propia nave como un arma. Si una nave termina su acción de Maniobra a una UV de una nave enemiga y su proa está frente a su oponente, la nave puede obviar su acción de Disparo este turno y embestir al enemigo. El piloto debe hacer una tirada Difícil (-20) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad. Si tiene éxito, la nave choca con su objetivo, causando un daño en base al tamaño de su casco: 1d5 para transportes e incursores, 1d10 para fragatas, 2d5 para cruceros ligeros y 2d10 para cruceros. La nave añade a la tirada el valor de blindaje de su proa para el total de daño infligido. Este daño ignora los escudos de vacío. Después, la nave atacante recibe un daño en el blindaje de su proa igual al blindaje de la nave defensora más 1d5, ignorando también los escudos de vacío.

Sin embargo, a veces, el mejor curso de acción es trabarse con el enemigo, enviar grupos de hombres armados y tripulantes, y tomar su nave al asalto. Esto es una acción de Abordaje.

Si una nave termina su acción de Maniobra a 1 UV de su objetivo, puede usar su acción de Disparo para abordar a su enemigo. El piloto debe hacer una tirada **Difícil (-20) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad**. Si tiene éxito, las dos naves se traban y comienza el abordaje. Mientras las dos naves están involucradas en un abordaje, ninguna de ellas puede realizar una acción de Maniobra o de Disparo (lo que significa que ambas naves permanecen quietas), aunque los personajes aún pueden realizar acciones prolongadas. Las naves están trabadas juntas y el único modo en que una nave puede liberarse es mediante una tirada **Difícil (-20) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad** al inicio de su turno. Sin embargo, si una nave intenta liberarse y falla sufrirá un -20 a la siguiente tirada enfrentada de Mando (a continuación).

Las dos naves toman su turno estratégico simultáneamente, pasando al último lugar en el orden de Iniciativas. En sus turnos, dos personajes, uno de cada nave (quien dirija a los guerreros de la nave), hacen una tirada enfrentada de Mando. La nave con mayor valor de Tripulación recibirá una bonificación de +10 a la tirada de Mando por cada 10 puntos de diferencia entre ambas tripulaciones. La nave con la mayor Integridad del casco proporciona una bonificación de +10 a la tirada de Mando por cada 10 puntos de diferencia entre ambas naves. El valor de torreta de cada nave también ofrece una bonificación (consulta la página 222).

Por cada nivel de éxito por el que gane el vencedor, puede escoger una de las siguientes opciones: El perdedor puede sufrir 1d5 de daño a su Tripulación y a su Moral (representando a sus fuerzas destrozando al enemigo), o puede sufrir 1 punto de daño a la Integridad del casco. El daño a la Integridad del casco también causará daño a la Tripulación y a la Moral del modo habitual (consulta la página 223).

La nave que ha perdido la tirada enfrentada debe tirar entonces 1d100 y compararlo a su Moral actual. Si la tirada es igual o inferior a su Moral, la tripulación sigue luchando. Pero si la tirada es superior a la Moral actual, los tripulantes son derrotados y se rinden a sus captores. Si la nave es un PNJ, se rinde. Si se trata de la nave de los exploradores, los personajes enfrentan una sombría elección: rendirse a sus enemigos o intentar huir lo mejor que puedan...

Maniobras evasivas

Se usan para ayudar a evitar el fuego enemigo. El piloto hace una tirada Complicada (-10) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad. El éxito (y cada nivel de éxito adicional) impone una penalización de -10 a todos los disparos contra la nave hasta el inicio del próximo turno. La nave sufre la misma penalización a sus disparos durante este tiempo.

Nuevo rumbo

Se usa para hacer cambios radicales de rumbo. El piloto hace una tirada Complicada (-10) de Pilotar + Maniobrabilidad (Nave estelar). El éxito significa que la nave puede girar cuando ha movido la mitad de su valor de Velocidad, y luego girar de nuevo cuando haya movido el total de su calor de Velocidad. La nave sufre un -20 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles para disparar sus armas durante este turno.

ACCIONES DE DISPARO

Tras completar su acción de Maniobra, una nave tiene la opción de disparar sus armas. Cada componente de arma puede ser disparado una vez por turno estratégico, y todas las armas se disparan a la vez, aunque pueden tener objetivos distintos. Un componente de arma solo puede ser disparado a un objetivo en su arco de disparo.

El disparar armas y la resolución de daños se cubren posteriormente en este capítulo (consulta la página 220).

ACCIONES PROLONGADAS

Las acciones prolongadas solo están disponibles a personajes que no hayan tomado parte en acciones de Maniobra o Disparo este turno. Representan a los personajes realizando otras actividades para ayudar a la nave, tales como hacer reparaciones, cuidar a los heridos e incluso abordar a las naves enemigas.

Nota: Los modificadores indicados para las tiradas de habilidad pueden variar a criterio del DJ. Aunque cada jugador solo puede realizar una acción prolongada por turno estratégico, puede o no requerir los 30 minutos completos, dependiendo de la acción.

Persecución

En ciertas situaciones, una nave podría huir de sus oponentes en lugar de combatir. Tal vez un contrabandista desee atravesar un bloqueo naval, o un corsario esté persiguiendo un valioso premio. Quizás una nave simplemente desea evitar el combate, y su capitán duda de sus posibilidades de resistir con éxito el fuego enemigo. En tales situaciones, los jugadores tienen las opciones de usar las reglas para una persecución—una carrera entre dos naves que podría durar horas e incluso días.

Si dos naves no están en combate y una huye, la otra nave puede seguirla, comenzando una persecución. Si las naves están en combate, una nave puede huir del combate si termina su turno fuera del alcance de las armas de las naves enemigas. Si lo hace, debe superar una tirada **Ordinaria** (+10) de **Pilotar** (Nave estelar) + **Maniobrabilidad** (si falla, debe permanecen en combate y pierde su siguiente turno estratégico). Entonces, todos los demás participantes en el combate tienen la opción de perseguir a la nave huida. Si lo hacen, abandonan el combate en su próximo turno estratégico y comienza la persecución.

Si los exploradores son los perseguidores, la persecución se trata de una manera similar a un reto de exploración (consulta la página 265), donde los exploradores utilizarán ciertas tiradas de habilidad para acumular una serie de éxitos que deben igualar un total predeterminado para que la persecución tenga éxito. El total requerido para el éxito se basa principalmente en el tipo de nave que los exploradores están persiguiendo.

- Transporte, Crucero: 3 Niveles de éxito
- Crucero ligero, Fragata: 5 Niveles de éxito
- Incursor: 7 Niveles de éxito
- Si la velocidad de la nave perseguidora es menor que la velocidad de la nave perseguida: +2 Niveles de éxito
- Si la velocidad de la nave perseguidora es mayor que la velocidad de la nave perseguida: -2 Niveles de éxito
- Si la persecución tiene lugar en asteroides, nebulosas, u otros entornos estelares similares: +1 Nivel de éxito

Para obtenerlos, los exploradores pueden usar las siguientes habilidades como si estuvieran participando en un desafío de exploración: Competencia tecnológica, Pilotar (Nave estelar), Mando y Escrutinio (a criterio del DJ pueden emplearse otras habilidades y los éxitos requeridos pueden variar). Al igual que con los desafíos de exploración, cada explorador puede tirar por cada una de estas habilidades una vez, siendo la dificultad por defecto Moderada. El éxito en una tirada reducirá la dificultad de las tiradas subsiguientes en uno. Los niveles de éxito añaden un número igual de niveles de éxito para completar la persecución. Por el contrario, fallar una tirada de habilidad aumenta la dificultad de las tiradas subsiguientes en uno, y cada nivel de fracaso elimina un nivel de éxito del total.

Si los exploradores logran acumular suficientes niveles de éxito para acabar la persecución, acorralan a su presa. La nave que huía puede rendirse, o puede comenzar un combate cuando la nave intenta desesperadamente luchar contra su perseguidor (sigue las reglas para el combate espacial). Si fracasan, su presa escapa a la inmensidad del vacío.

Por supuesto, es posible que los exploradores sean los perseguidos. En ese caso, se usan las mismas reglas (los exploradores deben aún acumular una cierta cantidad de éxitos para escapar de sus perseguidores) con algunos pequeños cambios. La nave perseguidora es ahora la que establece el número base de éxitos, lo que significa que los exploradores siguen siendo los que intentan las tiradas de habilidad. Además, si los exploradores (los que están siendo perseguidos) tienen una nave más rápida el desafío será más fácil, y si tienen una nave más lenta será más difícil (revierte las penalizaciones y beneficios enumerados arriba). Además, si los exploradores usan fenómenos celestiales para su ventaja, huyendo a través de asteroides o nebulosas, hacen el desafío un nivel menos difícil. Si los exploradores triunfan son ellos los que escapan a la inmensidad del espacio, y si fracasan son ellos los que deben tomar la difícil decisión de luchar o rendirse.

En cualquiera de las versiones de la persecución, el tiempo necesario para completarla es aproximadamente de dos horas por cada nivel de éxito necesario para completarla. Este tiempo se gastará aunque la persecución no tenga éxito.

¡Aguantad!

El personaje debe tener Autoritario (o un talento similar a criterio del DJ) y hacer una tirada **Moderada (+0) de Voluntad**. Si tiene éxito, inspira a la tripulación y reduce cualquier daño a la Moral en 1, más 1 por cada nivel de éxito hasta un mínimo de 1. ¡Aguantad! solo puede eliminar daño de Moral sufrido durante el turno anterior.

Augurio activo

El personaje hace una tirada Moderada (+0) de Escrutinio

+ Detección para escanear el área que rodea a la nave. Si la exploración tiene éxito, revela información básica (e importante) sobre cuerpos celestes, fenómenos y naves,

a 20 UV o menos de la nave. Cualquier nave en movimiento silencioso al alcance de exploración es detectada inmediatamente.

Por cada nivel de éxito, el personaje puede ampliar el alcance de su exploración en cinco UV.

Augurio concentrado

El personaje hace una tirada Moderada (+0) de Escrutinio

- + **Detección** para escanear una nave particular a 20 UV de su nave. Una tirada exitosa revela una serie de componentes a bordo de la nave enemiga.
 - Éxito básico: Todos los componentes esenciales salvo sistemas sensores y escudos de vacío.
 - Un nivel de éxito: Todos los componentes de armas.
 - Dos niveles de éxito: Sensores, escudos de vacío y cualquier componente relacionado con el combate.
 - Tres niveles de éxito: Todos los componentes a bordo de la nave objetivo.

Tabla 8-10: Acciones de maniobra				
Acción	Tirada	Beneficio		
Ajustar rumbo	Moderada (+0) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad	Gira antes de lo normal		
Ajustar velocidad	Moderada (+0) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad	Mueve más rápido o más lento		
Ajustar velocidad y rumbo	Difícil (-20) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad	Gira antes y se mueve más rápido o más lento		
Destrabarse	Enfrentada Moderada (+0) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad	Escapa del combate		
Maniobras evasivas	Complicada (-10) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad	Inflige penalizaciones al fuego enemigo		
Nuevo rumbo	Complicada (-10) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad	Hace dos giros en un turno		

Ayudar al espíritu máquina

El personaje debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica** para comulgar con el espíritu máquina de la nave y ayudar en sus cálculos. Con un éxito, el personaje puede sumar un +5 a la Maniobrabilidad o Detección de la nave durante el resto del turno. Por cada dos niveles de éxito adicionales, el personaje puede sumar un +5 al mismo sistema.

Contactar al enemigo

Esta acción es única ya que puede ser realizada por personajes que han participado en acciones de Maniobra o Disparo durante el turno. El personaje entra en contacto con una nave enemiga usando los sistemas de voz de su nave. Puede usar habilidades de interacción para lograr ciertos objetivos, como la habilidad de Intimidar para convencer a un oponente de que se rinda. Los detalles exactos de cómo funciona esto se dejan al DJ (consulta la página 295 para los detalles sobre el uso de habilidades de interacción).

Desinformación

El personaje hace una tirada **Complicada (-10) de Charlatanería o Engañar**. Si tiene éxito, puede aumentar la Moral de la tripulación en 1d5 por cada nivel de éxito durante el resto del combate.

Esforzaos!

El personaje hace una tirada **Moderada (+0) de Carisma o Intimidar**. Si tiene éxito, puede añadir un +5 a una tirada de HP para disparar un componente de arma, a una acción de Reparaciones de emergencia, o a un intento de apagar de incendio hecho durante su turno. Puede ayudar a una tirada de HP, a una acción de Reparaciones de emergencia, o a un intento de apagar de incendio adicional por cada tres niveles de éxito.

Fijar objetivo

El personaje hace una tirada **Moderada (+0) de Escrutinio** + **Detección** para usar los sensores de la nave y calcular las soluciones de disparo exactas sobre una nave enemiga. Si tiene éxito, añade una bonificación de +5 a una tirada de Habilidad de Proyectiles para disparar un componente de arma en su turno. Cada dos niveles de éxito añaden un +5 adicional a la misma tirada.

Acción	Tirada	Beneficio
¡Aguantad!	Voluntad	Reduce el daño a la Moral
Augurio activo	Escrutinio + Detección	Explora el área
Augurio concentrado	Escrutinio + Detección	Escaneo detallado de un objetivo
Ayudar al espíritu máquina	Competencia tecnológica	Bonificación a Detección o Maniobrabilidad
Contactar al enemigo	Habilidad de interacción	Comunica con otra nave
Desinformación	Charlatanería o Engañar	Sube la Moral
¡Esforzaos!	Carisma o Intimidar	Bonificación a varias acciones
Fijar objetivo	Escrutinio + Detección	Bonificación a la HP con un componente de arma
Golpear y huir	Pilotar (Nave estelar), Mando	Abordar nave enemiga, causar daño y volver
Interferir comunicaciones	Competencia tecnológica	Impide que el objetivo envíe señales de voz
Reparaciones de emergencia	Competencia tecnológica	Repara componentes dañados, despresurizados, o sin energía
¡Repeled a los atacantes!	Mando	Bonificación a tirada de Mando contra abordaje enemigo
Triaje	Medicae	Reduce el daño a la Tripulación
Velocidad de flanqueo	Competencia tecnológica	Gana movimiento adicional

MOVIMIENTO SILENCIOSO

Una nave puede intentar pasar inadvertida yendo en movimiento silencioso, apagando los sistemas no esenciales e intentando pasar desapercibido, más allá de su oposición. En movimiento silencioso, una nave hace acciones de maniobra del modo habitual, excepto porque el valor de Velocidad se reduce a la mitad y la dificultad de todas las tiradas de habilidad relacionadas aumenta en uno. La acción de Maniobra por defecto requiere una tirada Ordinaria (+10) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad. Si el piloto falla en estas tiradas su nave realiza la maniobra pero algún aumento de potencia o destello del motor traiciona su presencia, y cualquier nave dentro del alcance de sus sensores la advierte.

Las naves enemigas pueden detectar a una nave en movimiento silencioso empleando la acción prolongada Augurio activo. Huelga decir que si la nave dispara cualquier arma es también detectada de inmediato.

Golpear y huir

Esto permite a un personaje organizar una incursión en la nave enemiga, sabotearla, y luego retirarse. El personaje hace una tirada Moderada (+0) de Pilotar (Nave estelar), intentando alcanzar una nave enemiga a 5 UV o menos con una nave de abordaje, acompañado por un equipo de asaltantes. Esta tirada puede ser modificada por el valor de torreta de la nave objetivo (consulta la página 222). Si falla la tirada, se ve obligado a regresar a su nave. Con cuatro o más niveles de fracaso, su nave es derribada. El personaje sobrevive varado en una nave inutilizada o muere, a criterio del DJ.

Si tiene éxito, debe hacer una tirada enfrentada **Ordinaria** (+10) de **Mando** contra el comandante de las tropas de la nave enemiga. Si tiene éxito, tira 1d5 dos veces en la tabla de impactos críticos y selecciona un resultado para aplicarlo a la nave rival, más 1 punto de daño a la Integridad del casco por cada nivel de éxito. Si falla, su fuerza se ve obligada a retirarse a su nave de abordaje, fallando en causar una matanza.

Interferir comunicaciones

El personaje hace una tirada Complicada (-10) de Competencia tecnológica, seleccionando como objetivo una nave a menos de 10 UVs. Si tiene éxito, esa nave es incapaz de usar sus vocotransmisores u otras tecnologías para comunicarse con otras naves. Las comunicaciones psíquicas, como un astrópata, no se ven afectadas. Por cada nivel de éxito en la tirada, el alcance de Interferir comunicaciones aumenta en 1 UV.

Reparaciones de emergencia

El personaje hace una tirada Complicada (-10) de Competencia tecnológica para dirigir y ayudar a los equipos de reparación. Si tiene éxito, repara un componente sin energía, dañado o despresurizado. Las reparaciones suelen emplear 1d5 turnos, aunque esto puede reducirse en un turno por nivel de éxito, hasta un mínimo de un turno. Las reparaciones de emergencia no pueden arreglar componentes destruidos.

¡Repeled a los atacantes!

Este personaje debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Mando** para organizar y armar a parte de la tripulación. Si tiene éxito, puede añadir un +10 a cualquier tirada enfrentada de Mando contra los atacantes enemigos durante los turnos de combate subsiguientes, más un +5 adicional por cada nivel de éxito. Aunque no se requiere que el personaje haga nuevas tiradas en los turnos posteriores, estará ocupado organizando a los defensores tanto tiempo como quiera mantener la bonificación.

Triaie

El personaje hace una tirada **Complicada (-10) de Medicae**. Si tiene éxito, reduce cualquier daño a la Tripulación en 1, más 1 por cada nivel de éxito hasta un mínimo de 1. Triaje solo puede eliminar daño de Tripulación sufrida durante el turno anterior.

Velocidad de flanqueo

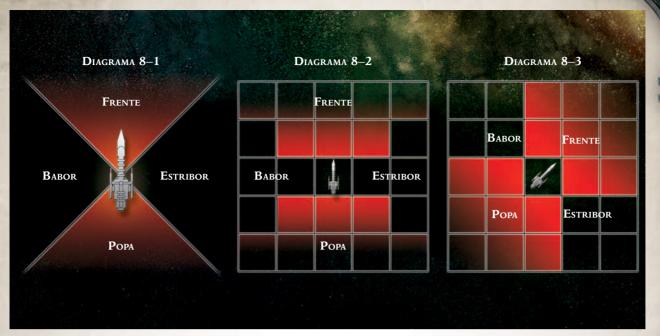
El personaje debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica** para alimentar los motores de la nave y empujarlos a sus límites. El éxito significa que la nave puede mover una UV adicional este turno. Cada nivel de éxito permite una UV adicional de movimiento. Fallar por 2 o más niveles significa que la nave sufre de inmediato el efecto crítico Motores dañados debido por forzarlos en exceso.

ARMAS Y DISPARO

Las armas de las naves en el 41º Milenio son tan variadas como las naves que las llevan. Láseres, proyectores de plasma, macrocañones, lanzacohetes, armas de rayos, y armamento más esotérico como culebrinas de gravedad y emisores gamma, todo puede encontrarse en el costado de una nave estelar. En términos de juego, las armas encontradas en ROGUE TRADER se pueden dividir en dos clases; macrobaterías y lanzas.

Las macrobaterías forman el armamento principal de la mayoría de las naves, llenando los costados con una fila tras otra de enormes armas. Cada uno requiere una tripulación de docenas, si no de cientos, para funcionar. Tanto si lanzan ojivas de una kilo-tonelada a través del vacío o abrasan a sus objetivos con energía de alta intensidad, las macrobaterías disparan en descargas. Sus salvas están diseñadas para cubrir el espacio alrededor de un objetivo, atraparlo en un torbellino de destrucción y abrumar sus defensas por el número de disparos.

Las lanzas son armas raras y poderosas que disparan rayos de una intensidad increíble, capaces de atravesar el casco de una nave de guerra o de partir a una nave más pequeña por la mitad. A diferencia de las macrobaterías, las lanzas suelen montarse en torretas gigantescas, en donde múltiples proyectores de energía se concentran para crear un único rayo titánico.



En ROGUE TRADER, las armas de las naves son componentes suplementarios. Cada componente de arma no consiste necesariamente de una única arma, una macrobatería, por ejemplo, puede tener docenas de macrocañones. En lugar de tratar estas armas por separado, son agrupadas en un único componente y tratadas como un arma singular que puede lograr múltiples impactos al ser disparada. Aunque la mayoría de los componentes de armas están clasificados como macrobaterías o lanzas, esto solo significa que siguen las mismas reglas generales. Las armas específicas pueden tener reglas diferentes y capacidades únicas.

En ROGUE TRADER, cada componente de arma tiene las siguientes características:

- Fuerza: Este es el número máximo de impactos que una macrobatería o lanza puede causar en una nave enemiga.
 - Daño: El daño que causa cada impacto.
- Valor de crítico: Este es el número de éxitos que debe tener el disparo para causar un impacto crítico en el objetivo.
- Arco de disparo: Esto determina en qué dirección puede dispararse un arma de una nave.
- Alcance: Este es el alcance del arma. Las armas de las naves pueden dispararse sobre objetivos hasta al doble de distancia del alcance del arma.

Al disparar un componente de arma, el personaje que dirige el fuego hace una tirada de Habilidad de Proyectiles, añadiendo los modificadores adecuados. Los personajes pueden dirigir el fuego de más de un componente de arma (macrobaterías o lanzas). Esto significa que un personaje puede dirigir todo el fuego de armas de la nave, aunque diferentes componentes de arma pueden ser disparados por diferentes

¿Y LOS TORPEDOS?

Hay muchas otras clases de armas en el 41° Milenio torpedos, cazas, bombarderos, y extraño y terrible armamento xenos. Enumerar esta miríada de armas está fuera del alcance de este libro, aunque muchos aparecerár en posteriores suplementos.

personajes si así lo decide el grupo. Las armas de una nave pueden dirigirse contra múltiples objetivos. El artillero (o artilleros) puede seleccionar objetivos para cada macrobatería, a menos que combine el fuego de varias macrobaterías en una única salva (consulta la página 222).

El que un componente de arma pueda disparar a un objetivo se determina por su arco de disparo: frente (frontal), babor (izquierda), estribor (derecha) y trasero (popa). Los arcos de disparo se extienden en un arco de 90 grados desde el centro de la nave, consulta el **Diagrama 8–1**. Si el combate emplea un mapa de cuadrículas, puedes usar el **Diagrama 8–2** y **8–3** (según la orientación de la nave). Si existe alguna duda sobre si un objetivo está en el arco frontal o de popa, o en los laterales (como si usas el ejemplo del **Diagrama 8–1** en un mapa de cuadrículas), se considera que el objetivo está en el arco lateral. Los arcos en los que un arma puede disparar se determinan por la localización del componente de arma en la nave: dorsal, proa, babor, estribor o quilla.

Las armas en el dorsal están montadas sobre la columna de la nave. Tienen un amplio arco de fuego, pero se pueden instalar menos armas debido al limitado espacio. Las armas en el dorsal pueden disparar al frente, babor y estribor.

Las armas de proa se concentran en los espacios frontales de la nave, y a menudo ocupan buena parte del casco. Las armas de proa en transportes, incursores y fragatas pueden disparar al frente. Las armas de proa en cruceros ligeros, cruceros o naves mayores pueden disparar al frente, babor y estribor.

Las armas de babor y estribor están instaladas en el costado izquierdo y derecho de la nave respectivamente. Las armas de babor pueden disparar al arco de disparo de babor. Las armas de estribor pueden disparar al arco de disparo de estribor.

Las armas de quilla están a menudo en largos mástiles o aletas por debajo del vientre de la nave y son inusuales en las naves imperiales. Las armas de quilla pueden disparar en cualquier dirección.

El alcance del disparo puede afectar a su precisión. Al disparar a un objetivo a más distancia del alcance del arma (hasta el máximo del doble del alcance) el disparo sufre una penalización de

TORRETAS

El casco de una nave estelar está cubierto por armas de disparo rápido y corto alcance. Estos podrían ser multiláseres de ciclo rápido, autocañones de cuatro tubos, o incluso megabólteres vulcano. Todos se denominan colectivamente como torretas y están diseñadas para derribar torpedos y embarcaciones de asalto, así como ayudar a defender la nave en caso de abordaje.

Si una nave tiene torretas, tiene un valor de torreta. Este valor no se corresponde con el número actual de torretas: una nave con decenas de torretas de defensa podría tener un valor de torreta de 1. Por cada punto de valor de torreta, la nave impone una penalización de -10 a las tiradas de Pilotar de cualquier acción de Golpear y huir dirigida contra ella. Además, cada punto de valor de torreta añade un +10 a la tirada de Mando durante una acción de Abordaje.

DESTRUIR NAVES

La mayoría de los resultados de impacto crítico no destruyen una nave por completo. En su lugar, la dañan de alguna manera. Esto es indicativo de la naturaleza del combate espacial en **Rogue Trader**, las naves son raramente completamente destruidas y, a menudo, incluso los cascos muy dañados pueden ser arrastrados a puerto para su recuperación y reparación.

No obstante, un DJ nunca debe sentirse limitado por la tabla de impactos críticos cuando se trata de una nave PNJ. Si prefiere un combate espacial más simple puede modificar la tabla de la siguiente manera. Cuando la nave es reducida a O puntos de Integridad del casco la tabla de impactos críticos cambia, de modo que un resultado de 1-9 implica que la nave enemiga se aleja a la deriva como un pecio destrozado y completamente inútil, y un resultado 10-12 implica que la nave explota violentamente. Con un resultado crítico de 10-12, considera que la nave ha sufrido una Sobrecarga catastrófica. Esto significa que la nave PNJ sufrirá los efectos de impactos críticos del modo habitual mientras su Integridad del casco sea superior a cero. Una vez llegue a cero, cualquier impacto crítico, tanto de daño por encima de la Integridad del Casco como del valor crítico de un componente de arma, destruirá la nave. Por supuesto, esta modificación significa que los jugadores no tendrán ninguna nave enemiga que abordar y explorar...

-10 a la Habilidad de Proyectiles. Sin embargo, al disparar a un objetivo a la mitad del alcance, el disparo recibe una bonificación de +10 a la Habilidad de Proyectiles.

Al disparar una macrobatería, una tirada con éxito equivale a un impacto, más un impacto adicional por cada nivel de éxito hasta un máximo igual a la fuerza de la macrobatería. Esencialmente, un disparo más preciso significa que el personaje acertó más impactos sobre la nave enemiga. Tras calcular la cantidad de impactos, aplica los efectos de los escudos de vacío del defensor (consulta "Daño y defensas" a continuación). Al determinar el número final de impactos, tira el daño indicado del arma una vez por cada impacto y suma los resultados. El total final es la cantidad de daño infligido al objetivo.

Si una nave dispara múltiples macrobaterías contra un solo objetivo, antes de tirar para impactar y determinar el daño de cada macrobatería el personaje que dirige el disparo tiene la opción de sumar todos los daños y aplicar la nueva cantidad total una sola vez, en lugar de aplicar cada resultado por separado. Esto representa la combinación del fuego en una única y devastadora salva. En este caso solo puede infligir como máximo un impacto crítico (consulta más abajo).

Las lanzas operan de una manera similar, pero con varias diferencias. Al disparar una lanza, un personaje hace una tirada de Habilidad de Proyectiles con cualquier modificador apropiado. Una tirada exitosa marca un impacto, más un impacto adicional por cada tres niveles de éxito.

A diferencia de las macrobaterías, el daño de cada impacto de lanza nunca se combina. Cada daño total se resuelve por separado contra las defensas del objetivo. Sin embargo, los impactos de lanzas ignoran el blindaje del objetivo (consulta

"Daño y defensas"), pero no los escudos de vacío. Las lanzas causan daño directamente a la Integridad del casco.

Al disparar un arma, si el personaje obtiene una serie de éxitos igual al valor crítico del arma, el disparo ha causado un impacto crítico. Si el disparo no daña la Integridad del casco, inflige 1 punto automático de daño. Después tira 1d5 en la tabla de impactos críticos y aplica el resultado al objetivo.

Si el daño de dos o más macrobaterías se combina en una sola salva, esas macrobaterías solo pueden infligir un máximo de un impacto crítico. Incluso si todas las macrobaterías causan impactos críticos en sus tiradas de Habilidad de Proyectiles, solo se aplica un impacto crítico a la nave objetivo.

A menos que se combinen múltiples macrobaterías en una salva, cada componente de arma debe ser resuelto contra el objetivo por separado, no simultáneamente. (Esto es importante debido a cómo funcionan los escudos de vacío).

La furia virtuosa no se aplica a las armas de las naves.

DAÑO Y DEFENSAS

Hay dos defensas principales para las naves en el 41° Milenio, los escudos de vacío y el blindaje.

Los escudos de vacío crean una barrera de energía invisible alrededor de una nave estelar. Milagros de la tecnología perdida, estas barreras sirven a dos propósitos. Primero, apartan trozos de polvo y detritus a la deriva en el vacío que de otra manera cicatrizarían, dañarían e incluso destruirían una nave estelar (aunque ofrecen poca protección contra objetos especialmente grandes como asteroides). Su segundo propósito es absorber las tremendas energías del fuego entrante. No obstante, si absorbe demasiada energía muy rápidamente el escudo de vacío se derrumba y debe descargar la energía acumulada antes de poder ser levantado de nuevo.

El blindaje puede tomar muchas formas, pero lo más común son capas de adamantina y ceramita de muchos metros de espesor que cubren el casco exterior de la nave.

Los escudos de vacío absorben los impactos antes de que alcancen su objetivo. Cada vez que una nave elige disparar a otra nave durante su turno, los escudos de vacío de la nave objetivo (asumiendo que tiene alguno) cancelarán un número de impactos entrantes igual a la fuerza de los escudos. En otras palabras, si una nave tiene un escudo de vacío, después de que un atacante determine el número total de impactos contra la nave, ese número de impactos se reduce en uno. No importa si los impactos son de lanzas o de macrobaterías.

Sin embargo, los escudos de vacío pueden ser sobrecargados. Una vez que han reducido su fuerza en impactos, se sobrecargan y se apagan. Cualquier impacto restante en esa salva alcanzará el objetivo, y cualquier otro disparo contra el objetivo por la nave atacante también alcanzará el objetivo sin impedimentos por los escudos de vacío.

Si el atacante combina el daño de varias macrobaterías contra la nave defensora, el atacante elige qué impactos son descartados por los escudos de vacío. Esto representa al atacante sincronizando sus salvas para abrumar los escudos del enemigo con su armamento más ligero.

Es importante advertir que los escudos de vacío reducen los impactos de todas las naves que disparan sobre ellos. Si un atacante dispara a una nave, los escudos de vacío de la nave reducen los impactos como de costumbre. Incluso si se sobrecargan y otro atacante dispara a la nave en el mismo asalto estratégico, los escudos de vacío se restaurarán a tiempo para proteger contra el fuego de ese atacante también.

Una vez que los escudos de vacío han sido tomados en cuenta y el daño para los impactos restantes se tira y se suma, se compara con el blindaje del objetivo. El valor de Blindaje se resta del total de daño. Si el resultado es cero o menos, el blindaje del objetivo ha protegido con éxito la nave. Si el resultado es mayor que cero, el objetivo pierde esa cantidad en puntos de Integridad del casco.

La Integridad del casco es similar a las Heridas de una nave. Es una medida de lo resistente que es y cuánto daño puede recibir antes de ser atravesado. Por cada punto de Integridad del casco perdido, reduce en 1 la Tripulación y la Moral.

EJEMPLO

El Sable se ha aproximado a un incursor enemigo y se está preparando para disparar. El artillero del Sable dirige el fuego de la macrobatería y la lanza de la nave contra el incursor.

La Habilidad de Proyectiles del artillero es 48 y la nave está a corto alcance, añadiendo un +10. Dispara primero la macrobatería del Sable, y saca un 29. Ha acertado con dos niveles de éxito, es decir, un total de tres impactos. Los escudos de vacío del incursor absorben el primero, pero los otros dos impactan. El artillero tira 2d10+4 y saca un 16, superando el valor de Blindaje del incursor (15) por uno. El enemigo sufre entonces un punto de daño a su Integridad del casco.

El artillero dispara entonces la lanza, haciendo una tirada de Habilidad de Proyectiles contra el total de 58. Saca un 11. No solo acierta, sino que también logra cuatro niveles de éxito, suficiente para alcanzar el valor crítico de la lanza. ¡Un poderoso impacto! Los escudos de vacío del desafortunado incursor ya están caídos por la macrobatería, y la lanza impacta sin obstáculos. El artillero tira 1d10+4 (el daño de la lanza) y saca un 9. Debido a la naturaleza de estas armas se ignora el blindaje del incursor, y la nave enemiga recibe 9 puntos de daño a la Integridad del casco. Si eso no era lo bastante malo, el artillero tira 1d5 para el impacto crítico y saca un 5, causando un incendio en el incursor.

Una cuestión de escala

Los jugadores pueden advertir que las armas navales causan una cantidad similar de dados de daño que sus armas de mano, y pueden sentirse tentados a salir por la esclusa de su nave con su fiable rifle láser.

Obviamente, el combate entre naves se mide en una escala completamente diferente a cualquier otra forma de lucha, incluso aunque los dados sean los mismos. Las armas de mano o montadas en vehículos son incapaces de dañar a una nave estelar, y el fiable rifle láser ni siquiera arañaría la pintura de una nave enemiga.

Por el contrario, si un jugador o un vehículo fueran alcanzados por las armas principales de una nave espacial, los resultados serían fatales. La mayoría de las armas de una nave no tienen la precisión para atacar algo tan pequeño como una persona, pero si sucede, ese desafortunado sería instantáneamente destruido.

NAVES DAÑADAS

Cuando un nave llega a Integridad del casco 0, se considera dañada. Aplica una penalización de -10 a su Maniobrabilidad y Detección, y reduce su Velocidad a la mitad. Además, reduce la fuerza de todos los componentes de armas por la mitad (redondeado hacia arriba). Una nave permanecerá dañada (y continua sufriendo estos efectos) hasta que recupere al menos 1 punto de Integridad del casco.

Cuando una nave dañada recibe daños más allá de su blindaje, recibe un impacto crítico. Compara el valor del daño que superó al blindaje con la tabla de impactos críticos. La nave sufre este resultado de impacto crítico.

IMPACTOS CRÍTICOS

A menudo, un impacto especialmente afortunado o bien colocado hará más que reventar blindaje o consignar a algunos desafortunados tripulantes al vacío. Proyectiles y rayos pueden desgarrar profundamente el interior de una nave, arrancando sus entrañas, paralizando sus sistemas y vaciando su aire.

La tabla de impactos críticos para naves debe utilizarse cuando la tirada de ataque de un arma ha cumplido con su valor de crítico, o cuando una nave dañada recibe más daños. Algunos impactos críticos requieren que un atacante conozca los componentes en la nave objetivo. El atacante puede saber qué componentes tiene su objetivo de dos maneras. La primera es usar la acción de Augurio activo para escanear la nave enemiga. La segunda es que si el defensor usa un componente para atacar o afectar a su adversario, el atacante obviamente sabe de su existencia y puede señalarlo con un impacto crítico.





FUEGO, DESPRESURIZACIÓN Y OTROS PELIGROS

debe estar garantizada.

"Las llamas acariciaban el mamparo, moviéndose como bailarines en un escenario. El Emperador me salvó, fue la cosa más hermosa que he visto. Entonces llegaron hasta nosotros, y los gritos comenzaron...".

-Cronista Tizak, superviviente de la Dama Dorada

Muchas cosas pueden salir mal en una nave estelar.

Los disparos de los cañones enemigos pueden despresurizar compartimientos, los fallos de generadores pueden sumir cabinas en la

oscuridad y un descuidado sirviente puede incendiar cubiertas enteras. Estos problemas tienen un efecto adverso sobre la nave y en los desafortunados personajes atrapados en ella.

deben ser lo común, mientras los tripulantes intentan activar el campo Geller. La supervivencia a bordo de la nave no

Un componente de la nave puede estar intacto, sin energía, dañado o destruido. Los componentes intactos están operativos, los componentes dañados no funcionan pero pueden ser reparados, y los componentes destruidos son pedazos de metal retorcido, fuego, y los cuerpos de los tripulantes que los ocupaban. Un componente dañado no puede ser usado y no proporcionará bonificaciones a la nave hasta ser reparado. Un componente destruido no puede ser reparado, solo reemplazado en un mundo foja o muelle estelar.



Los componentes sin energía no tienen gravedad ni luces (salvo las de emergencia), y cualquier escotilla accionada o similar no funcionará. Un componente dañado no tiene energía, pero también contiene otros peligros: cortocircuitos de líneas eléctricas, mamparos quebrados y fugas de tuberías y de conductos de aire. Estos también pueden crear vapores nocivos y, combinados con purificadores de aire inoperativos, significan que un personaje dentro del componente sin una ayuda respiratoria, como una máscara anti-gas, sufrirá asfixia (consulta la página 262). También pueden existir otros efectos ambientales en un componente dañado.

Los componentes destruidos son muy peligrosos, con fragmentos de metal retorcidos, líneas eléctricas activas, falta de aire o violentos incendios. En términos de juego, se considera que el componente ya no existe, aunque el DJ es libre de inventar un ambiente adecuado para cualquier personaje que deba entrar en el espacio que ocupaba el componente.

Los componentes también pueden presentar riesgos que pueden ser meros inconvenientes, o un peligro para cualquier personaje expuesto y tal vez para toda la nave.

DESPRESURIZACIÓN

Si un componente se despresuriza, el aire sale violentamente en una serie de asaltos (el DJ debe determinar el momento según lo grande que sea el agujero, ¿era un micro-meteorito o un impacto de lanza?). Cualquier personaje que intente salir del componente lo trata como terreno dificil mientras batalla con los fuertes vientos dentro del compartimiento. Una vez vaciado todo el aire, todos personajes en el componente sufren los efectos del vacío (consulta la página 263). Se supone que las escotillas herméticas mantendrán la despresurización confinada a un solo componente.

La despresurización causa 1d10 de daño a la Tripulación y 1d5 de daño a la Moral, pero no daña el componente (aunque un componente despresurizado puede resultar dañado por otras razones y viceversa). El componente puede incluso ser utilizado, siempre que los tripulantes usen trajes de vacío.

La despresurización puede repararse remendando el casco, aunque los efectos del vacío en pequeños detalles, como las tuberías, pueden retrasarlo bastante tiempo.

FUEGO

Si un componente se incendia, causa de inmediato 1d5 de daño a la Tripulación y 1d10 de daño a la Moral (pocas cosas son tan horribles como un incendio a bordo) y se propaga por todo el componente (el DJ debe determinar en cuánto tiempo sucede, pero debe estar dentro de 30 minutos o un turno estratégico). Cualquiera que ocupe el componente está expuesto al fuego y sufre todos los efectos adversos apropiados (consulta la página 263). Si el fuego no se controla en un turno estratégico, consume el componente (ahora se considera dañado) y se propaga. El DJ selecciona un nuevo componente y lo trata como en llamas (incluyendo el daño de Tripulación y Moral). El DJ debe seleccionar al azar el nuevo componente de entre lo que él determine como un conjunto de opciones lógicas; es más probable que un fuego se extienda desde los motores de plasma a los motores de disformidad que al armamento de proa.

/III: NAVES

Para apagar un incendio, un personaje debe organizar un equipo de bomberos de la tripulación y hacer una tirada Complicada (-10) de Mando. Esto se considera una acción prolongada y solo puede intentarse una vez por turno estratégico. No obstante, varios personajes pueden organizar equipos contra incendios para apagar el fuego, pero basta con que uno tenga éxito. Alternativamente, el capitán puede optar por ventilar los compartimientos ardiendo en el vacío. Si lo hace, el fuego se extingue inmediatamente. Sin embargo, el componente quemado ahora cuenta como despresurizado. En lugar del daño normal a la Tripulación y Moral, la nave sufre solo 1d5 de daño de Tripulación (la mayoría de los tripulantes ya huyeron del componente), pero 2d10 de daño de Moral (a nadie le gusta ver a sus compañeros arrojados al vacío deliberadamente).

Huelga decir que si cada componente es consumido por el fuego, la nave queda reducida a un pecio quemado y cuenta como destruida.

225

Tabla 8-13: Tripulación				
Tripulación	Umbral/Efecto			
80	La nave aumenta todos los tiempos de viaje en 1d5 días.			
60	Todas las tiradas relacionadas a acciones de Abordaje, rechazar ataques de Golpear y huir, apagar incendios, y hacer reparaciones de emergencia sufren una penalización de -5.			
50	La nave sufre una penalización de -10 a su Maniobrabilidad.			
40	La nave pierde cualquier bonificación a sus puntos de logro recibida de sus componentes.			
20	En combate la nave cuenta como dañada. Si la nave resulta realmente dañada, solo puede actuar un turno estratégico de cada dos.			
10	La nave no puede realizar acciones de Abordaje ni ataques de Golpear y huir. Los intentos para rechazar abordajes, ataques de Golpear y huir, apagar incendios, y hacer reparaciones de emergencia sufren una penalización de -20.			
0	La nave se convierte en una tumba vacía, poblada solo por los muertos. Si alguien vive aún dentro de sus entrañas, su única esperanza es escapar de la nave antes de ahogarse o congelarse lentamente. La nave no puede operar de nuevo sin al menos algo de tripulación para manejarla.			

GRAVEDAD CERO

Pocas fuerzas son más esenciales para la vida cotidiana de la humanidad, pero la gravedad es algo que la mayoría da por sentado. Los que están a bordo de una nave no tienen ese lujo. La humanidad desarrolló la placa de gravedad durante la mística Edad Oscura de la Tecnología, simulando los efectos de la gravedad en las cámaras y pasillos de sus naves. Sin embargo, estos sistemas son inconstantes. El mantenimiento deficiente o el daño de batalla pueden apagarlo en momentos inoportunos, dejando a tripulantes flotando a media altura. Además, si alguien se ve obligado a salir de una nave y entrar en la oscuridad del vacío, dejará atrás el efecto de las placas de gravedad. Es imprescindible que todo hombre del vacío sea capaz de manejarse en tales situaciones.

La gravedad cero se considera terreno difícil, es decir, el movimiento se reduce a la mitad y cualquier intento de carga o carrera requiere una tirada Difícil (-20) de Agilidad para no perder el control (trátalo como que cae boca abajo). Ciertos factores pueden mitigar esto: un personaje nacido en el vacío, por ejemplo, no trata la gravedad cero como terreno difícil y por lo tanto ignora las penalizaciones anteriores. Además, un personaje que comience una acción de movimiento en gravedad cero debe estar adyacente a un suelo, pared, techo, u otro objeto afianzado, porque necesita algo desde lo que empujarse.

TRIPULACIÓN Y MORAL

"Instrucción 284.7: Motín. Cualquier tripulante u oficial hallado culpable del delito de traición, sedición o desobediencia deliberada de sus superiores será arrojado por la esclusa exterior de la nave".

-Código de conducta de la Armada Imperial: Edición del Sector Calixis

La salud y bienestar de los tripulantes se mide de dos modos: su población tripulante, Tripulación, y su Moral. La Tripulación mide cuanta gente hay a bordo de una nave, indicada por un porcentaje de 100. Por tanto, una Tripulación de 98 significa que un 98% del complemento original de tripulantes de la nave está aún vivo. La Tripulación de todas las naves comienza en 100, aunque puede ser modificada por situaciones o los componentes de la nave.

La Moral también se mide en una escala de 1 a 100, empezando en 100 y cayendo cuando la nave encuentra situaciones que ponen a prueba la lealtad y compromiso de los tripulantes. Cuanto más alto es el valor de ambos, mejor.

Cuando ambos valores caen, afectan negativamente a la nave como se muestra en las siguientes tablas. Las tablas indican un número de umbral y el efecto cuando el valor cae por debajo de ese número.

Los efectos de la perdida de Tripulación y Moral son inevitables, pero los efectos son reversibles si posteriormente

Tabla 8-14	Tabla 8-14: Moral				
Moral	Efecto				
100	Operaciones normales.				
80	Todas las tiradas de Mando relativas a la nave o a su tripulación sufren un -5.				
60	Todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles para disparar las armas de la nave sufren un -5.				
50	Todas las tiradas de Mando relativas a la nave o a su tripulación sufren un -10 adicional (-15 en total).				
40	La nave sufre una penalización de -10 a la Maniobrabilidad. Todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles para disparar las armas de la nave sufren un -5 adicional (-10 en total).				
20	La nave no puede realizar acciones de Abordaje o ataques de Golpear y huir (muy pocos tripulantes son fiables para seguir órdenes y empuñar armas). La nave puede resistir los intentos de abordaje del modo habitual. Cuando la nave llegue a puerto, perderá 1d5 de Tripulación por desertores.				
10	Todas las tiradas de Mando relativas a la nave o a su tripulación sufren un -15 adicional (-30 en total). La nave también sufre una penalización adicional de -10 a Velocidad, Maniobrabilidad y Detección.				
0	La tripulación se amotina como un único organismo iracundo, matando a todo aquel con autoridad. A menos que cada tripulante sea eliminado, tomarán el control de la nave y elegirán nuevos oficiales entre sus filas.				

la Tripulación o la Moral son llevadas por encima del umbral. Todos los efectos son acumulativos. Los efectos de la perdida de Tripulación representan que la nave es más dificil de operar puesto que hay menos manos para manejarla, mientras que los efectos de la perdida de Moral representan a los tripulantes fingiendo activamente o haciendo otras actividades para obstaculizar las operaciones de la nave.

Además, siempre que la Moral cae por debajo de 70,40 y 10, el capitán debe hacer una tirada de Mando. Si falla, una parte de su tripulación se rebela contra su autoridad y comienza un motín.

Nota: Si la nave está en combate cuando la Moral cae por debajo de un umbral, espera al final del combate para la tirada del motín. Si cae por debajo de varios umbrales en un único combate, tira solo una vez.

Para representar el motín, el DJ debe elegir un PNJ tripulante para dirigir la revuelta (o inventa un perfil básico para un tripulante). El motín puede combatirse o anularse mediante tiradas enfrentadas de Mando, Carisma o Intimidar, a elección de los jugadores. Un personaje (no tiene que ser el capitán) debe ser elegido para acabar con el motín y hace la tirada.

- Si los personajes usan Mando, dirigen hombres armados para terminar los disturbios, colocan guardias en lugares críticos y hacen la guerra a los amotinados. Si los personajes ganan la tirada enfrentada, la nave sufre un daño de 1d5 de Tripulación y 1d5 de Moral, pero el motín acaba.
- Si los personajes usan Carisma, se reúnen con los líderes del motín, respondiendo a sus demandas y tratando de aplacarlas. Si los personajes ganan la tirada enfrentada, la nave sufre un daño de 1d10 de Moral (los personajes son vistos como débiles), pero el motín acaba.
- Si los personajes usan Intimidar, están amenazando con abrir compartimentos al espacio, disparar a los líderes, hacer rehenes, y en general muestran a los tripulantes las terribles consecuencias de sus actos. Si los personajes ganan la tirada enfrentada, la nave sufre un daño de 1 de Tripulación y 1d10 de Moral (los tripulantes temen y desconfían de sus despiadados comandantes), pero el motín acaba.

AVENTURAS A BORDO

Muchas de las reglas de este capítulo tratan las acciones realizadas a bordo de una nave en términos abstractos. Por ejemplo, una acción de Abordaje o un ataque de Golpear y huir se resuelven mediante tiradas de Mando, como los motines. Reparar un componente requiere una tirada de Competencia tecnológica. Esto es así porque los personajes dirigen cohortes de tripulantes para realizar las acciones, y porque dividirlo en acciones individuales ralentizaría mucho el juego.

No obstante, el DJ puede ampliarlas, convirtiéndolas en aventuras por derecho propio. Tal vez los jugadores han encontrado un crucero pesado y no conciben el modo de destruirlo. En vez de arrojarse a la piedad de sus enemigos, trazan un osado plan para abordar a su rival en una lanzadera, transportar un proyectil de uno de sus macrocañones a los motores de disformidad de la nave, e intentar destruirla desde el interior.

/III: NAVES

Sin embargo, si el DJ escoge hacer esto, debe tener un objetivo bien definido y los personajes deben entender cómo lograrlo. También es buena idea abstenerse de intentar que los personajes luchen en batallas a gran escala, o hacer que peleen con toda la tripulación de una nave enemiga (que, recuerda, se cuenta por miles). Por ejemplo, para reprimir un motín, los jugadores podrían infiltrarse en las cubiertas inferiores de la nave y asesinar al líder de la rebelión, o abrirse paso combatiendo hasta los controles del soporte vital y abrir al espacio los compartimentos rebeldes. Tal vez podrían establecer comunicación con los amotinados y hacer un trato con ellos, aunque semejante capitulación debería atragantarse a cualquier verdadero capitán.

Si los amotinados ganan alguna de estas tiradas, se realiza una nueva tirada enfrentada. Si los amotinados ganan de nuevo, el ciclo continúa. Pero si los amotinados ganan alguna de estas tiradas por tres o más niveles de éxito, el motín triunfa. Los personajes pierden el control de su nave y lo más probable es que se vean obligados a huir rápidamente para no ser asesinados por su antigua tripulación.



EJEMPLO

El Respuesta Medida acaba de pasar por una dura pelea, perdiendo una cantidad sustancial de tripulantes, y aún más Moral. Tras acabar la lucha, la Moral de la nave es de 65. Como la Moral ha caído por debajo de 80, todos los personajes a bordo sufrirán un -5 a las tiradas de Mando. Además, el capitán debe hacer una tirada de Mando para ver si se produce un motín. Tira contra su habilidad de 60 (aplicando la penalización de -5) y saca un 87. ¡Ha estallado un motín a bordo! En la lucha posterior para recuperar el control, el capitán sufrirá un -5 en cualquier tirada enfrentada de Mando.

REPONIENDO LA MORAL Y LA TRIPULACIÓN

Restaurar la Moral de una nave suele ser sorprendentemente simple. Los miserables que componen la mayor parte de la tripulación de una nave son un lote fácilmente satisfecho, a menudo contentos con los placeres simples de la vida o la promesa de tronos en su bolsillo.

Si la nave está involucrada en un intento de completar una gesta, el capitán puede sobornar a los tripulantes con dinero (o la promesa de dinero). En cualquier momento del viaje, el capitán, u otra figura de autoridad, puede intentar recuperar Moral perdiendo 50 puntos de logro (de su gesta actual) y con una tirada **Rutinaria (+20) de Carisma**. Un éxito significa que ha calmado las preocupaciones de los tripulantes (o las ha distraído con su avaricia). Las fragatas, incursores y transportes, recuperan 1d10 de Moral, mientras que cruceros ligeros y cruceros (al ser mayores) recuperan 1d5. El capitán puede hacer esto tantas veces como quiera, pero la dificultad de la tirada aumenta un nivel en cada ocasión. Después de todo, los tronos no son tan buenos cuando no hay lugar para gastarlos.

El capitán u otra figura autoritaria puede hacer una tirada **Complicada (-10) de Carisma o Intimidar** para organizar a la tripulación, recuperando 2 de Moral por cada nivel de éxito. Sin embargo, esto solo funciona una vez por sesión de juego.

Por supuesto, el mejor modo de restaurar la Moral es llegar a puerto. Si una nave alcanza un planeta habitable sin rastros de civilización puede pasar tres semanas reponiendo suministros y permitiendo que la tripulación viaje a la superficie. Esto restaurará la Moral de la nave al máximo. Si el planeta (o asentamiento de asteroides) está habitado por una civilización humana, el proceso solo requiere dos semanas. Si el capitán está dispuesto a gastar un poco de dinero, (mediante una tirada de Adquisición Rutinaria (+20) para representar el dinero distribuido y los reembolsos por daños causados a los tugurios locales y burdeles), puede restaurar totalmente la Moral de su nave y sus suministros en solo una semana.

Restaurar la Tripulación solo puede hacerse en un planeta habitado por humanos. El capitán puede hacer una tirada de Disponibilidad para restaurar su Tripulación al máximo, reclutando nuevos miembros entre los locales. La disponibilidad es Común (+20), aunque esto puede depender del mundo. Un mundo colmena podría tener tanta población para considerarlo Abundante (+50), mientras que un puesto avanzado aislado puede poner una prima sobre la mano de obra (Escasa

o incluso Rara). El DJ puede escoger añadir

bonificaciones o penalizaciones según la rareza y calidad de la tripulación siendo reclutada. El fracaso, por supuesto, significa que los exploradores deben buscar su tripulación en otra parte (consulta la página 273 para más información).

Aunque, si lo prefiere, puede enviar bandas de reclutamiento forzoso a los lugares menos recomendables del planeta (campamentos de esclavos, barrios bajos o la subcolmena) para "reclutar" nuevos miembros de la tripulación. Si lo hace, un personaje experto en subterfugios y con contactos con el inframundo criminal debe hacer arreglos para que las bandas tengan éxito. Los detalles dependen del DJ, pero al menos se necesitará una tirada de Saber popular (Bajos fondos) para encontrar los contactos correctos, y una tirada de Negociar para asegurar el trato. El fracaso podría significar que otros elementos criminales se ofenden por los planes del comerciante independiente, el magistratum local podría intervenir para detener a todos los personajes, o que la población general del planeta podría alzarse violentamente contra los exploradores. El beneficio, por supuesto, es que pagar a unas cuantas bandas no reducirá las finanzas de un comerciante independiente.

Una tercera opción es alcanzar un acuerdo con las autoridades planetarias que permita al comerciante independiente vaciar sus cárceles para servir como su tripulación. Si lo hace, restaura su Tripulación sin coste alguno. Sin embargo, pierde de inmediato 1d10+10 puntos de Moral, que no puede ser restaurada mientras permanezca en este planeta.

Ningún intento para restaurar la Tripulación o la Moral puede aumentar estos valores por encima del valor máximo de la nave. Las tiradas de adquisición hechas para restaurar Tripulación o Moral no cuentan para el número de adquisiciones que un explorador puede hacer en una sesión de juego.

VIAJE ESPACIAL FUERA DEL COMBATE

Fuera del combate, el viaje espacial debe tratarse de forma abstracta. La distancia entre un planeta y una de sus lunas puede ser mayor de lo que un hombre en un vehículo terrestre podría recorrer en un año, y la distancia entre dos planetas (o dos estrellas) puede ser de una magnitud aún mayor. Una nave estelar imperial puede recorrer generalmente la distancia entre un planeta como la Sagrada Terra y su luna en poco más de una hora, mientras que la misma nave podría tardar dos semanas en viajar del mismo planeta hasta su estrella. En general, no debe llevar mucho más tiempo llegar desde un lugar en un sistema estelar a otro; sin embargo, las naves más rápidas necesitan menos tiempo, mientras que los transportadores masivos y otros grandes transportes pueden requerir mucho más. Al final, los tiempos de viaje deben quedar a criterio del DJ.

Las naves enemigas son solo uno de los peligros que una nave puede encontrar en sus viajes. Los campos de asteroides, mareas de gravedad, anillos de hielo y nebulosas, son todas amenazas potenciales que evitar o, en algunos casos, explotar.

Campo de asteroides

Restos de planetas o escombros de viveros estelares, los campos de asteroides son vastas extensiones de roca a la deriva. Se requiere una tirada **Ordinaria** (+10) de **Pilotar** (Nave estelar) + Maniobrabilidad para navegar en un campo de

asteroides. Un éxito significa que la nave pasa indemne a través del campo de asteroides, pero por cada nivel de fracaso trozos errantes de roca espacial golpean la nave, causando 1d5+1 de daño. El daño es acumulativo, así que con cuatro niveles de fracaso la nave recibirá 4d5+4 de daño, ignorando los escudos de vacío. Cualquier tirada que utilice los sensores de una nave dentro de un campo de asteroides se vuelve un paso más difícil.

Mareas de gravedad

Aunque los habitantes planetarios consideran la gravedad como una constante universal, los experimentados hombres del vació saben que puede ser una fuerza áspera e inconstante. En sistemas con estrellas múltiples o grandes gigantes gaseosos la gravedad puede comportarse de manera extraña, a veces en aparente desafío a las leyes de la física. Los fenómenos más temidos son las mareas de gravedad encontradas cerca de gigantes gaseosos durante la conjunción de sus lunas más grandes, o en los puntos medios de los sistemas estelares binarios. La mayoría los evita, pero un piloto experto, o loco, puede tratar de usar el flujo a su favor.

Detectar una marea de gravedad en los sensores de la nave requiere una tirada Difícil (-20) de Escrutinio + Detección, y una tirada Moderada (+0) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad para evitarla. Un piloto puede, sin embargo, pilotar su nave en el pozo de la marea de gravedad con una tirada Difícil (-20) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad. El éxito significa que el piloto ha acumulado suficiente velocidad para que su nave "dispare los rápidos": utilizando la velocidad generada por la atracción de la marea para ser disparado al otro lado a una tremenda velocidad. Por cada nivel de éxito el DJ debe restar un día del tiempo de viaje al destino de la nave. Si el piloto falla la tirada, o la nave no detecta y evita la marea, la nave sufre 1d5 de daño a su Integridad del casco, ignorando blindaje y escudos de vacío, y debe hacer una tirada Difícil (-20) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad para liberarse. Si falla, recibe otro daño de 1d5 y debe hacer otra tirada. Esto continúa hasta que la nave escapa o es destruida.

Anillos de hielo

Los anillos de los gigantes gaseosos son muy peligrosos para las naves, puesto que combinan los aspectos de un campo de asteroides y una nebulosa. Para navegarlos, una nave debe hacer tirada Moderada (+0) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad y una tirada Moderada (+0) de Escrutinio + Detección. Fallar la primera por dos o más niveles significa que la nave ha chocado con un gran trozo de hielo, por lo que sufre 3d10 de daño ignorando los escudos de vacío. Fallar la segunda significa que la nave se retrasa un día. Cualquier tirada que utilice los sensores de una nave dentro de un anillo de hielo se vuelve dos pasos más difícil.

Nebulosa

Una nebulosa es una vasta y densa nube de gas y polvo a la deriva en el espacio. Se requiere una tirada exitosa Complicada (-10) de Navegación (Estelar) + Detección para atravesar una nebulosa en un rumbo adecuado. El éxito significa que la nave hace su camino a través de la nebulosa rápidamente, pero el fracaso significa que la nave se retrasa.

Por cada nivel de fracaso, La nave debe gastar un día adicional para llegar a destino. Además, el alcance máximo de las armas en una nebulosa está limitado por su densidad (tira 3d10 al inicio de la batalla, esto es lo más lejos que funcionarán todos los sensores y armas de la nave). Una nave en movimiento silencioso obtiene un +30 a sus tiradas de Maniobra. Cualquier tirada que utilice los sensores de una nave dentro de una nebulosa se vuelve tres pasos más difícil.

VIAJE AL VACÍO PROFUNDO

"Salimos de El Paso un día después que el Sanguinala, bien abastecidos y con suministros para un largo viaje al Aliento de Lucien. Entonces las tormentas de disformidad nos desviaron y nos dejaron perdidos, ciegos, y a la deriva en una nebulosa sin nombre. Comimos nuestras reservas, la carga, y recurrimos al cuero de las botas, cuando el tercer ojo de Ol vio el resplandor del Astronomicón. Buena cosa, ¡porque mi compañero Grax estaba empezando a parecer muy sabroso!".

-Artillero segundo Paytor Zoln del transporte Confiado

Aunque el Imperio del Hombre afirma que vastas franjas de la galaxia están subordinadas al Trono Dorado de Terra, sería más preciso describir el dominio de la humanidad como pequeñas islas a la deriva en un enorme océano. El espacio entre las estrellas es tan grande que cualquier reclamo de control es risible, y por tanto, la mayoría del Imperio permanece seguro, amontonado alrededor de los fuegos de sus estrellas.

Sin embargo, las naves de la humanidad deben viajar a través de estás profundidades. Incluso con los motores de disformidad (el inmaterium es un aliado caprichoso), el viaje entre sistemas estelares puede tardar meses, o incluso años. Más allá de los límites del Imperio, donde los fuegos de la civilización están aún más alejados, los viajes podrían tardar décadas.

Por lo general, una nave almacena al menos seis meses de suministros, aunque algunas naves pueden aprovisionarse para un mes adicional si anticipan un largo viaje. Estas reservas se pueden racionar para durar más tiempo, aunque con un coste para la tripulación. A medida que las raciones disminuyen, el agua fresca escasea, e incluso el aire se vuelve espeso y rancio, la enfermedad se propaga fácilmente y exalta los ánimos de los tripulantes.

Las consecuencias de los viajes largos varían, y se anima al DJ a inventar inconvenientes apropiados a la situación. Normalmente, por cada mes más allá del límite de seis, la nave pierde 2 de Moral y debe sufrir una desgracia como las enumeradas a continuación:

Enfermedad a bordo: El aire y el agua viciados aseguran la propagación de la enfermedad. Una tirada exitosa de Medicae (dificultad a criterio del DJ) puede contener la enfermedad; de lo contrario, la nave sufrirá 1d5 de daño de Tripulación y de Moral mientras la enfermedad sigue su curso.

Escorbuto: La escasez de alimentos contribuye a la mala nutrición. Poco se puede hacer ante la falta de nutrientes adecuados, y la pérdida de algunos de los tripulantes más débiles y enfermos causará 1d5 de daño de Tripulación.

Espíritu máquina fatigado: Los largos viajes tensan los sistemas de una nave, a veces hasta el punto de ruptura. Sin un astillero completo, las reparaciones son a menudo temporales. El DJ debe seleccionar un componente. Por cada mes que la nave esté en el espacio, sin visitar un astillero o un planeta civilizado para las reparaciones apropiadas, un personaje debe hacer una tirada de Competencia tecnología o el componente resulta dañado. Estas tiradas deben ser cada vez más dificiles.

Inanición: Pocas cosas son tan preocupantes como la escasez de comida de una nave, tanto por la amenaza del hambre como porque es probable que vuelva a la tripulación desesperada y rebelde. La inanición no es algo que debe ocurrir a menos que una nave haya estado en el espacio más de un año, o que sus reservas se redujeran drásticamente por alguna razón. Una vez que comience, sin embargo, la nave sufrirá 1 de daño de Tripulación y 2 de Moral cada día, hasta que encuentre un planeta habitable u otros medios para rellenar sus reservas de alimentos.

Por supuesto, la amenaza del motín también está presente cuando las tripulaciones están confinadas dentro de los mamparos de hierro sin el sol o el aire fresco durante meses o años. Esto está representado por la pérdida de Moral que sufre la nave, pero el DJ debe sentirse libre para expandirse en esto, inventando conspiraciones de bajo nivel o incluso traicioneros oficiales de rango medio que planean arrebatar la nave a los personajes.

REPARACIONES PROLONGADAS

Para sobrevivir en el vacío profundo, las naves deben ser en gran medida autosuficientes. En ninguna parte esto es más aparente que en las reparaciones y el mantenimiento. Cualquier verdadera nave de vacío tiene bunkeres llenos de combustible y bodegas de almacenamiento con suministros adicionales y componentes de buques, desde delicados circuitos de cogitadores hasta enormes placas de adamantina para soldar brechas del casco. Aunque esto pocas veces basta para reparar completamente una nave espacial (sobre todo después de un enfrentamiento realmente desagradable), es suficiente para permitir que la tripulación arregle lo peor de los daños de su nave.

Para realizar reparaciones prolongadas, una nave debe localizar un anclaje adecuado, tal vez una órbita alta alrededor de un gigante gaseoso en un sistema estelar desierto o contra un asteroide grande para evitar la detección. Su tripulación pasará varias semanas en las reparaciones, determinadas de antemano por el capitán. Por cada semana de reparaciones, el tripulante que los dirige debe hacer una tirada de Competencia tecnológica, registrando los niveles de éxito y fracaso. Si los fracasos exceden los éxitos al final del período de tiempo especificado, las reparaciones han fallado. Si es al contrario, las reparaciones tienen éxito y la nave recupera 1d5 puntos de Integridad del casco. Esto no puede llevar la Integridad del casco por encima de su máximo. Además, un intento exitoso

de reparación restaura todos los componentes dañados, despresurizados y sin energía, para que funcionen correctamente. Los componentes destruidos deben ser recomprados y reemplazados.

FENÓMENOS ESTELARES EN COMBATE

Aunque el DJ puede utilizar las reglas dadas anteriormente para representar los fenómenos estelares en combate, un modo más simple de hacerlo es incrementar un nivel la dificultad de todas las maniobres (y haciendo que el piloto realice una tirada Ordinaria (+10) de Pilotar (Nave estelar) + Maniobrabilidad cada vez que su nave hace la acción de Maniobra por defecto). El fracaso impone las penalizaciones ya enumeradas para cada fenómeno, lo que significa que un simple duelo en un campo de asteroides puede llegar a ser repentinamente aún más peligroso para los involucrados.

Para una reparación más completa, la nave tendrá que encontrar un planeta habitado o una estación espacial, preferiblemente un mundo con un nivel avanzado de civilización (los cavernícolas o los campesinos feudales no serán de mucha ayuda). Una vez que se ha localizado un mundo adecuado, la tripulación puede pagar para que su nave sea reparada. Si se repara cualquier cantidad de Integridad del casco, los componentes dañados, despresurizados y sin energía, son restaurados también.

Por cada cinco puntos de Integridad del casco restaurados, los exploradores deben hacer una tirada de Adquisición con un -10 (esto toma en cuenta la rareza y la cantidad de materiales y suministros). Estas tiradas se realizan secuencialmente; una vez se ha fracasado, los exploradores han agotado temporalmente sus fondos disponibles y deben esperar 1d5 semanas hasta que haya más dinero disponible o buscar reparaciones en otro lugar (preferiblemente donde haya un mejor trato). Cualquier tirada de Adquisición realizada para reparar el casco no cuenta para el número de adquisiciones que puede realizar un explorador en una sesión de juego.

Por cada punto de Integridad del casco restaurado, la nave debe pasar un día siendo reparada. Los nuevos componentes (ya sea para mejorar los existentes o reemplazar los componentes destruidos) se compran de la forma habitual y requieren 1d5 días adicionales de instalación por componente.





CAPÍTULO IX: REGLAS DE JUEGO

"Viajar con un comerciante independiente significa recibir un gran honor y oportunidades aún mayores. Pero primero, hay unas normas básicas que debes aprender...".

—Maestro senescal Nathin Tsanthos

OGUE TRADER proporciona una rica experiencia de juego donde los jugadores usan el pensamiento creativo, tácticas, estrategia, trabajo en equipo e imaginación, para superar un enorme abanico de desafios. La vida a bordo de una nave comerciante independiente puede ser muy lucrativa pero rara vez es fácil. Innumerables peligros, desde fallos mecánicos y sangrientos alienígenas a traicioneras tormentas de disformidad y el toque corruptor del Caos, esperan a los que se atreven a explorar las frías y desconocidas regiones del espacio profundo. Este capítulo define las principales mecánicas del juego para resolver esas situaciones (y muchas otras).

TIRADAS

La tirada es la forma básica de determinar el éxito o el fracaso en ROGUE TRADER. Cuando un explorador realiza cualquier tarea que pudiera tener consecuencias directas o dramáticas en el juego—afectando la historia, la salud de un personaje, la reputación de un líder, la seguridad de la nave, etc.—debe hacer una tirada.

TIRADAS DE HABILIDAD

La tirada de habilidad es el tipo de tirada más común en el juego. Cada habilidad está gobernada por una característica concreta, que establece el nivel de base de la habilidad en una escala de 1–100. Por ejemplo, Esquivar está gobernada por la característica Agilidad. Para hacer una tirada de habilidad, el jugador añade cualquier modificador relevante a la característica que gobierna la habilidad y luego hace una tirada porcentual. Si el resultado es menor o igual que la característica modificada, la tirada tiene éxito. Si el resultado es mayor que la característica modificada, la tirada falla.

El éxito en una tirada de habilidad es siempre más fácil si el personaje tiene entrenamiento en la habilidad puesta a prueba. Un explorador puede aún intentar una tirada de habilidad con una habilidad básica no entrenada, pero en ese caso la característica gobernante se divide entre dos (redondeado bajo). Si la tirada implica modificadores de situación, esos modificadores se aplican después de dividir

la característica. Un personaje no puede intentar una tirada de habilidad avanzada no entrenada.

TABLA 9-1: TIRADAS DE HABILIDAD

/ (
Tipo de habilidad	Efecto sobre la tirada
Habilidad básica	Tirada con la mitad de la característica
no entrenada	(redondeado hacia abajo)
Habilidad avanzada	No puede hacer una tirada con esta
no entrenada	habilidad
Habilidad básica o avanzada entrenada	Tirada con la característica completa
Dominio de habilidad	Tirada con la característica completa
básica o avanzada	+10 o +20

EJEMPLO

Drake quiere escabullirse de un guardia para entran en una zona de alta seguridad. El DJ declara que Movimiento silencioso es la habilidad más apropiada, una habilidad gobernada por Agilidad. La Agilidad de Drake es 34, pero no está entrenado en esa habilidad. Movimiento silencioso es una habilidad básica, y Drake puede intentarlo con la mitad de su Agilidad, 17. El jugador de Drake hace una tirada porcentual y saca un 29, más de 17, por lo que falla la tirada.

El guardia, ahora consciente de la presencia de Drake, lo golpea con una porra eléctrica. Drake puede evitar el ataque intentando una tirada de Esquivar. Esquivar es una habilidad básica gobernada por Agilidad, y Drake está entrenado en ella, así que puede usar su valor completo de Agilidad para la tirada, que es 34. El jugador de Drake hace una tirada porcentual y saca un 33—iun éxito! Drake esquiva el ataque justo a tiempo.

TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

Hay ocasiones en las que un explorador quiere intentar algo que no está cubierto por una habilidad. En estos casos puede emplearse una tirada de característica en vez de una de habilidad. El DJ determina primero la característica más apropiada para lo que se pretende hacer y luego el jugador hace una tirada porcentual. Si el resultado es igual o menor que la característica la tirada ha tenido éxito. Si el resultado es mayor que la característica la tirada falla.

Es importante señalar que, pese a sus nombres, Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles son características.

Característica	Tiradas de ejemplo
Hab. de Armas	Ataca con un arma cuerpo a cuerpo.
Hab. de Proyectiles	Ataca con un arma a distancia.
Fuerza	Rompe una puerta, somete a un cautivo, derriba a un grox.
Resistencia	Resiste un veneno o enfermedad, tolera temperaturas extremas, soporta el hambre.
Agilidad	Mantén el equilibrio sobre una superficie estrecha, atraviesa un terreno peligroso
Inteligencia	Recuerda un detalle importante, identifica una cara familiar, resuelve un rompecabezas.
Percepción	Localiza un enemigo oculto o una puerta secreta, valora la actitud de otra persona.
Voluntad	Resiste poderes psíquicos, la tortura o el miedo.
Empatía	Deja una buena impresión, inspira confianza, seduce a un objetivo.

LA MECÁNICA PRINCIPAL

- Determina la característica o habilidad a tirar.
- Añade o resta los modificadores pertinentes a la habilidad o característica.
- Haz una tirada porcentual (1d100)
- Si el resultado de la tirada porcentual es meno o igual que la habilidad o característica probada entonces la tirada tiene éxito.
- Si el resultado de la tirada porcentual es mayor que la habilidad o característica probada, entonces la tirada falla.

NIVELES DE ÉXITO Y DE FRACASO

Para la mayoría de ocasiones es suficiente con saber si una tirada ha tenido éxito o no. Sin embargo, a veces resulta útil saber la magnitud del éxito (o fracaso) del personaje en una determinada tarea. Esto es particularmente importante en el caso de las habilidades sociales como Carisma e Indagar, además de en determinadas situaciones de combate como al disparar un arma capaz de una ráfaga en semiautomático o automático.

Evaluar los niveles de éxito y fracaso en una tirada de característica o habilidad es sencillo. Después de hacer la tirada porcentual, compara la tirada con el valor de característica modificado. Por cada 10 puntos totales en los que el resultado sea inferior a la característica, se consigue un nivel de éxito. Por otro lado, por cada 10 puntos totales por los que el resultado sea superior a la característica, se obtiene un nivel de fracaso.

EJEMPLO

El transporte de Yolanda ha sido interceptado por naves patrulla de un planeta cercano, que demandan un 20% de la valiosa carga de Yolanda como "impuesto de seguridad". Yolanda no quiere problemas, por lo que intenta negociar con la patrulla. El DJ pide una tirada de Negociar. La Empatía de Yolanda es 42 y tiene Negociar entrenada. Su jugadora hace una tirada porcentual y ¡saca un 18! Yolanda no solo tiene éxito, consigue dos niveles de éxito (éxito porque su tirada fue 42 o menos, un nivel de éxito porque su tirada fue 32 o menos, y un segundo nivel de éxito porque su tirada fue 22 o menos). El DJ determina que Yolanda logra convencer a la patrulla de reducir el impuesto a solo un 5% de la carga.



TIRADAS PROLONGADAS

Algunas tareas son tan complejas que pueden necesitar un tiempo adicional para llevarlas a cabo. En estos casos, el DJ puede decidir que es necesaria más de una tirada de habilidad exitosa para completar la tarea. Esto se conoce como tirada prolongada. Por lo general la habilidad en cuestión indicará si se requiere una tirada prolongada. No obstante, el DJ puede ajustar el tiempo que representa cada tirada en función de la situación y de las necesidades de su campaña.

TIRADAS ENFRENTADAS

En ocasiones un explorador debe medir su habilidad contra un adversario. A esto se le llama tirada enfrentada. Por ejemplo, si un explorador necesita esconderse de un guardia, podría enfrentar su habilidad Esconderse contra la Perspicacia del guardia.

En estas situaciones, ambos oponentes hacen sus tiradas de la manera habitual y el que tenga éxito en su tirada gana. Si ambos superan su tirada, ganará quien haya obtenido más niveles de éxito. Si aún así hay empate, ganará aquel con la bonificación de característica más alta. Si tras todo esto no se decide el ganador, ganará el que haya sacado la tirada más baja.

Si ambas partes fallan: o bien hay tablas y no ocurre nada, o deben repetir su tirada hasta que haya un ganador.

EJEMPLO

Drake intenta convencer a un director de seguridad planetario de que su carga de explosivos es para el conglomerado de minería del hierro, y que de ningún modo caerá en manos de los rebeldes locales. El DJ conoce las verdaderas intenciones de Drake y solicita una tirada de Engañar, enfrentada contra una tirada de Escrutinio del director. El jugador de Drake tira y tiene éxito. El DJ tira por el director y consigue un nivel de éxito, lo que le hace ganar la tirada enfrentada. El director de seguridad no se traga la historia de Drake y la carga queda retenida.

DIFICULTAD DE LA TIRADA

No todas las tiradas son iguales. Un aterrizaje rutinario en un espaciopuerto y navegar a gran velocidad a través de un denso campo de asteroides requieren tiradas de Pilotar, pero la última es claramente más difícil que la primera. Aquí es donde entran en juego la dificultad de la tarea y el papel del DJ.

En algunos casos, la dificultad de una tirada está determinada por las reglas; en otros, el DJ debe determinar la dificultad de una acción y consultar la **Tabla 9–3: Dificultad de las tiradas**, para aplicar el modificador apropiado. El modificador de dificultad se aplica a la característica asociada con la tirada.

EJEMPLO

Mónica ha descubierto unos antiguos documentos que podrían ayudarla en su búsqueda de tecnología pérdida si logra descifrarlos. El DJ solicita una tirada Difícil (-20) de Saber académico (Leyendas). Mónica tiene Inteligencia 44 y está entrenada en Saber Académico (Leyendas), pero ya que es una tirada difícil, sufre una penalización de -20 a su tirada y debe sacar un 24 o menos para superar la tirada.

PRESTAR AYUDA

Hay situaciones en las que varios personajes trabajando juntos tienen muchas más opciones de completar una tarea que si un único personaje lo intenta en solitario. Con el permiso del DJ un personaje puede ayudar a otro que esté llevando a cabo una tarea. Solo el personaje que está realizando la tarea tira los dados, pero por cada personaje que preste su ayuda, la dificultad de la tirada se reduce en una categoría. Si se consigue la tirada, el personaje que ha efectuado la tarea obtiene un nivel de éxito adicional.

LÍMITES A PRESTAR AYUDA

Los personajes pueden ayudarse entre sí, pero existen límites.

- Para prestar su ayuda en una tirada de habilidad, un personaje debe poseer entrenamiento en esa habilidad.
- El personaje que presta ayuda debe estar adyacente al personaje que va a realizar la tirada.
- No se puede prestar ayuda para reacciones ni acciones libres.
- No se puede prestar ayuda en tiradas realizadas para resistir enfermedades, venenos, miedo, o cualquier otra cosa que el DJ considere inapropiada.
- Un personaje solo puede recibir ayuda de otros dos personajes como máximo.

EJEMPLO

Deavon está encerrado en una celda y su compañero Drake quiere liberarlo. La cerradura es vieja y no particularmente sofisticada, pero Drake no tiene la habilidad de Seguridad entrenada, por lo que no es probable que tenga éxito por su cuenta. Deavon tiene Seguridad entrenada, por lo que presta ayuda hablando a Drake durante todo el proceso. El DJ declara que se trata de una tirada Ordinaria (+10), pero con la ayuda de Deavon se convierte en una tirada Rutinaria (+20). Además, si Drake tiene éxito en su tirada, obtiene un nivel de éxito adicional automáticamente.

Tabla 9-3: Dificu	ILTAD DE LAS TIRADAS
Dificultad	Modificador
Trivial	+60
Elemental	+50
Simple	+40
Fácil	+30
Rutinaria	+20
Ordinaria	+10
Moderada	+0
Complicada	-10
Difícil	-20
Muy dificil	-30
Ardua	-40
Agotadora	-50
Infernal	-60

EL PAPEL DEL DESTINO

os exploradores son personas poco comunes, individuos con capacidades y experiencias más allá de las de los ciudadanos ordinarios del Imperio. Más que otra cosa, es el papel del destino lo que separa a un explorador de las masas. Los exploradores comienzan el juego con una cantidad de puntos de Destino determinada durante la creación del personaje. Para algunos, estos puntos de Destino representan la predestinación, un símbolo de que han sido elegidos para la grandeza. Para otros, el destino representa la pura suerte.

USAR LOS PUNTOS DE DESTINO

Los puntos de Destino permiten a un explorador manipular situaciones, mitigar los malos resultados o convertir un percance en una fortuna. Entre otras cosas, esto permite a los jugadores correr más riesgos, lo que acelera el juego y lo hace más emocionante. Un explorador tiene una reserva limitada de puntos de Destino que se reduce cada vez que se gasta uno. Los puntos de Destino gastados se recuperan al inicio de la próxima sesión de juego, o bajo circunstancias especiales, en medio de una sesión de juego si el DJ lo considera apropiado. Un punto de Destino puede utilizarse en cualquier momento, ya sea en el propio turno del personaje o como reacción a la acción de otro. Gastar un punto de Destino se considera una acción libre.

Gastar un punto de Destino permite al explorador uno de los siguientes efectos:

- Repetir una tirada fallida. El nuevo resultado es definitivo.
- Obtener una bonificación de +10 a una tirada. Debe declararse antes de tirar los dados.
- Añadir un nivel de éxito a una tirada. Puede escogerse después de tirar los dados.
- Considerar que ha sacado un 10 en la tirada de iniciativa.
- Eliminar 1d10 puntos de daño (no afecta al daño crítico).
- Recuperarse instantáneamente de estar aturdido.

SACRIFICAR PUNTOS DE DESTINO

Hay ocasiones en las que una repetición de tirada o un nivel de éxito adicional no son suficientes para salvar la vida de un explorador. En estos casos, el personaje puede escoger sacrificar un punto de Destino y reducir permanentemente su reserva de puntos de Destino en uno. El resultado es que el personaje sobrevive a aquello que le habría matado, pero solo eso. Por ejemplo, si el personaje había recibido un disparo de un cañón láser y sufrido una herida crítica que le habría matado, en lugar de morir, podría resultar horriblemente quemado y permanecer inconsciente con 0 Heridas. En circunstancias más extremas, tales como estar atrapado en una nave espacial durante una implosión del motor de disformidad, el jugador y el DJ deben resolver cómo logra escapar el personaje.

Un punto de Destino puede ser sacrificado incluso si todos han sido ya usados durante la sesión de juego actual.

Naves y sacrificar puntos de destino

Uno de los peligros de las batallas en el espacio profundo es que el bando perdedor está en una posición muy precaria. Muchas veces la batalla termina con al menos una nave convertida en un cascarón ardiendo o en un montón de restos dispersos. En el caso de la destrucción de una nave estelar, los exploradores a bordo pueden escoger sacrificar permanentemente un punto de Destino para evitar una muerte segura. Sin embargo, los exploradores que sacrifican puntos de Destino de este modo lo hacen colectivamente—lo que significa que cada personaje a bordo debe sacrificarlo al mismo tiempo. El modo en el que sobrevive la nave depende del DJ. Por lo general, la nave es lo bastante afortunada como para desembarazarse del combate y alejarse maltrecha para ser reparada, pero el DI puede elegir otro método según su criterio.

X: KEGLAS DE JUEGC

OBTENER PUNTOS DE DESTINO ADICIONALES

El DJ puede otorgar puntos de Destino adicionales (o reponer los que han sido sacrificados) a los exploradores. Estas recompensas pueden ser proporcionadas cuando la aventura principal alcanza ciertos hitos, o por actos particulares de heroísmo, astucia, o una buena interpretación.



Сотвате

a galaxia es un lugar peligroso, especialmente para aquellos que escogen dejar atrás la relativa seguridad de los mundos imperiales establecidos y explorar lo desconocido. En el transcurso de sus viajes, los exploradores a bordo de una nave comerciante independiente van a toparse con toda clase de individuos, alienígenas y muchos que los querrán ver muertos. Y a menos que los exploradores pretendan pasarse la vida huyendo de sus enemigos, tendrán que luchar. Por este motivo, el combate puede ser un componente fundamental en un juego de ROGUE TRADER.

Esta sección detalla específicamente el combate entre dos grupos pequeños de personajes. Puedes encontrar las reglas para el combate de naves y vehículos en el Capítulo VIII: Naves. Además, el Capítulo X: El Director de Juego ofrece sugerencias para resolver combates a gran escala que impliquen a docenas, cientos o miles de combatientes.

TIEMPO NARRATIVO Y TIEMPO ESTRUCTURADO

En ROGUE TRADER el paso del tiempo es flexible y está sujeto a las decisiones tomadas por el DJ en base a las elecciones de los jugadores. A veces el DJ solo necesita una idea aproximada del tiempo transcurrido, lo que se conoce como tiempo narrativo. En otras situaciones, especialmente en el combate, es necesario llevar una cuenta precisa del tiempo, y el DJ debe adoptar lo que se conoce como tiempo estructurado.

TIEMPO NARRATIVO

En un juego de ROGUE TRADER hay muchas situaciones que no necesitan un control detallado del tiempo. Suele ser suficiente saber que una determinada acción lleva unos pocos minutos, cerca de una hora, o varias semanas. El tiempo narrativo se emplea principalmente fuera del combate y en situaciones donde el orden preciso de las acciones carece de importancia.

TIEMPO ESTRUCTURADO

En contraposición a la abstracción del tiempo narrativo, el tiempo estructurado es importante para resolver encuentros complejos, como el combate, en donde cada segundo cuenta y el orden de los sucesos es crucial. El tiempo estructurado se divide en asaltos, turnos y acciones.

Asaltos

Durante un asalto cada participante en el encuentro dispone de un turno para actuar. Se asume que los personajes actúan más o menos simultáneamente, por lo que un asalto consta aproximadamente de cinco segundos, independientemente del número de personajes involucrados.

ABSTRACCIONES DEL COMBATE

El combate en Rogue Trader es rápido y salvaje, diseñado para que los juegos no se atasquen en minucias. Por ello, las reglas se toman ciertas licencias con la realidad y se hacen presunciones con lo que realmente pasa durante una lucha. Una de ellas es que casi todos los combatientes están, al menos en cierto modo, preocupados por su seguridad y están constantemente apartándose, esquivando y agachándose para evitar ataques o tomar posiciones de combate más favorables. Con esto en mente, la dificultad por defecto para todas las tiradas de combate es Moderada (+0), salvo que una regla específica determine otra cosa.

Turnos

Cada participante en un encuentro recibe un turno cada asalto. Durante el turno del personaje puede realizar una o más acciones. Los turnos de los personajes se solapan ligeramente, por lo que se resuelven en un orden específico conocido como "orden de iniciativa" (consulta la página 238).

Acciones

Un personaje puede realizar una o más acciones durante su turno. Cuando un personaje realiza múltiples acciones en su turno, el orden en que se resuelven puede tener o no importancia. Por ejemplo, un personaje podría desenfundar su pistola y moverse unos pocos metros, o podría moverse primero y luego desenfundar, obviamente necesita desenfundar antes. Las acciones se describen con detalle en la página 240.

RESUMEN GENERAL

El combate se resuelve normalmente usando el tiempo estructurado dividido en asaltos, turnos y acciones. Cada personaje, incluidos los PNJs, juega un turno en cada asalto. El orden en el que se resuelven los turnos depende del orden de iniciativa. Una vez comenzado el combate, sigue estos pasos para determinar lo que sucede.

PASO 1: SORPRESA

Al inicio de un combate, el DJ determina si alguno de los combatientes ha sido sorprendido. Esto solo puede ocurrir en el primer asalto de combate, y muchas veces no sucede. Un combatiente sorprendido pierde su turno en el primer asalto de combate porque sus enemigos lo han cogido desprevenido. Si nadie ha sido sorprendido, procede directamente con el segundo paso.

PASO 2: INICIATIVA

Al inicio del primer asalto los combatientes deben determinar su iniciativa. Cada participante tira 1d10 y añade su bonificación de Agilidad (el dígito de las decenas de su característica de Agilidad). El total de la tirada se aplica a los sucesivos asaltos del combate.

PASO 3: ORDEN DE INICIATIVA

El DJ ordena todas las tiradas de iniciativa, incluyendo las de los PNJs, de mayor a menor. Este será el orden en que actuarán los personajes en cada asalto de combate.

Paso 4: Resolución de turnos

Empezando por el combatiente con mayor iniciativa, cada personaje toma su turno. El combatiente que está jugando su turno es conocido como "personaje activo". Durante su turno, el personaje activo puede realizar una o más acciones. Una vez resueltas todas sus acciones, el siguiente combatiente en el orden de iniciativa se convierte en el personaje activo y toma su turno, y así sucesivamente.

PASO 5: FIN DEL ASALTO

Cuando todos los combatientes han tomado su turno, el asalto finaliza. Cualquier efecto remanente que especificase una duración "hasta el final del asalto" termina ahora.

Paso 6: Repetición de los pasos 4 y 5

Continua jugando asaltos sucesivos hasta que el combate haya terminando, o hasta que se resuelva lo que provocó el cambio del tiempo narrativo al tiempo estructurado.

Mapas tácticos de combate

Al jugar grandes combates, algunos jugadores pueden necesitar referencias visuales que les ayuden a localizar las posiciones enemigas, además de las propias. El DJ puede arreglar esto dibujando mapas sencillos sobre un papel. Muchas tiendas de juego venden tableros de juego sobre los que puedes dibujar con marcadores no permanentes. Estos tableros suelen estar impresos con cuadrículas o hexágonos que permiten medir las distancias rápida y fácilmente. Los mapas tácticos de combate pueden ser dibujados a cualquier escala, y a algunos jugadores les gusta combinar los mapas a gran escala, en donde un centímetro representa un metro cuadrado, con miniaturas.

Aunque los mapas de combate táctico pueden ser muy útiles, no son necesarios para jugar a ROGUE TRADER. Muchos jugadores prefieren emplear detalladas descripciones narrativas para permitir a sus compañeros que se imaginen toda la acción. Esto requiere que los jugadores mantengan una imagen en su cabeza de las posiciones relativas de todos los combatientes, pero también permite una mayor libertad para detallar los acontecimientos de un combate.

SORPRESA

La sorpresa solo afecta al primer asalto de un combate. El DJ debe determinar si alguno de los combatientes ha sido sorprendido, tomando la decisión basándose en las circunstancias y en las acciones de los distintos combatientes que hayan propiciado el encuentro. Para determinar si algún personaje ha sido sorprendido, el DJ debe considerar lo siguiente:

- ¿Hay alguien oculto? Una tirada de Esconderse antes del encuentro podría significar que algunos combatientes están ocultos. Los personajes más cautelosos podrían enfrentarse a esta tirada con una propia de Perspicacia.
- ¿Hay alguien sigiloso? Una tirada de Movimiento silencioso puede haber situado a algunos combatientes para una emboscada. De nuevo, los personajes pueden enfrentarse a esta tirada con una propia de Perspicacia.
- ¿Existen circunstancias inusuales que oculten la presencia de los atacantes? Estos pueden englobar cualquier cosa, desde una intensa lluvia hasta el ruido ensordecedor de motores o explosiones cercanas.
- ¿Hay alguna distracción? Es posible que esté ocurriendo algo que desvíe la atención de los personajes. Un creyente puede estar tan absorto en el sermón de su confesor que ni siquiera advierta que se aproximan unos atacantes.

Con todo esto en cuenta, el DJ debe decidir quienes resultan sorprendidos. Lo más habitual es que todo un bando resulte sorprendido, aunque podrían darse excepciones individuales.

Si nadie resulta sorprendido, procede con el combate de la forma habitual. Un personaje sorprendido pierde su turno en el primer asalto de combate. No podrá hacer nada salvo quedarse pasmado mientras es atacado; esto proporciona a sus oponentes una bonificación de +30 al ataque durante el primer asalto. Una vez terminado el asalto, todos los personajes sorprendidos recuperan la compostura y pueden actuar con normalidad. Los combatientes tiran su iniciativa y el combate continúa.

EJEMPLO

Castella y Ramirez están siendo seguidos por una banda de sucios matones. En lugar de esperar a que la situación empeore, Castella y Ramirez deciden preparar rápidamente una emboscada. Al doblar la esquina en un sombrío callejón, Castella se oculta usando su habilidad de Esconderse. Ramirez permanece visible, y cuando los matones entran en el callejón intenta crear una distracción con un poco de encanto y palabrería. El DJ pide a Ramirez una tirada de Charlatanería, enfrentada por la Voluntad de los matones. Ramirez gana la tirada enfrentada y los matones se quedan boquiabiertos, permitiendo a Castella saltar desde las sombras y golpear. El DJ determina que todos los matones han sido sorprendidos, permitiendo a Castella y Rameriez realizar cualquier acción de combate durante un asalto. Además, cualquier tirada hecha para atacar a los matones recibe una bonificación de +30. Una vez resuelto el asalto sorpresa, todos los implicados en el combate, incluyendo a Ramirez y Castella, calculan su iniciativa.

INICIATIVA

La iniciativa determina el orden en que actúan los combatientes en cada asalto de combate. Para establecer la iniciativa tira 1d10 y añade la bonificación de Agilidad del combatiente. El DJ debe tirar por cada PNJ o criatura presente. En aras de la sencillez, el DJ puede hacer una única tirada para cada grupo de enemigos similares.

EJEMPLO

Drake, Deavon y Yolanda son tres exploradores que han sido atacados por un grupo de cuatro pandilleros. Los jugadores que manejan a Drake, Deavon y Yolanda determinan sus iniciativas tirando 1d10 y añadiendo la bonificación de Agilidad de su personaje. Drake consigue una iniciativa de 8, Deavon también consigue un 8, y Yolanda obtiene un 11. Como los cuatro pandilleros tienen características similares, el DJ hace una tirada de iniciativa para todo el grupo y consigue un 9.

Después de que cada combatiente (o grupo de ellos) determine su iniciativa, el DJ hace una lista, ordenándolos de mayor a menor. Esta lista se conoce como el orden de iniciativa, y es el orden en que los personajes realizan su turno cada asalto, hasta el final del combate.

Si más de un personaje tiene la misma iniciativa, el que tiene la mayor característica de Agilidad actúa primero. Si además tienen la misma Agilidad, los dos tiran 1d10, y el personaje con el mayor resultado actúa primero.

EJEMPLO

Usando las tiradas de iniciativa en el ejemplo anterior, el DJ las ordena de mayor a menor. Yolanda actuará primero con su Iniciativa 11, seguida por todos los pandilleros con Iniciativa 9. Drake y Deavon obtuvieron un 8, pero la Agilidad de Drake es mayor, por lo que actuará el tercero, seguido por Deavon que actuará el último.

La mayoría de los combates duran múltiples asaltos, pero la iniciativa de cada combatiente solo se determina una vez al inicio del combate. Una vez que se ha establecido el orden de iniciativa, suele mantenerse igual cada asalto. Si se unen nuevos combatientes en mitad de la pelea, simplemente determina sus iniciativas con normalidad y añádelos al orden de iniciativa.

ACCIONES

Durante cada asalto los personajes disponen de un turno para actuar. En su turno, un personaje puede realizar una o más acciones. Hay cinco tipos de acciones en **Rogue Trader**, y cada acción también tiene uno o más subtipos.

TIPOS DE ACCIONES

Cada acción pertenece a uno de los siguientes tipos: Acción completa, media acción, reacción, acción libre y acción prolongada.

Acción completa

Una acción completa requiere toda la atención de un personaje. Un personaje solo puede realizar una acción completa en su turno, y no realizar ninguna media acción. Hacer una presa a un oponente es un ejemplo de una acción completa.

Media acción

Una media acción es bastante simple; requiere cierto esfuerzo o concentración, pero no tanta como para consumir el turno de un personaje. Un personaje puede realizar dos medias acciones diferentes durante su turno en lugar de realizar una acción completa. Preparar un arma o hacer un ataque normal son ejemplos de medias acciones.

Reacción

Una reacción es una acción especial en respuesta a algún evento, como un ataque. Un personaje dispone de una sola reacción en cada asalto, que solo puede utilizar cuando no es su turno. Un ejemplo típico sería realizar una tirada de Esquivar o parar un ataque.

Acción libre

Una acción libre tarda solo un momento en completarse y no requiere ningún esfuerzo real. Un personaje puede realizar acciones libres además de cualquier otra acción. No hay un límite al número de acciones libres que un personaje puede realizar durante su turno, pero el DJ debe usar el sentido común para establecer unos límites razonables. Algunos ejemplos incluyen decir unas pocas palabras o dejar caer un objeto.

Acción prolongada

Algunas acciones requieren más de un asalto para completarse. Cuando el personaje se dedica a completar una acción prolongada, se considera que se dedica por completo a finalizarla. Si el personaje abandona la acción, o es interrumpido, pierde el progreso obtenido hasta el momento.

EJEMPLO

Zaddion, un archimilitante, necesita recargar su rifle de fusión en medio de un combate. En su turno, Zaddion grita a sus compañeros que le cubran (una acción libre) y luego declara recarga como su acción completa. En su siguiente turno, acaba de recargar empleando otra acción completa. Si hubiese elegido abandonar la recarga después del primer asalto, la acción prolongada habría sido abortada y necesitaría comenzar todo el proceso de nuevo si es que aún quiere recargar.

SUBTIPOS DE ACCIÓN

Además de su tipo, cada acción también se categoriza en uno o más subtipos. Los subtipos de acción no hacen nada por sí mismos, pero se usan para aclarar lo que un personaje puede y no puede hacer en ciertas circunstancias especiales. Por ejemplo, un personaje que está inmovilizado no puede realizar ninguna acción con el subtipo movimiento.

TABLA 9-4: ACCIO	DRES DE COMBATI	Е	
Acción	Tipo	Subtipo(s)	Descripción
Abandonar combate	Completa	Movimiento	Abandona el combate y se mueve.
Afianzar arma pesada	Media	Miscelánea	Asegura un arma pesada para poder usarla apropiadamente. Bonificación de +10 (media) o +20 (completa) al siguiente
Apuntar	Media/Completa	Concentración	ataque del personaje.
Ataque cauteloso	Completa	Ataque, concentración, cuerpo a cuerpo	Sufre un -10 a su HA, gana +10 a las tiradas de Esquivar y Parar.
Ataque localizado	Completa	Ataque, concentración, cuerpo a cuerpo o a distancia	Ataca una localización específica del objetivo con un -20 a la HA o HP.
Ataque normal	Media	Ataque, cuerpo a cuerpo o a distancia	Haz un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.
Ataque total	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo	Renuncia a Esquivar o Parar, +20 a la HA.
Ataques múltiples	Complete	Ataque, cuerpo a cuerpo o	El personaje puede atacar más de una vez en el mismo asalto—
Ataques muttiples	Completa	a distancia	requiere dos armas o un talento.
Aturdir	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo	Intenta aturdir a un enemigo.
Carga	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento	Debe moverse al menos 4 metros, gana +10 a la HA.
Concentrar poder	Varios	Varios	Usa un poder psíquico.
Correr	Completa	Movimiento	Te mueves el triple, los enemigos sufren un -20 a HP y ganan
			+20 a HA para impactarle.
Derribo	Media	Ataque, cuerpo a cuerpo	Intenta arrojar a un oponente contra el suelo.
Equipar	Media	Miscelánea	Prepara o desenfunda un arma u objeto.
Esquivar	Reacción	Movimiento	Tirada de Esquivar para eludir un impacto.
Finta	Media	Cuerpo a cuerpo	Tirada enfrentada de HA. Si el personaje tiene éxito, su siguiente ataque no puede ser esquivado o parado.
Fuego de contención	Completa	Ataque, a distancia	Fuerza a los oponentes a tomar cobertura, -20 a HP.
Fuego de oportunidad	Completa	Ataque, concentración, a distancia	Dispara contra cualquier objetivo que entre en la zona cubierta, -20 a HP.
Hostigar	Media	Cuerpo a cuerpo,	Tirada enfrentada de HA; si el personaje la supera, mueve al enemigo 1 metro.
Incorporarse/montar	Media	Movimiento	Te levantas o subes/bajas de un animal de monta.
Movimiento	Media/completa	Movimiento	Te mueves hasta tu valor de movimiento como media acción, o el doble como acción completa.
Movimiento táctico	Completa	Concentración,	Se mueve de una cobertura hasta otra.
Parar	Reacción	Defensa, cuerpo a cuerpo	Tirada de Habilidad de Armas para negar un ataque.
Postura defensiva	Completa	Concentración, cuerpo a cuerpo	Gana una Reacción adicional. El oponente sufre un -20 a la HA.
Presa	Media/completa	Ataque, cuerpo a cuerpo	Apresa a un oponente, o escapa de una presa.
Ráfaga automática	Completa	Ataque, a distancia	Gana un +20 a su HP. Causa un impacto adicional por cada nivel de éxito.
Ráfaga semiautomática	Completa	Ataque, a distancia	Gana un +10 a su HP. Causas un impacto adicional por cada dos niveles de éxito.
Recarga	Varios	Miscelánea	Recarga un arma a distancia.
Reserva	Media	Miscelánea	El personaje puede usar media acción antes de su siguiente turno.
Saltar	Completa	Movimiento	Salta horizontal o verticalmente.
Usar una habilidad	Varios	Concentración, miscelánea	El personaje usa una habilidad.

USO DE ACCIONES

Durante su turno, un personaje puede realizar una acción completa o dos medias acciones diferentes. Un personaje podría, por ejemplo, realizar una acción de carga (acción completa) o realizar una acción de apuntar y otra de ataque normal (dos medias acciones). Es importante recordar que un asalto dura pocos segundos, por lo que los personajes solo disponen de unos instantes en su turno.

Cualquier acción se puede combinar con hablar, bromas, gritos de batalla, y otras breves expresiones verbales (se consideran acciones libres), pero queda a criterio del DJ lo que un jugador puede decir en ese tiempo. Una ironía a un compañero o un insulto escueto a un enemigo siempre es razonable, pero contar los detalles íntimos de uno de los legendarios siete duelos a muerte entre los vaivenes de una espada de energía, probablemente debería contar como algo más que una simple acción libre.

La mayoría de acciones se inician y completan en el mismo turno. Por ejemplo, un personaje no comienza una carga en un turno y la termina en otro turno o asalto posterior; sino que realiza toda la carga (que es una acción completa) durante su turno. Sin embargo, existen dos grandes excepciones: Las reacciones se pueden usar solamente cuando no es el turno del personaje, y las acciones prolongadas siempre tardan más de un asalto en completarse.

Un explorador no puede realizar más de una de las siguientes durante su turno: Una acción con el subtipo "ataque", usar (no mantener) una técnica psíquica, o usar un poder de navegante. La única excepción a esta regla es cuando el personaje usa una técnica psíquica o poder de navegante que solo requiere una acción libre, en ese caso puede usar también una acción con el subtipo "ataque" en el mismo turno. Sin embargo, no puede usar una técnica psíquica o poder de navegante durante ese turno.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES

Estas acciones ofrecen a los jugadores distintas opciones en combate.

ABANDONAR COMBATE

Tipo: Acción completa **Subtipo:** Movimiento El personaje se desembaraza del combate cuerpo a cuerpo y puede realizar media acción de movimiento. Los oponentes que estaban enzarzados con el personaje no ganan ningún ataque gratuito (consulta el recuadro Huida para más detalles).

AFIANZAR ARMA PESADA

Tipo: Media acción

Las armas pesadas deben ser afianzadas antes de poder ser disparadas con precisión. Esto puede implicar el uso de un bípode o trípode, apoyar el arma en una ventana o en sacos de arena, o tan solo asumir una postura amplia o estar arrodillado. Cuando un personaje dispara un arma pesada sin soporte, sufre una penalización de -30 a su tirada de Habilidad de Proyectiles. Después de afianzarla, no puede moverse sin perder sus beneficios. Sin embargo, el usuario aún puede pivotar 45° (o a veces más), dependiendo del tipo de soporte. Las armas arrojadizas, básicas, de cuerpo a cuerpo o tipo pistola, no obtienen beneficios espaciales por afianzarse.

APUNTAR

Tipo: Media acción o acción completa Subtipo: Concentración El personaje activo se toma su tiempo para hacer un ataque más preciso. Apuntar como media acción concede una bonificación de +10 a la siguiente tirada de ataque del personaje, mientras que apuntar como acción completa concede una bonificación de +20 a su siguiente ataque. La siguiente acción que realice el personaje tras apuntar debe ser un ataque o perderá los beneficios por apuntar. Estos beneficios también se pierden si el personaje emplea una reacción antes de realizar su ataque. Se puede apuntar para ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.

ATAQUE CAUTELOSO

Tipo: Acción completa **Subtipo:** Ataque, concentración, cuerpo a cuerpo

El personaje realiza un ataque cuidadoso, asegurándose de poder defenderse. El personaje sufre una penalización de -10 a su tirada de Habilidad de Armas, pero gana una bonificación de +10 a las tiradas de Esquivar o Parar hasta el comienzo de su siguiente turno.

HUIDA

A veces el mejor curso de acción en combate es alejare del peligro por cualquier medio necesario. Un personaje puede huir voluntariamente de un oponente o verse obligado a huir por miedo, un poder psíquico, o algún otro efecto. Al huir por decisión propia, el personaje puede realizar una de las siguientes acciones. Abandonar combate, correr o movimiento. Si huye en contra de su voluntad, debe correr. Si un personaje está trabado en cuerpo a cuerpo con uno o más oponentes y huye sin usar la acción de abandonar combate, cada oponente puede realizar de inmediato una acción de ataque normal contra él como acción libre. Este ataque se añade a cualquier otro ataque que posea el combatiente durante su turno.

ATAQUE LOCALIZADO

Tipo: Acción completa **Subtipo:** Ataque, concentración, cuerpo a cuerpo o a distancia

El personaje activo intenta golpear un área específica o vulnerable de su objetivo. El atacante declara una ubicación (por ejemplo, cabeza, torso, brazo izquierdo, brazo derecho, pierna izquierda o pierna derecha) y hace una tirada Difícil (-20) de Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles. Si tiene éxito, se salta el paso para determinar la localización del impacto y en su lugar impacta en la localización declarada.

ATAQUE NORMAL

Tipo: Media acción **Subtipo:** Ataque, cuerpo a cuerpo o a distancia

El personaje activo hace un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia mediante una tirada de Habilidad de Armas o de Habilidad de Proyectiles respectivamente.

Si el atacante está desarmado, puede intentar realizar una presa en vez de causar daño (consulta **Presa** en la página 248).

ATAQUE TOTAL

Tipo: Acción completa **Subtipo:** Ataque, cuerpo a cuerpo El personaje realiza un ataque furioso a expensas de su propia seguridad. Obtiene una bonificación de +20 a su próxima tirada de Habilidad de Armas, pero no puede Esquivar o Parar hasta el inicio del siguiente turno.

ATAQUES MÚLTIPLES

Tipo: Acción completa **Subtipo:** Ataque, cuerpo a cuerpo o a distancia

Esta acción permite al personaje activo hacer más de un ataque en su turno, siempre que tenga el talento Ataque relámpago o Ataque veloz, o empuñe un arma en su mano secundaria. Consulta **Combate con dos armas** en la página 248.

ATURDIR

Tipo: Acción completa

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo Si el personaje activo está desarmado o armado con un arma cuerpo a cuerpo, puede golpear para aturdir en lugar de intentar asestar un golpe mortal. El atacante hace una tirada Difícil (-20) de Habilidad de Armas. Si tiene éxito, tira 1d10 y añade la bonificación de Fuerza del atacante. El objetivo tira 1d10 y añade su bonificación de Resistencia, +1 por cada punto de blindaje que proteja su cabeza (si el ataque es desarmado, o el arma atacante es Primitiva, el valor del blindaje se dobla). Si la tirada del atacante es igual o superior a este valor, el objetivo queda aturdido durante tantos asaltos como la diferencia entre los dos valores y gana un nivel de fatiga.

CARGA

Tipo: Acción completa **Subtipo:** Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento

El personaje se precipita contra su enemigo para atacarlo. El objetivo debe estar al menos a cuatro metros de distancia, pero aún al alcance del movimiento de carga del atacante (consulta la **Tabla 9–30: Movimiento en tiempo estructurado**). Los cuatro últimos metros de la carga deben estar en línea recta para que el atacante pueda aumentar su velocidad. El atacante gana una bonificación de +10 a su tirada de Habilidad de Armas al final de la carga.

Si el personaje que carga esta desarmado, puede intentar hacer una presa a su oponente en vez de causar daño. Consulta **Presa** en la página 248.

CONCENTRAR PODER

Tipo: Media, completa, libre o prolongada (varía en función del poder) **Subtipo:** Varía en función del poder

Esta acción se utiliza para manifestar poderes psíquicos en combate. Cada poder psíquico especifica un tipo de acción y uno o más subtipos. Para más información, consulta el Capítulo VI: Poderes Psíquicos.

CORRER

Tipo: Acción completa **Subtipo:** Movimiento El personaje activo corre, cubriendo una distancia igual a su movimiento de correr (consulta la **Tabla 9–30: Movimiento en tiempo estructurado**). Esto hace al personaje más difícil de acertar con armas a distancia, pero más fácil de golpear en cuerpo a cuerpo. Hasta su siguiente turno, los ataques a distancia contra él, sufren una penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles, pero los ataques cuerpo a cuerpo obtienen una bonificación de +20 a las tiradas de Habilidad de Armas.

DERRIBO

Tipo: Media acción **Subtipo:** Ataque, cuerpo a cuerpo El atacante golpea a su oponente con la esperanza de hacerlo caer a sus pies. El personaje activo hace una tirada enfrentada de Fuerza. Si el atacante gana, el objetivo queda derribado y debe utilizar una acción de incorporarse para ponerse en pie. Si el atacante tiene éxito por dos o más niveles de éxito, causa 1d5-3+BF de daño, con el valor del blindaje contando como doble, y un nivel de fatiga en el objetivo.

Si el objetivo gana la tirada enfrentada, se mantiene en pie. Si el objetivo gana por dos o más niveles de éxito, el atacante es derribado en su lugar.

Si el atacante gasta media acción para moverse antes de hacer el derribo, gana una bonificación de +10 a la tirada.

EQUIPAR

Tipo: Media acción

Subtipo: Miscelanea

El personaje activo desenfunda un arma o extrae un objeto
guardado de una bolsa o bolsillo. Un arma u objeto también
puede ser guardado mediante esta acción (dejar caer un objeto
se considera una acción libre). Esta acción también se puede
usar para hacer cosas tales como aplicar un parche médico,
inyectar un estimulante o alguna otra droga, cubrir una hoja
con veneno, y así sucesivamente. La acción de equipar se
puede declarar dos veces en el mismo turno si se aplica sobre
dos armas u objetos diferentes.

Esquivar

Tipo: Reacción

Esquiva es una reacción que el personaje puede realizar fuera de su turno. Tras ser impactado por un ataque, pero antes de tirar por el daño, el personaje puede intentar anular el daño mediante una tirada de Esquivar. Un personaje debe ser consciente del ataque para realizar la tirada. Si tiene éxito en la tirada, evita el golpe en el último instante y se considera que el ataque ha fallado (y no es necesario calcular el daño). Si falla la tirada, el ataque golpea y causa daño con normalidad. Esquiva puede usarse para evitar ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.

Esquivar ráfagas automáticas y armas de área de efecto

Tipo: Reacción **Subtipo:** Movimiento Algunos ataques, como los hechos con granadas, lanzallamas, o armas disparando en automático o semiautomático, son especialmente difíciles de evitar.

Al esquivar un arma de área de efecto (como un lanzallamas), una tirada exitosa de Esquivar mueve al personaje hasta el límite del área de efecto, siempre que no se encuentre más lejos que su bonificación de Agilidad en metros. Si el personaje no puede moverse lo suficiente para salir del área de efecto, entonces se falla la tirada automáticamente.

Al esquivar ráfagas en automático o semiautomático, cada nivel de éxito en la tirada de Esquivar niega un impacto adicional.

EJEMPLO

El confesor Varn, un misionero, acaba de decapitar a un hereje en nombre del Emperador cuando un matón le dispara con un rifle automático. El matón dispara una ráfaga automática y consigue dos niveles de éxito en su tirada de Habilidad de Proyectiles, para un total de tres impactos sobre el confesor Varn. Conocedor de la naturaleza de la galaxia, el confesor Varn decide usar su reacción para intentar evitar el ataque. Su Agilidad es 38 y tiene Esquivar entrenado, por lo que necesita sacar 38 o menos en su tirada de Esquivar. Saca un 15 y consigue dos niveles de éxito. Ha evitado todos los impactos de la ráfaga y escapado del daño—jun milagro!

FINTA

Tipo: Media acción **Subtipo:** Cuerpo a cuerpo El personaje utiliza su astucia y entrenamiento en combate para forzar a su oponente a cometer un error. El personaje y su objetivo hacen una **tirada enfrentada de Habilidad de Armas.** Si gana el personaje, su próximo ataque normal cuerpo a cuerpo contra ese mismo objetivo no puede ser evitado. Si el personaje realiza cualquier otra acción a continuación, pierde la ventaja de la finta.

Fuego de contención

Tipo: Acción completa **Subtipo:** Ataque, a distancia El personaje activo libera una lluvia de fuego para obligar a sus oponentes a buscar cobertura. Esta acción requiere un arma capaz de disparar en ráfaga automática (consulta **Cadencia de disparo** en la página 114). Al declarar el fuego de contención, el personaje activo establece una zona mortal (o usa una ya establecida, consulta **Fuego de oportunidad**), que puede ser un pasillo o sección despejada que abarque un arco de 45° en la dirección que vigila el personaje activo. Entonces, el personaje dispara una ráfaga automática y emplea la munición adecuada.

Todos los objetivos dentro de la zona mortal deben hacer una tirada Difícil (-20) de acobardamiento o quedarán acobardados (consulta la página 248).

Además, el personaje activo debe hacer una tirada **Difícil** (-20) de Habilidad de Proyectiles para ver si sus disparos han impactado a alguien, amigo o enemigo, dentro de la zona mortal. Un resultado de 94–100 en la tirada indica que el arma se ha encasquillado (ver **Armas encasquilladas**, en la página 249). Si la tirada de Habilidad de Proyectiles tiene éxito, el DJ asigna el impacto a un objetivo aleatorio dentro de la zona mortal, además de otro impacto adicional contra otro objetivo aleatorio por cada dos niveles de éxito adicionales. El uso de esta acción no afecta a los beneficios defensivos del blindaje o la cobertura. El número de impactos no puede exceder la cadencia de fuego automático del arma. Usa la **Tabla 9–5: Impactos múltiples** para determinar las localizaciones de impacto contra el mismo objetivo. El personaje activo no puede elegir fallar esta tirada de Habilidad de Proyectiles.

Ten en cuenta que fuego de contención es una acción completa distinta a ráfaga automática, y por ello no se beneficia de la bonificación de +20 al ataque por ráfaga automática.

FUEGO DE OPORTUNIDAD

Tipo: Acción completa **Subtipo:** Ataque, concentración, a distancia

El personaje activo protege una zona u objetivo específicos, preparado para disparar en el momento oportuno. Al declarar fuego de oportunidad, el personaje activo establece una zona mortal que puede ser un pasillo o sección despejada que abarque un arco de 45° en la dirección que vigila el personaje activo.

El personaje activo especifica entonces ráfaga automática, ráfaga semiautomática, o fuego de contención, junto con las condiciones bajo las que disparará. En cualquier momento en que se cumplan las condiciones especificadas antes del inicio del siguiente turno del personaje, puede llevar a cabo el ataque. Si se produce al mismo tiempo que la acción de otro personaje, el personaje con mayor Agilidad actúa primero. Si ambos personajes tienen la misma Agilidad, hacen una tirada enfrentada para ver quién actúa primero.

Además, los objetivos atrapados en la zona mortal deben hacer una tirada Difícil (-20) de acobardamiento o quedarán acobardados (consulta la página 248).

Si un personaje en fuego de oportunidad realiza otras acciones o reacciones, como esquiva, su fuego de oportunidad termina inmediatamente. Esto no incluye acciones libres, como hablar.

HOSTIGAR

Tipo: Media acción **Subtipo:** Cuerpo a cuerpo, movimiento Con su juego de pies y agresividad, el atacante puede forzar a su oponente a moverse un metro en cualquier dirección mediante una tirada enfrentada de Habilidad de Armas. Si lo desea, el atacante puede avanzar un metro también. El oponente no puede ser empujado contra otro personaje u otro obstáculo (como una pared).

INCORPORARSE/MONTAR

Tipo: Media acción **Subtipo:** Movimiento Si el personaje activo está tumbado o sentado en el suelo puede levantarse. Si ya está de pie, puede montar sobre un animal o entrar a un vehículo.

MOVIMIENTO

Tipo: Media acción o acción completa **Subtipo:** Concentración, movimiento

El personaje activo puede gastar media acción para moverse hasta tantos metros como su bonificación de Agilidad. Como acción completa, puede moverse hasta el doble de esa distancia. Si el personaje activo termina su movimiento junto a un oponente, puede trabarse con ese oponente en cuerpo a cuerpo. Si el personaje activo se aleja de un oponente con el que está trabado, ese oponente puede hacer, como acción libre, un ataque normal contra el personaje activo.

MOVIMIENTO TÁCTICO

Tipo: Acción completa Movimiento

Subtipo: Concentración,

El personaje activo se mueve con cuidado desde una posición de cobertura hasta otra. De este modo, se puede mover tantos metros como su valor de movimiento completo. Durante el movimiento, se beneficia de su cobertura original, pese a moverse en abierto durante un tiempo.

PRESA

Tipo: Media acción, o acción completa **Subtipo:** Ataque, cuerpo a cuerpo

Esta acción solo se utiliza cuando un personaje ya está enzarzado en una presa (Consulta la página 248 para las reglas sobre cómo iniciar una presa).

Si el personaje activo está realizando la presa, lo primero que debe hacer en su turno es declarar esta maniobra como acción completa para mantener la presa; si no declara esta maniobra, la presa termina inmediatamente. Después de eso, puede elegir una de las siguientes opciones de presa:

Opciones del controlador de la presa

- Dañar al oponente: El controlador de la presa puede dañar a su oponente por la fuerza bruta mediante una tirada enfrentada de Fuerza contra el oponente apresado. Si el personaje activo tiene éxito, causa su daño sin armas (1d5-3+BF, Primitivo) al torso de su oponente, y un nivel de fatiga. Si el oponente gana la tirada enfrentada de Fuerza no recibe ningún daño, pero sigue apresado. Esta tirada puede beneficiarse por asistencia. Determinados talentos y rasgos pueden modificar estos valores.
- **Derribar al oponente:** El controlador de la presa puede intentar forcejear con su oponente para arrojarlo contra el suelo mediante una tirada enfrentada de Fuerza. Esta tirada puede beneficiarse por asistencia. Si el personaje activo gana, el oponente queda tendido boca abajo.
- Empujar al oponente: El controlador de la presa puede obligar a su oponente a moverse. Esto se resuelve mediante una tirada enfrentada de Fuerza, que puede beneficiarse por asistencia. Si el personaje activo tiene éxito, empuja a su oponente un metro en la dirección que elija, más un metro adicional por cada nivel de éxito. Esta distancia no puede superar la mitad del movimiento del personaje activo. El personaje activo debe moverse junto a su oponente para mantener la presa, o puede soltar a su oponente y terminar la presa, pero sin moverse de su posición.
- Equipar: El controlador de la presa puede preparar un objeto, o si el DJ lo permite, puede coger un objeto que pertenezca al oponente apresado.
- Levantarse: Si ambos contendientes están en el suelo, el controlador de la presa puede levantarse con esta acción. Además puede intentar arrastrar a su oponente con una tirada enfrentada de Fuerza. Esta tirada puede beneficiarse por asistencia. Si el controlador de la presa gana, ambos contendientes se levantan.
- **Usar objeto:** El controlador de la presa puede usar un objeto preparado.

Opciones del objetivo de la presa

Si el personaje activo es el objetivo de la presa, lo primero que debe hacer en su turno es declarar presa como media acción—esto es parte de la penalización por sufrir una presa. Después, puede escoger una de las siguientes opciones:

- Liberarse: El objetivo de la presa puede intentar liberarse de la presa haciendo una tirada enfrentada de Fuerza con el controlador de la presa. Esta tirada puede beneficiarse por asistencia. Si el personaje activo gana, se libera y puede realizar media acción.
- Escurrirse: El objetivo de la presa puede intentar retorcerse para escurrirse de la presa con una tirada Moderada (+0) de Contorsionismo. Si tiene éxito, se escurre y puede realizar media acción.
- Tomar el control: El objetivo de la presa puede intentar tomar el control de la presa haciendo una tirada enfrentada de Fuerza con su oponente. Esta tirada puede beneficiarse por asistencia. Si el personaje activo gana, se convierte en el controlador de la presa y su oponente se convierte en el apresado. El personaje activo puede hacer de inmediato una de las opciones del controlador de la presa, pero no puede tomar ninguna otra media acción.

EIEMPLO

Brutis, un senescal, hace una presa sobre un mercenario llamado Eli en una plataforma elevada. Es el turno de Brutis en el orden de iniciativa, y como tiene el control de la presa, decide intentar empujar a Eli hacia el borde de la plataforma. El DJ pide una tirada enfrentada de Fuerza. Brutis tiene una Fuerza de 40 y saca 34—un éxito. Eli tiene una Fuerza de 37 y saca 68—un fallo. Brutis gana la tirada enfrentada y empuja a Eli un metro hacia el borde de la plataforma. Brutis también se mueve con Eli porque quiere mantener el control de la presa.

Es el turno de Eli, que decide intentar tomar el control de la presa haciendo una tirada enfrentada de Fuerza con Brutis. Eli saca 22 y consigue un nivel de éxito, y Brutis saca 39 y logra un éxito. Eli gana la tirada enfrentada porque tiene más niveles de éxito que Brutis. Eli tiene ahora el control de la presa y tendrá más opciones en su próximo turno.

Diferencias de tamaño

Si un participante de una presa es mayor que el otro (consulta **Tamaño** en la página 251), el mayor cuenta un nivel adicional de éxito, por cada diferencia de categoría de tamaño, en todas las tiradas superadas en las tiradas enfrentadas realizadas en la presa.

PARAR

Tipo: Reacción

Subtipo: Cuerpo a cuerpo, defensa
Si el personaje activo empuña un arma de cuerpo a cuerpo
capaz de parar, puede intentar desviar un ataque de cuerpo a
cuerpo haciendo una tirada Moderada (+0) de Habilidad
de Armas. Si la tirada tiene éxito, se considera que el
ataque ha fallado. Si falla la tirada, el ataque golpea y
se tira el daño. Parar no requiere ninguna habilidad o
talento especial, pero solo puede usarse para negar
un ataque cuerpo a cuerpo.

POSTURA DEFENSIVA

Tipo: Acción completa **Subtipo:** Concentración, cuerpo a cuerpo

El personaje no hace ningún ataque y en su lugar se concentra por completo en la autodefensa. Hasta su siguiente turno, el personaje puede usar reacción adicional y todos sus oponentes sufren una penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de Armas para atacarlo.

RÁFAGA AUTOMÁTICA

Tipo: Acción completa **Subtipo:** Ataque, a distancia El personaje sostiene firmemente su arma y desata una ráfaga de disparos contra sus enemigos. El atacante debe manejar un arma a distancia capaz de disparar en fuego automático para realizar esta acción. Si el personaje tiene un arma en cada mano, ambas capaces de disparar en fuego automático, puede disparar ambas con esta acción (consulta **Combate con dos armas** en la página 248).

El atacante realiza una tirada de Habilidad de Proyectiles con una bonificación de +20; un resultado de 94 o más indica que el arma se ha encasquillado. Si tiene éxito, consigue un impacto, más un impacto adicional por cada nivel de éxito. El número de impactos obtenidos de este modo no pueden superar la cadencia de disparo automático del arma. Los impactos adicionales se pueden asignar al objetivo original o a cualquier otro objetivo a dos metros de distancia, siempre que ninguno de los objetivos sea más difícil de golpear que el objetivo original. Si se asignan varios impactos al mismo objetivo, usa la Tabla 9-5: Impactos múltiples para determinar la ubicación de los impactos adicionales. Recuerda que el primer éxito siempre se determina invirtiendo los números de los dados al realizar la realizar la tirada (consulta El ataque en la página 246). Si un personaje emplea esta acción con una pistola o un arma básica, puede moverse un número de metros igual a su bonificación de Agilidad. Pero si lo hace, no gana bonificaciones a su tirada de Habilidad de Proyectiles y sufre una penalización de -10.

Si el arma tiene la propiedad especial Dispersión y se dispara en automático a bocajarro, cualquier impacto adicional por la ráfaga o la propiedad se calcula y se aplica por separado.

EJEMPLO

Quint dispara una ráfaga automática con un raro artefacto xeno contra un psíquico renegado a bocajarro. El artefacto xeno tiene una cadencia en automático de 6 y la propiedad especial Dispersión. La Habilidad de Proyectiles de Quint es 38, +20 por disparar una ráfaga automática, +30 por alcance a bocajarro, y -20 porque no tiene entrenamiento con el arma, para un total modificado de 68. Quint saca 37 en su tirada de Habilidad de Proyectiles y consigue tres niveles de éxito (58, 48, 38). Logra un impacto sobre el psíquico por su éxito y tres impactos adicionales gracias a sus tres niveles de éxito. Además, la propiedad especial Dispersión le otorga un impacto adicional por cada dos niveles de éxito cuando se dispara el arma a bocajarro, lo que significa que Quint se apunta otro impacto adicional para un total de cinco. ¡No tiene buena pinta para el psíquico renegado!

RÁFAGA SEMIAUTOMÁTICA

Tipo: Acción completa **Subtipo:** Ataque, a distancia Con fría precisión, el personaje activo dispara una corta y controlada ráfaga semiautomática de disparos a sus enemigos. El atacante debe manejar un arma a distancia capaz de disparar en modo semiautomático para realizar esta acción. Si el personaje tiene un arma en cada mano, ambas capaces de disparar en modo semiautomático, puede disparar ambas con esta acción (consulta **Combate con dos armas** en la página 248).

El atacante hace una tirada de Habilidad de Proyectiles con una bonificación de +10. Un resultado de 94 o superior indica que el arma se ha encasquillado (consulta Armas encasquilladas en la página 249). Si tiene éxito consigue un impacto, más un impacto adicional por cada dos niveles de éxito. El número de impactos obtenidos de este modo no puede superar la cadencia de disparo semiautomático del arma. Los impactos adicionales se pueden asignar al objetivo original o a cualquier otro objetivo a dos metros, siempre que ningún objetivo sea más difícil de golpear que el objetivo original. Si se asignan varios impactos al mismo objetivo, usa la Tabla 9-5: Impactos múltiples para determinar la ubicación de los impactos adicionales. Recuerda que el primer impacto siempre se determina invirtiendo los números de los dados al realizar la realizar la tirada (consulte El ataque en la página 246). Si el personaje usa esta acción con una pistola o arma básica, puede moverse un número de metros igual a su bonificación de Agilidad. Si lo hace, no obtiene bonificaciones a su tirada de Habilidad de Proyectiles.

Tabla 9-5: Impactos múltiples						
Primer impacto	Segundo impacto	Tercer impacto	Cuarto impacto	Quinto impacto	Impactos adicionales	
Cabeza	Cabeza	Brazo	Cuerpo	Brazo	Cuerpo	
Brazo	Brazo	Cuerpo	Cabeza	Cuerpo	Brazo	
Cuerpo	Cuerpo	Brazo	Cabeza	Brazo	Cuerpo	
Pierna	Pierna	Cuerpo	Brazo	Cabeza	Cuerpo	

EJEMPLO

Titus dispara una ráfaga semiautomática con su rifle láser contra un mutante. El rifle láser tiene una cadencia semiautomática de 3, por lo que, pase lo que pase, Titus gasta tres cargas de su batería. La Habilidad de Proyectiles de Titus es 42 +10 por disparar una ráfaga semiautomática, para un total modificado de 52. Saca 23 en su tirada de Habilidad de Proyectiles y consigue dos niveles de éxito (52, 42, 32). Titus anota un impacto por su éxito y otro adicional por sus dos niveles de éxito. El primero alcanza al mutante en el brazo izquierdo, determinado invirtiendo el resultado de su tirada de Habilidad de Proyectiles (52 se convierte en 25). La Tabla 9-5: Impactos múltiples, indica que el segundo impacto también alcanza el brazo del mutante. Titus hará entonces dos tiradas de daño, una por cada impacto.

Si el arma tiene la propiedad especial Dispersión y se dispara en semiautomático a bocajarro, cualquier impacto adicional por la ráfaga o la propiedad se calcula y se aplica por separado.

EJEMPLO

Brutis dispara una ráfaga semiautomática con su arma contra un pirata a bocajarro. La Habilidad de Proyectiles de Brutis es 46, +10 por disparar una ráfaga semiautomática, +30 por alcance a bocajarro, para un total modificado de 86. Brutis saca 17 en su tirada de Habilidad de Proyectiles y consigue ¡seis niveles de éxito! (76, 66, 56, 46, 36, 26). Logra un impacto por su éxito y dos impactos adicionales gracias a cuatro de sus niveles de éxito. Aunque logró suficientes niveles de éxito para otro impacto, su arma solo tiene una cadencia de fuego semiautomático de tres. No obstante, su arma tiene también la propiedad especial Dispersión, que le otorga un impacto adicional por cada dos niveles de éxito cuando se dispara el arma a bocajarro. Por tanto, Brutis se apunta tres impactos adicionales para un total de seis sobre el pirata, que casi con certeza va a ser reducido a una masa sanguinolenta.

RECARGA

Tipo: Media, completa o prolongada (varía según el arma) Subtipo: Miscelánea

El personaje activo puede recargar un arma a distancia. La cantidad de tiempo que necesita la acción de recarga depende del arma. Consulte el **Capítulo V: Arsenal**, para más detalles. Ten en cuenta que cualquier acción de recarga que se extienda durante más de un asalto se considera una acción prolongada.

RESERVA

Tipo: Media

Subtipo: Miscelánea

En lugar de actuar a toda prisa, el personaje espera una mejor oportunidad. Al elegir reserva, el turno del personaje termina inmediatamente, pero en cualquier momento antes de su siguiente turno, el personaje puede gastar media acción. Si esta acción no se usa antes del inicio de su siguiente turno, se pierde. Si dos o más personajes intentan realizar una acción de reserva al mismo tiempo, deben hacer una tirada enfrentada de Agilidad para ver quién actúa primero.

EJEMPLO

Es el turno de Castella en el orden de iniciativa, y quiere disparar al mutante que está haciendo una presa a su amigo Ramirez. Si Castella dispara ahora, sufrirá una penalización de -20 a su tirada de Habilidad de Proyectiles por disparar a un combate cuerpo a cuerpo. Pero cree que Ramirez tiene una buena oportunidad de liberarse de la presa del mutante en su turno, por lo que escoge reserva, que toma media acción y termina su turno. Más tarde en el mismo asalto, es el turno de Ramirez. Él se libera de la presa y se aparta del mutante, exactamente la oportunidad que Castella estaba esperando. Castella juega ahora su acción reservada, que debe ser media acción, por lo que escoge ataque normal y dispara al mutante.

SALTAR

Tipo: Acción completa **Subtipo:** Movimiento El personaje puede saltar en vertical u horizontal. Si el personaje está trabado en cuerpo a cuerpo, cada oponente podrá hacer un ataque gratuito contra el personaje. Consulta **Movimiento** en la página 266 para obtener detalles sobre saltar.

ESTADO

Durante el combate, un personaje en Rogue Trader puede acabar en diferentes estados, normalmente perjudiciales Un breve resumen de estados comunes incluve:

Indefenso (página 251): Los personajes indefensos no pueden tomar acciones. Un personaje indefenso deja de estarlo a criterio del DJ (un personaje dormido se levanta, un personaje atrapado se libera, etc).

Aturdido (página 251): Los personajes aturdidos no pueden tomar acciones. Un personaje aturdido deja de estarlo después de una duración establecida (por lo general uno o dos asaltos). Un personaje aturdido puede gastar un punto de destino para dejar de estarlo.

Desprevenido (página 251): Los personajes desprevenidos no pueden tomar acciones. Un personaje desprevenido deja de estarlo después de ser atacado (¡con éxito o no!).

USAR UNA HABILIDAD

Tipo: Media, completa o prolongada (varía según las circunstancias) **Subtipo:** Concentración, miscelánea

El personaje activo puede usar una habilidad. Esto suele implicar hacer una tirada de habilidad. Puede tratarse de una acción prolongada, en función de la habilidad y las circunstancias.

OTRAS ACCIONES

Si un jugador quiere hacer algo no cubierto por las acciones aquí descritas, el DJ debe considerar cuánto tiempo podría llegar y qué tipo de acción sería. Por lo general, la mayoría de las acciones deben resolverse con algún tipo de tirada: característica, habilidad o enfrentada. Ten en cuenta que un asalto solo dura unos pocos segundos, lo que es una cantidad de tiempo muy limitada para realizar una tarea.

EL ATAQUE

La acción más común en combate es atacar; los personajes están luchando, después de todo. Tanto si se está armado con un arma a distancia o cuerpo a cuerpo, el proceso es el mismo. Antes de realizar un ataque, el DJ debe verificar que el ataque es posible comprobando sus requisitos básicos.

Los ataques cuerpo a cuerpo requieren que el atacante esté trabado en cuerpo a cuerpo con su objetivo. Los ataques a distancia no se pueden realizar si el atacante está trabado en cuerpo a cuerpo, a menos que utilice un arma de clase pistola. En cualquier caso, el atacante debe ser consciente de su objetivo. Consulta el recuadro **Atacar a ciegas** para obtener información adicional.

Si el ataque es posible, sigue estos pasos:

- Paso 1: Aplica modificadores a la característica del atacante.
- Paso 2: El atacante realiza una tirada.
- Paso 3: El atacante determina la localización del impacto.
- Paso 4: El atacante determina el daño.
- · Paso 5: El objetivo recibe el daño.

PASO 1: APLICA MODIFICADORES A LA CARACTERÍSTICA DEL ATACANTE

Un ataque cuerpo a cuerpo requiere una tirada de Habilidad de Armas. Un ataque a distancia requiere una tirada de Habilidad de Proyectiles. Hay muchos casos donde realizar un ataque es más fácil o más dificil de lo normal. Por ejemplo, emplear la acción de ataque de ráfaga automática impone concede una bonificación de +20 a la tirada de Habilidad de Proyectiles del atacante. Si una situación requiere de dos o más bonificaciones o penalizaciones, se deben combinar todos los modificadores y aplicar el total a la característica apropiada.

La bonificación máxima que se puede aplicar a una tirada es +60. Por el contrario, la penalización máxima que se puede aplicar a una tirada es -60.

Al asignar una dificultad, debe prevalecer el sentido común. Sin importar los límites normales de penalizaciones a las tiradas, algunas acciones son simplemente imposibles.

Tabla 9-6: Localizaciones de impacto				
Tirada	Localización			
01–10	Cabeza			
11–20	Brazo derecho			
21–30	Brazo izquierdo			
31–70	Cuerpo			
71–85	Pierna derecha			
86-00	Pierna izquierda			

EJEMPLO

Grak quiere usar una acción de ataque normal para disparar su pistola láser sobre una feroz criatura que está intentando devorar a su amigo Titus. La Habilidad de Proyectiles de Grak es 45 y está a corto alcance, que le concede una bonificación de +10. Grak gasta media acción para apuntar, lo que añade otra bonificación de +10. Sin embargo, hay mucha niebla en el área, por lo que Grak recibe una penalización de -20, además, la criatura está trabada en cuerpo a cuerpo con Titus, por lo que Grak sufre otra penalización de -20 por disparar a un combate cuerpo a cuerpo. Una vez combinados todos los modificadores, Grak necesitará un 25 o menos en su tirada de Habilidad de Proyectiles para impactar a la criatura (45 +10 +10 -20 -20 = 25).

PASO 2: EL ATACANTE HACE UNA TIRADA

Una vez determinada la característica modificada, el atacante realiza una tirada de Habilidad de Armas si realiza un ataque cuerpo a cuerpo, o una tirada de Habilidad de Proyectiles si realiza un ataque a distancia. Estos se resuelven como cualquier otra tirada. Si la tirada es igual o menor que la característica modificada, el ataque impacta (pero consulta Reacciones de esquiva y parada, a continuación).

EJEMPLO

Grak hace una tirada de Habilidad de Proyectiles y saca 14, que es menos que su Habilidad de Proyectiles modificada de 25. Su ataque impacta en la feroz criatura.

Reacciones de esquiva y parada

Cuando un objetivo es golpeado por un ataque, puede tener la oportunidad de negar el éxito con una reacción de esquiva o de parar (consulta **Descripción de las acciones**). Si tiene éxito en su reacción, niega el ataque y no sufre daño.

EJEMPLO

Después de que la pistola de láser de Grak alcanzase a la feroz criatura, el DJ determina que la criatura intentará esquivar el ataque. Su Agilidad es 30, pero no tiene la habilidad Esquivar entrenada, por lo que solo puede utilizar la mitad de su Agilidad, 15, para la tirada. El DJ tira por la criatura y saca 57. La criatura no consigue esquivar el ataque.

PASO 3: EL ATACANTE DETERMINA LA LOCALIZACIÓN DEL IMPACTO

Cuando un ataque tenga éxito se debe determinar dónde impacta. Usando el resultado de la tirada de ataque, invierte el orden de los dígitos (por ejemplo, un resultado de 32 se convierte en 23, un resultado de 20 se convierte en 02, y así sucesivamente) y compara este número con la **Tabla 9–6:** Localizaciones de impacto.

DISPARAR A CIEGAS

Uno de los requisitos básicos para hacer un ataque es que el atacante debe ser consciente de su objetivo. Pero, ¿por qué no puede un personaje disparar en la oscuridad con la esperanza de golpear a lo que se pudiera ocultar en ella? Por supuesto, esto es posible, pero no debe tratarse como un ataque normal. En su lugar, el DJ debe decidir el posible resultado de esa acción, tomando en cuenta todos los factores apropiados. Por ejemplo, si el DJ sabe que hay una voluminosa monstruosidad xenos acechando en la oscuridad, tiene sentido que pudiera ser alcanzado por una ráfaga disparada en su dirección.

EJEMPLO

La tirada de Habilidad de Proyectiles de Grak para impactar a la feroz criatura obtiene una tirada percentil de 14. Al invertir los dígitos consigue 41. Tras consultar la **Tabla 9-6: Localizaciones de impacto**, ve que ha alcanzado a la criatura en el cuerpo.

PASO 4: EL ATACANTE DETERMINA EL DAÑO

Tras determinar la localización del golpe, el atacante calcula el daño causado por su ataque. Cada arma indica su daño, que es generalmente una tirada con un modificador. Tira el dado apropiado y aplica los modificadores indicados. Por último, si se trataba de un ataque cuerpo a cuerpo, suma la bonificación de Fuerza del atacante. El resultado es el daño total. El atacante puede sustituir el resultado de una única tirada de daño por los niveles de éxito de su tirada de ataque. Si el atacante puede sustituir el resultado en un dado de daño, el atacante puede sustituir el resultado en un dado de su elección por los niveles de éxito de la tirada de ataque.

Si se obtiene un 10 natural en cualquier dado de daño de un impacto, hay una posibilidad de furia virtuosa.

Furia virtuosa

Al calcular el daño tras un ataque con éxito, si el resultado de cualquier dado es un 10 natural hay una posibilidad de que el favor del Emperador esté con el atacante. Esto también incluye un resultado de 10 al tirar 1d5 de daño. Esto requiere una segunda tirada de ataque idéntica, modificadores incluidos, al ataque original. Si el segundo ataque impacta, el atacante puede tirar un dado de daño adicional (1d10) y añadirla al daño total. Si el daño original no fue causado por una tirada de ataque, se considera que la tirada para confirmar la furia virtuosa tiene éxito automáticamente.

Si la tirada de daño adicional también resulta en un 10 natural, el Emperador ha sonreído al atacante y le permite hacer otra tirada de daño y añadirla al daño total. Este proceso continúa siempre que un dado de daño consiga un 10 natural.

EJEMPLO

Grak ha impactado a la criatura con su pistola láser y procede a hacer su tirada de daño. Una pistola láser causa 1d10+2 puntos de daño. Grak tira 1d10 y saca un 10, juna posible furia virtuosa! Grak hace entonces una segunda tirada de ataque idéntica a la primera, una tirada de Habilidad de Proyectiles con un valor modificado de 25. Grak hace una tirada porcentual y saca 22, jun impacto! Grak tira ahora un dado extra de daño de 1d10, y saca 4. El daño total de Grak para este ataque es 16 (10+2+4=16). El Emperador ha sonreído ciertamente a Grak en este día.

PASO 5: EL OBJETIVO RECIBE EL DAÑO

Del daño total, el objetivo resta su bonificación de Resistencia y los puntos de cualquier blindaje que proteja la localización golpeada. Si esto reduce el daño a cero o menos, el objetivo ignora el ataque. El objetivo anota cualquier daño restante, añadiéndolo a cualquier daño previo. Si el daño del objetivo es igual o superior a sus Heridas, se considera cualquier daño excesivo como daño crítico, y el DJ consulta la tabla adecuada en función del tipo de daño, la localización del impacto y la cantidad de daño crítico acumulada. Consulta **Daños críticos** en la página 252 para obtener más información.

Ејемрьо

El disparo de la pistola láser de Grak ha golpeado el cuerpo de la feroz criatura para un total de 18 puntos de daño. El DJ comprueba que la bonificación de Resistencia del objetivo es 3 y que carece de blindaje. Resta tres puntos del daño total, dejando 15. La criatura solo tiene 12 Heridas, por lo que cae muerta al suelo.

COMBATE DESARMADO

No todos los combates en **ROGUE TRADER** requieren bólteres y espadas de energía. Algunos conflictos pueden resolverse a la antigua usanza con los puños (por no mencionar los pies y, si eres un sucio granuja, los dientes).

Para hacer un ataque sin armas, el atacante debe estar trabado en cuerpo a cuerpo con su oponente. El atacante hace una tirada Moderada (+0) de Habilidad de Armas, o si su oponente está armado, una tirada Difícil (-20) de Habilidad de Armas.

Si el ataque impacta, inflige 1d5-3 de daño de Impacto, más la bonificación de Fuerza del personaje. Los ataques sin armas son Primitivos (consulta la página 117). Además, si el ataque causa un daño igual o mayor que la bonificación por Resistencia del objetivo, también inflige un nivel de fatiga.

Durante el combate sin armas, si se saca un 10 para el daño se aplican las reglas de furia virtuosa, con 10 contando como 5 en términos de daño causado.

Como la mayoría de los ataques cuerpo a cuerpo, un ataque sin armas puede ser parado.

Presa

En lugar de causar daño con un ataque sin armas, el personaje puede intentar apresar a su oponente. Intentar una presa es un ataque cuerpo a cuerpo que usa una acción de carga o un ataque normal. El atacante realiza una tirada de Habilidad de Armas de forma normal. El objetivo de la presa puede usar una reacción, para evitar el ataque. Si el ataque tiene éxito, el atacante y el objetivo comienzan una presa, con el atacante controlando la presa. El controlador de la presa puede terminarla en cualquier momento como una acción libre.

En una presa, se aplican todos los casos siguientes:

- Los participantes de una presa no pueden usar reacciones.
- Los participantes de una presa se consideran trabados en combate cuerpo a cuerpo.
- Los participantes de una presa solo pueden usar la acción de presa.
- El controlador de la presa puede terminarla voluntariamente en su turno como una acción libre.
- Otros jugadores ganan una bonificación de +20 a las tiradas de Habilidad de Armas para atacar a los trabados en una presa.

Solo dos personajes pueden estar trabados en la misma presa, pero hasta otros dos pueden prestar asistencia a cada objetivo en ciertas situaciones. Consulta la acción de presa para más detalles.

COMBATE CON DOS ARMAS

Muchos guerreros luchan con un arma en cada mano, y hay ventajas y desventajas en ese estilo de lucha. Aunque ofrece algunas oportunidades para hacer mejores ataques, también reduce las probabilidades de golpear con éxito a un objetivo. A menos que el combatiente tenga el talento Ambidiestro, es importante considerar que mano es la primaria y cuál es la secundaria; los jugadores deben tener anotados estos detalles en las hojas de personaje de sus exploradores.

Si un combatiente lucha con dos armas, se aplican los siguientes casos:

- El personaje puede emplear armas cuerpo a cuerpo o a distancia que puedan ser usadas con una mano.
- El personaje puede usar cualquier mano para hacer un ataque. Los ataques realizados con la mano secundaria del personaje sufren una penalización de -20 a la tirada de Habilidad de Armas y de Proyectiles.
- Si el personaje posee el talento Combate con dos armas, puede usar la acción de ataques múltiples para atacar con ambas, pero cada ataque sufre una penalización de -20 a la Habilidad de Armas y de Proyectiles. Si el personaje tiene el talento Ambidiestro, la penalización se reduce a -10.
- Si el personaje emplea al menos un arma cuerpo a cuerpo, puede usar la reacción de parar una vez cada asalto de forma normal con ese arma, aunque aún no puede usar más de una parada cada asalto. Esta tirada de Habilidad de Armas no es un ataque, y por tanto no sufre la penalización estándar por ataques con la mano secundaria.
- Si un personaje con el talento Combate con dos armas está armado con un arma cuerpo a cuerpo en una mano y una pistola en la otra, puede atacar con ambas mientras está trabado en combate cuerpo a cuerpo usando la acción

- de ataques múltiples. Resuelve cada ataque por separado (Habilidad de Armas para el arma cuerpo a cuerpo y Habilidad de Proyectiles para el arma a distancia).
- Al disparar un arma a distancia con cada mano, el personaje puede disparar cada arma en un modo diferente, por ejemplo, una en automático y otra en semiautomático. Si dispara varias ráfagas automáticas, el personaje solo puede establecer un área de fuego de contención.
- El personaje puede disparar dos armas a distancia contra diferentes objetivos, pero los objetivos deben estar a menos de 10 metros entre ellos.

CIRCUNSTANCIAS DE COMBATE

ROGUE TRADER ofrece oportunidades ilimitadas para una acción apasionante, dramática y aterradora. El combate es un elemento esencial, y cada combate, desde un simple tiroteo hasta batallas masivas entre civilizaciones, debe ofrecer experiencias únicas. Las circunstancias de combate descritas ofrecen muchas formas para ayudar a que cada combate sea excitante, variado y peligroso.

Las circunstancias de combate reflejan los efectos del terreno, el clima, las situaciones tácticas, y muchos otros factores. Muchas circunstancias modifican la dificultad de las tiradas, mientras que otras proporcionan oportunidades de aumentar su buena fortuna, o explotar las desgracias de sus enemigos. Los exploradores deben aprovechar las circunstancias beneficiosas. Un buen plan, equipo adecuado, o un uso correcto de las tácticas pueden significar la diferencia entre la vida y la muerte para un explorador. Las siguientes son algunas de las circunstancias de combate más comunes, y pueden servir de guía para otras situaciones. Recuerda que el DJ tiene la última palabra sobre la dificultad de cualquier tirada, o el resultado de cualquier situación inusual.

A BOCAJARRO

Al realizar un ataque a distancia contra un objetivo a menos de dos metros de distancia, ese objetivo está a bocajarro. Cualquier tirada de Habilidad de Proyectiles realizada para atacar a un objetivo a esta distancia es **Fácil** (+30). Esta bonificación no se aplica cuando el atacante y el objetivo están trabados en combate cuerpo a cuerpo. Para armas con un corto alcance menor a tres metros, a bocajarro es un metro menos que el corto alcance del arma.

ACOBARDAMIENTO

Recibir un disparo es una experiencia aterradora en el mejor de los casos, e incluso los exploradores más inexpertos saben agachar la cabeza cuando los proyectiles comienzan a volar. El acobardamiento representa el instinto de supervivencia de un personaje que le obliga a permanecer a cubierto. Aunque quiera cargar de frente entre una tormenta de balas, primero necesita templar sus nervios. Cuando un personaje está en una zona de fuego de contención, incluso si el disparo alcanzo una localización protegida tras cobertura o no causo daño, debe hacer una tirada **Difícil (-20) de acobardamiento**; esta es una tirada de Voluntad. Si el personaje tiene éxito, puede actuar normalmente. Si fracasa, queda acobardado.

Estar acobardado

Un personaje acobardado solo dispone de media acción cada turno. Además, sufre una penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles. Si un personaje acobardado está tras cobertura respecto al atacante que lo acobardó, no puede abandonarla salvo para huir (siempre que permanezca a cubierto mientras lo hace). Si no está a cubierto, debe emplear su siguiente turno para ponerse tras cobertura. Si no hay ninguna cobertura cercana, debe alejarse de su atacante. Un personaje puede hacer una tirada de Voluntad al final de su turno para librarse del acobardamiento, en cuyo caso podrá actuar normalmente a partir de su siguiente turno. Esta tirada es Fácil (+30) si el personaje no está bajo el fuego (es decir, nadie le ha disparado desde su último turno). Un personaje en combate cuerpo a cuerpo se libra automáticamente del acobardamiento. Algunos talentos, habilidades y poderes psíquicos pueden liberar a un personaje del acobardamiento. además de cosas como las drogas de combate o los aterradores comisarios.

ALCANCE EXTREMO

Los objetivos que se encuentran a una distancia tres veces mayor al alcance del arma del personaje están a alcance extremo. Cualquier tirada de Habilidad de Proyectiles para impactar a ese alcance es **Muy difícil (-30)**.

ARMAS ENCASQUILLADAS

Tan caprichoso es el 41º Milenio que muchas de las armas a distancia que van a emplear los exploradores tendrán una desafortunada tendencia a encasquillarse, bien debido a una extrema antigüedad, un maltrato a su espíritu máquina, o un mal diseño. Un resultado natural de 96–100 en un ataque a distancia, además de ser un fallo automático, indica que el arma se ha encasquillado. Un arma encasquillada no puede disparar hasta repararla. Reparar el arma es una acción completa que requiere una tirada de Habilidad de Proyectiles. Si el personaje tiene éxito en la tirada, la repara, aunque el arma debe ser recargada y la munición previa se pierde. Si falla la tirada, el arma continúa encasquillada, aunque puede volver a intentarlo de nuevo en el próximo asalto.

Nota: Algunas armas, como pistolas de plasma, granadas y misiles, conllevan riesgos adicionales al usarlas. En este caso, consulta la descripción y propiedades especiales de esas armas (consulta el Capítulo V: Arsenal). La ráfaga automática y semiautomática también aumenta la probabilidad de encasquillarse; esto se describe en las acciones de ráfaga automática y semiautomática, y fuego de contención.

ATAQUES EN GRUPO

Un personaje tiene ventaja al enfrentarse con aliados contra un mismo enemigo en combate cuerpo a cuerpo. Si un grupo de personajes supera en número a su oponente en proporción de dos a uno, sus tiradas de Habilidad de Armas son **Ordinarias** (+10). Si un grupo de personajes supera en número a su oponente en proporción de tres a uno o más, las tiradas son **Rutinarias** (+20).

Balas perdidas (regla opcional)

Los DJs que deseen reforzar el carácter implacable del 41° Milenio pueden establecer que si un personaje dispara a un combate cuerpo a cuerpo y falla a su objetivo por un pequeño margen (un nivel de fracaso o menos), el ataque impacta a otro objetivo trabado en el mismo combate. El DJ también podría establecer que si una ráfaga automática o semiautomática es disparada a un combate cuerpo a cuerpo y provoca varios impactos, estos deben repartirse entre los diferentes objetivos que participan en el combate.

COBERTURA

La cobertura es una parte vital para sobrevivir a un tiroteo, y un buen explorador sabe que hay que buscar cobertura primero y desenfundar después. No hay penalizaciones a las tiradas de Habilidad de Proyectiles realizadas para atacar a objetivos tras cobertura parcial. Sin embargo, existe la posibilidad de que el disparo impacte en la cobertura en lugar de sobre el objetivo. Corresponde al explorador decidir qué partes de su cuerpo expone, pero como regla general, un personaje disparando desde una cobertura solo ocultará su torso y piernas. Si el disparo fuera a golpear una localización tras cobertura, se resuelve el daño contra los puntos de blindaje de la cobertura, aplicando el exceso de daño al objetivo de la forma habitual (consulta la **Tabla 9–7: Ejemplos de cobertura** como guía para los puntos de blindaje de diferentes tipos de cobertura).

Dañar la cobertura

La cobertura no es invulnerable. Los ataques pueden dañar o destruir la protección ofrecida por la cobertura. Cada impacto exitoso contra la cobertura que causa un daño superior a la protección que ofrece reduce sus puntos de blindaje en 1.

EJEMPLO

Titus ha tomado cobertura tras un pequeño montón de sacos terreros mientras un servidor de combate le dispara con dos rifles automáticos gemelos. El servidor de combate dispara una ráfaga automática e impacta tres veces a Titus para 8, 11, y 8 puntos de daño. Afortunadamente para Titus, todos los impactos iban destinados a su cuerpo y piernas, por lo que son absorbidos por los sacos terreros. El primer impacto es absorbido por completo y no causa efecto porque la cobertura ofrece 8 puntos de blindaje. El segundo absorbe 8, dejando 3 puntos de daño y reduciendo los PB de los sacos terreros a 7. El tercero absorbe 7, dejando 1 punto de daño y reduciendo aún más los PB de los sacos terreros a 6.

_				
Tabla 9-7: Ejemplos de cobertura				
	Tipo de cobertura	PB		
	Cristal blindado, tuberías de genatorium, metal delgado	4		
	Placas antifrag., cajas de almacenaje, sacos terreros, hielo	8		
	Cogitador, cápsula de estasis	12		
	Rococemento, escotilla, hierro grueso, piedra	16		
	Plastiblindaje, casco de una nave, plastiacero	32		

Tabla 9-8: Resumen de circunstancias de combate			
Dificultad	Modificador a la habilidad	Ejemplo	
Fácil	+30	Atacar a un objetivo desprevenido, o por sorpresa. Atacar a un objetivo Descomunal. Disparar a un objetivo a bocajarro.	
Rutinaria	+20	Atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo superado en número en una proporción de 3 a 1. Atacar a un enemigo aturdido. Atacar a un objetivo Enorme.	
Ordinaria	+10	Atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo superado en número en una proporción de 2 a 1. Atacar cuerpo a cuerpo a un oponente en el suelo. Atacar desde una posición elevada. Atacar a un enemigo Voluminoso. Disparar a un objetivo a corto alcance.	
Moderada	0	Un ataque normal.	
Complicada	-10	Cualquier tirada estando fatigado. Atacar o esquivar en el barro o bajo intensa lluvia. Disparar a un objetivo a largo alcance. Disparar a un objetivo en el suelo. Atacar a un objetivo Menudo.	
Difícil	-20	Disparar a un combate cuerpo a cuerpo. Esquivar desde el suelo. Atacar sin armas a un oponente armado. Atacar cuerpo a cuerpo en la oscuridad. Disparar a un objetivo envuelto en sombras, niebla o humo. Atacar a un objetivo Diminuto. Usar un arma sin el talento adecuado.	
Muy Dificil	-30	Atacar o esquivar sobre una capa profunda de nieve. Disparar un arma pesada sin afianzar. Atacar a un objetivo Minúsculo. Disparar a un objetivo a alcance extremo. Disparar a un objetivo totalmente oculto. Disparar a un objetivo en la oscuridad.	

CORTO ALCANCE

Los objetivos que están a una distancia menor a la mitad del alcance del arma de un personaje están a corto alcance. Las tiradas de Habilidad de Proyectiles realizadas para atacar a objetivos a corto alcance son **Ordinarias** (+10).

FALLO Y DISPERSIÓN

En ocasiones es importante saber dónde cae un arma arrojadiza si el atacante falla su tirada de Habilidad de Proyectiles. Cuando un personaje falla esta tirada, el DJ tira 1d10 y consulta el siguiente diagrama de dispersión. Tira 1d5 para determinar el número de metros que se desplaza el arma en la dirección indicada.

DISPERSIÓN EN GRAVEDAD CERO

Las consecuencias de arrojar objetos peligrosos en un entorno de gravedad cero puede ser entretenido y letal. Una forma para determinar exactamente dónde flota una granada errante después de rebotar en un mamparo es tirar dos veces en el diagrama de dispersión, una vez sobre el eje X y otra sobre el eje Y.



FATIGADO

Cuando un personaje está fatigado todas sus tiradas, incluyendo las de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles, sufren una penalización de -10.

LARGO ALCANCE

Los objetivos que se encuentran a más del doble de distancia del alcance del arma de un personaje están a largo alcance. Las tiradas de Habilidad de Proyectiles realizadas para impactar a objetivos a largo alcance son **Complicadas (-10)**.

NIEBLA, BRUMA, SOMBRAS O HUMO

Las tiradas de Habilidad de Proyectiles para atacar a objetivos ocultos por niebla, bruma, sombras o humo son Difíciles (-20). Mientras un personaje está oculto por niebla, bruma o sombras, las tiradas de Esconderse son Ordinarias (+10).

OBJETIVOS ATURDIDOS

Las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles para atacar objetivos aturdidos son **Rutinarias** (+20).

OBJETIVOS DESPREVENIDOS

Cuando un personaje es atacado por sorpresa se le considera desprevenido. Esto suele ocurrir al comenzar un combate, al sufrir una emboscada (consulta la página 237). Las tiradas para atacar objetivos desprevenidos son Fáciles (+30).

OBJETIVOS INDEFENSOS

Las tiradas de Habilidad de Armas para atacar a objetivos inconscientes o vulnerables tienen éxito automáticamente. Al calcular los daños contra ese objetivo, se tiran los dados de daño dos veces y se suman los resultados. Si uno de los dados es un 10 se debe confirmar la furia virtuosa, pero si ambos dados sacan un 10, la furia virtuosa es automática.

OSCURIDAD

Las tiradas de Habilidad de Armas realizadas en la oscuridad se consideran **Difíciles** (-20), mientras que las tiradas de Habilidad de Proyectiles se consideran **Muy difíciles** (-30). Mientras un personaje está oculto por la oscuridad, las tiradas de habilidad de Esconderse son **Rutinarias** (+20).

TAMAÑO

El tamaño es un factor importante al emplear armas a distancia porque es más fácil impactar a un objetivo más grande. Los personajes y criaturas en Rogue Trader tienen definido su rasgo de tamaño, y debería ser fácil para el DJ asignar un tamaño apropiado a otros objetos según sea necesario. Usa la Tabla 9–9: Tamaño del objetivo para determinar las bonificaciones y penalizaciones basadas en el tamaño del objetivo.

TERRENO DIFÍCIL

Las tiradas de Esquivar y Habilidad de Armas realizadas sobre terreno complicado, como barro, son **Difíciles (-10)**. Las tiradas realizadas sobre terreno difícil, como nieve profunda o hielo resbaladizo, son **Muy difíciles (-30)**.

Tabla 9-9: Tamaño del objetivo			
Tamaño	Modificador		
Minúsculo (autopluma, cuchillo)	-30		
Diminuto (pistola bólter, servocráneo)	-20		
Menudo (gretchin, niño humano)	-10		
Normal (humano, eldar)	+0		
Voluminoso (noble orko, servidor de combate)	+10		
Enorme (bípedo centinela, krootox)	+20		
Masivo (tanque de batalla, gran demonio)	+30		
Inmenso (land raider, gran knarloc)	+40		
Monumental (squiggoth, baneblade)	+50		
Titánico (titán de batalla)	+60		

TERRENO ELEVADO

Los personajes en pie sobre un terreno elevado, como por ejemplo sobre una mesa, colina o montículo de camaradas muertos, tienen ventaja. Las tiradas de Habilidad de Armas realizadas por estos personajes son **Ordinarias** (+10).

Trabado en cuerpo a cuerpo

Si un personaje atacante está adyacente a su objetivo, se consideran que ambos están trabados en cuerpo a cuerpo.

Disparar a un combate cuerpo a cuerpo

Las tiradas de Habilidad de Proyectiles hechas para alcanzar a un objetivo trabado en cuerpo a cuerpo son **Difíciles (-20)**. Si uno o más personajes trabados en el combate están aturdidos, indefensos o desprevenidos, se ignora esta penalización.

TUMBADO

Se considera tumbado a un personaje tendido en el suelo. Las tiradas de Habilidad de Armas para atacar objetivos tumbados son **Ordinarias** (+10), pero las tiradas de Habilidad de Proyectiles para atacar objetivos tumbados son **Complicadas** (-10) a menos que el atacante dispare a quemarropa. Un personaje tumbado sufre una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Armas y de -20 a las tiradas de Esquivar.

Salvo que un personaje esté trabado en una presa, puede tumbarse como acción libre.

Clima y condiciones antinaturales

Las tiradas para atacar en un clima adverso y condiciones antinaturales, como lluvia, una tormenta de ceniza, o hundido hasta las rodillas en un mar de hongos, son **Difíciles (-20)**.



HERIDAS

na consecuencia natural de forzar la suerte en los lejanos límites de la galaxia es resultar herido. Los exploradores pueden combatir con una serie interminable de enemigos, la maquinaria puede fallar, los pilotos pueden fracasar al realizar maniobras, y los psíquicos descuidados pueden invitar a toda clase de horrores disformes a presentarse y arruinar el día para todos.

Las heridas físicas comunes de los personajes de ROGUE TRADER se representan con el daño y la fatiga. Además, los personajes también pueden experimentar varias condiciones y daños especiales, como el fuego, la asfixia, resultar aturdido y la pérdida de extremidades. Con todos estos tipos diferentes de castigo esperando recaer en los personajes, es importante saber cuánto daño físico puede soportar un personaje, y una medida de esto es el número de Heridas que posee.

HERIDAS

Las Heridas son una medida de cuánto daño puede recibir un personaje antes de comenzar a debilitarse y finalmente morir. Cada personaje en ROGUE TRADER tiene un número determinado de Heridas, y puede aumentarlas mediante el gasto de puntos de experiencia. Incluso cuando un personaje resulta lesionado, esa lesión no disminuye su total de Heridas. En cambio, las Heridas de un personaje sirven como un umbral, y cada lesión se anota en su hoja de personaje como daño recibido. Cuando el daño de un personaje supera sus Heridas, tiene un serio problema.

DAÑO

El daño son las lesiones físicas causadas a un personaje. Los personajes pueden sufrir daños de diferentes maneras, incluyendo recibir un disparo de bólter, ser lacerado por las garras de un demonio, caer en una grieta llena de lava, la exposición al vacío del espacio, y así sucesivamente.

Cuando un personaje sufre daño, anota la cantidad en su hoja de personaje. El personaje mantiene el daño hasta eliminarlo con el tiempo mediante curación natural, o hasta recibir atención médica (consulta la página 264). El daño es acumulativo; cada vez que un personaje sufre daños, la cantidad se suma a su daño previo.

Siempre que un personaje recibe daño, hay factores que podrían reducirlo. Por defecto, un personaje reduce el daño de cada impacto en una cantidad igual a su bonificación de Resistencia. El blindaje también puede ayudar a reducir aún más el daño. Si la fuente del daño impacta en un lugar protegido por el blindaje, el daño recibido se reduce en una cantidad igual a los puntos de blindaje proporcionados por su armadura. Es importante señalar que algunas fuentes de daño ignoran el blindaje y/o la Resistencia; estos casos siempre se detallan en la descripción de la fuente del daño.

Mientras el daño total de un personaje sea igual o menor a sus heridas, su cuerpo sigue actuando con normalidad. Si el daño de un personaje excede sus heridas, comienza a recibir daño crítico.

EJEMPLO

Titus tiene ocho Heridas y una bonificación de Resistencia de tres. También lleva un caparazón ligero que proporciona cinco puntos de blindaje de protección a sus brazos, cuerpo y piernas. Le disparan con un revolver que causa 11 puntos de daño a su cuerpo. Su blindaje reduce el daño en cinco, y su bonificación de Resistencia lo reduce en otros tres, dejando tres puntos de daño. El jugador de Titus anota tres puntos de daño en su hoja de personaje.

Más tarde Titus es impactado por una espada sierra que le causa siete puntos de daño en la cabeza. Titus reduce el daño en tres por su bonificación de Resistencia, pero como no llevaba un casco es incapaz de reducir más ese daño. Titus sufre cuatro puntos de daño que anota en su hoja de personaje junto al daño sufrido previamente. Titus ha sufrido un total de siete puntos de daño, solo uno menos que su total de ocho heridas. Otro golpe más podría causarle daños críticos.

TIPOS DE DAÑO

Todo el daño se divide en cuatro tipos: Acerado (espadas, garras), energía (láser, fuego, plasma), explosivo (granadas, proyectiles bólter), e impacto (porras, balas, caídas). Si una fuente de daño no especifica un tipo, se trata como daño de impacto. El tipo de daño causado por lo general solo es importante para determinar los efectos del daño crítico.

Daños críticos

Cuando el daño total de un personaje supera sus heridas, comienza a recibir daño crítico. Cada vez que un personaje sufre un daño crítico, también sufre uno o más efectos críticos. Estos se determinan consultando la tabla adecuada de efectos críticos en función de la localización afectada (brazos, cuerpo, cabeza, o piernas) y el tipo de daño (acerado, energía, explosivo o impacto).

Al igual que con el daño normal, el daño crítico es acumulativo y el personaje lo mantiene hasta que se cura de forma natural con el tiempo, o recibe atención médica (consulta la página 264). Cada efecto crítico también tiene su propia duración (a veces permanente). Si un personaje con daños críticos sufre más daño, la cantidad se añade a su daño crítico actual y aplica nuevos efectos críticos en función de su daño crítico total (suponiendo que aún esté vivo).

MUERTE SÚBITA (REGLA OPCIONAL)

Para acelerar un combate que implica a un gran número de enemigos, el DJ puede adoptar la muerte súbita en lugar de detallar cada efecto crítico. Con este método, todos los enemigos menores, seguidores, matones sin nombre, y así sucesivamente, mueren tan pronto como sufren cualquier cantidad de daño crítico. La muerte súbita no debe utilizarse para los exploradores o villanos importantes—merecen saborear cada detalle sangriento ofrecido por los efectos críticos.

Tabla 9-10: Efectos de características con valor cero		
Característica	Efecto	
Habilidad de Armas 0	El personaje no puede realizar tiradas basadas en esta característica.	
Habilidad de Proyectiles 0	El personaje no puede realizar tiradas basadas en esta característica.	
Fuerza 0	El personaje colapsa y cae inconsciente.	
Resistencia 0	El personaje muere.	
Agilidad 0	El personaje está paralizado, indefenso y no puede realizar acciones.	
Inteligencia 0	El personaje cae en un coma silencioso. Se le considera indefenso.	
Percepción 0	El personaje queda despojado de sus sentidos y sufre una penalización de -30 a todas sus tiradas (salvo Resistencia) hasta recuperarse.	
Voluntad 0	El personaje cae inconsciente en un sueño repleto de pesadillas. Cuando despierta gana 1 punto de locura.	
Empatía 0	El personaje se retira a un estado de quietud catatónica. No puede comunicarse o hacer tiradas basadas en esta característica.	

EJEMPLO

Titus es alcanzado por un proyectil bólter en su brazo derecho. Tras reducir por su bonificación de Resistencia y blindaje, Titus sufre 10 puntos de daño explosivo. Como solo tiene ocho Heridas, sufre dos puntos de daño crítico en su brazo derecho. El DJ consulta la segunda línea de daño crítico de la Tabla 9-15: Efectos críticos de explosión—Brazo que indica que el brazo de Titus se ha fracturado, obligándolo a tirar cualquier cosa que llevase en la mano y causando dos niveles de fatiga.

En un asalto de combate posterior, Titus es alcanzado por un disparo láser en su pierna izquierda. Tras reducir por su bonificación de Resistencia y blindaje, Titus sufre 3 puntos de daño de energía. Titus tiene ahora un total de cinco puntos de daño crítico. El DJ consulta la quinta línea de la Tabla 9-14: Efectos críticos de energía—Pierna y determina que Titus ha sufrido una horrible quemadura que le impone un nivel de fatiga (para tres niveles de fatiga en total) y reduce a Titus a velocidad media durante 2d10 asaltos.

ELIMINAR EL DAÑO

Los personajes eliminan automáticamente sus daños (normales y críticos) con el tiempo mediante curación natural. La atención médica y algunos poderes psíquicos también pueden eliminar el daño. Pero independientemente del método, la cantidad de daño eliminado depende de varios factores y se explica completamente en **Curación** (página 264).

FATIGA

No todas las heridas en ROGUE TRADER son letales. El agotamiento, trauma de combate, o intercambio de puñetazos, todos pueden dejar a un personaje agotado pero más o menos ileso. La fatiga representa la cantidad de daño no letal que puede resistir un personaje en el juego. Los personajes sufren fatiga por ciertos tipos de ataques, presas, algunos efectos críticos, y otras acciones que los empujan más allá de sus límites.

La fatiga se mide en niveles. Un personaje puede tomar un número de niveles de fatiga igual a su bonificación de Resistencia y seguir operativo, aunque con algunos efectos secundarios. Si un personaje toma un número de niveles de fatiga superior a su bonificación de Resistencia, colapsa inconsciente durante 10-BR minutos; después de que el personaje se despierte sus niveles de fatiga son iguales a su bonificación de Resistencia.

Un personaje sufriendo fatiga recibe una penalización de -10 a todas las tiradas.

EJEMPLO

Grak tiene una bonificación de Resistencia de cuatro. Sufre un nivel de fatiga que impone una penalización de -10 a todas sus tiradas. Grak puede seguir recibiendo niveles de fatiga adicionales hasta llegar a cuatro. Estos niveles de fatiga adicionales no imponen penalizaciones más allá del -10 a todas las tiradas. Pero, cuando Grak sufre un quinto nivel de fatiga, cae inconsciente durante seis minutos (10 -4 (bonificación de Resistencia de Grak) = 6). Tras seis minutos de inconsciencia, despertará y tendrá cuatro niveles de fatiga.

ELIMINAR LA FATIGA

La fatiga desaparece con el tiempo. Cada hora de descanso (pero no el tiempo que permanece inconsciente) sin combatir, usar poderes psíquicos, o realizar actividades extenuantes, elimina un nivel de fatiga. Ocho horas consecutivas de descanso eliminan todos los niveles de fatiga.

DAÑO A LAS CARACTERÍSTICAS

Algunos poderes psíquicos, venenos, enfermedades y otros peligros no provocan Heridas a un personaje y causan daño directamente a una característica. El daño a las características no puede reducir una característica por debajo de cero. También puede afectar a la bonificación de la característica correspondiente. La **Tabla 9–10: Efectos de características con valor cero** resume lo que ocurre cuando una característica específica se reduce a cero.

ELIMINAR EL DAÑO A LAS CARACTERÍSTICAS

A menos que se especifique lo contrario, el daño a las características nunca es permanente. Un personaje elimina automáticamente un punto de daño a las características cada hora, sin necesidad de descansar. El DJ puede permitir ciertos tipos de atención médica para eliminar el daño a las características más rápido.

Tabla 9	-11: Efectos críticos de energía — Brazo
Daños	College of the contract of the first of the contract of the first of the contract of the contr
criticos	Efectos críticos
1	El ataque roza el brazo del objetivo, provocando un espasmo incontrolable de dolor. Todas las tiradas que implican el uso del brazo sufren una penalización de -30 durante 1 asalto.
2	El ataque golpea el brazo, enviando corrientes de crepitante energía por el hombro hasta los dedos. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga, y el brazo queda inutilizado durante 1d5 asaltos.
3	El brazo sufre quemaduras superficiales que causan un gran dolor. El objetivo queda aturdido durante 1 asalto y sufre 2 niveles de fatiga. El brazo queda inutilizado durante 1d5 asaltos.
4	El impacto del ataque hace que el personaje pierda temporalmente el control de sus funciones corporales. El personaje queda aturdido durante 1 asalto y sufre 3 niveles de fatiga. El brazo queda inutilizado durante 1d10 asaltos.
5	El brazo sufre quemaduras superficiales que causan bastante dolor al objetivo. La HA y HP del objetivo se dividen (redondeando hacia abajo) durante 1 asalto, y el objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga.
6	El ataque envuelve el brazo en llamas, quemando la ropa y el blindaje, y fusionando temporalmente los dedos del objetivo. El objetivo divide su HA y HP durante 1d10 asaltos, sufre 1d5 niveles de fatiga y tiene que hacer una tirada de Resistencia o perder el uso de la mano permanentemente.
7	Con un chasquido terrible, el calor del ataque evapora la médula ósea en el brazo del objetivo, haciendo que se agriete o incluso se haga añicos. El brazo queda inutilizado hasta que sea reparado. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y queda aturdido durante 1 asalto.
8	Ondas de energía recorren el brazo del objetivo, causando que la piel y el músculo se desprendan del miembro. El objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga y debe realizar una tirada de Resistencia o quedará aturdido durante 1 asalto. El objetivo sufre una hemorragia y solo tiene un brazo.
9	El fuego consume el brazo del objetivo, quemando la carne hasta el hueso. El objetivo debe realizar de inmediato una tirada de Resistencia o morirá a causa del shock. Si sobrevive, el objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga y queda aturdido durante 1 asalto. El objetivo solo tiene ahora un brazo.
10+	El ataque reduce el brazo a una nube de ceniza carmesí y envía el objetivo contra el suelo. Muere inmediatamente por el shock, agarrándose el muñón humeante.

	THE PLANE WATER PROPERTY OF STREET AND THE PROPERTY OF THE PRO
	-12: Efectos críticos de energía — Cuerpo
Daños críticos	Efectos críticos
1	Un golpe en el torso del objetivo le hace expulsar el aire de sus pulmones. El objetivo solo puede tomar media acción en su siguiente turno.
2	La descarga deja al objetivo sin aire, causando 1 nivel de fatiga.
3	El ataque calcina la carne del pecho y el abdomen. Sufre 2 niveles de fatiga y deja al objetivo aturdido durante 1 asalto.
4	La energía cubre al personaje, abrasando su cuerpo. El objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga.
5	La furia del ataque arroja al objetivo al suelo, que cubre su rostro con impotencia y lamentos de agonía. El objetivo queda derribado y debe hacer una tirada de Agilidad o se prenderá en llamas (consulta Daño especial). El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y debe tomar la acción incorporarse para ponerse de pie.
6	Golpeado por la fuerza del ataque, el objetivo cae tambaleante al suelo; expulsando humo de la herida. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga, cae derribado, y queda aturdido durante 1d10 asaltos. Además, debe realizar una tirada de Agilidad o se prenderá en llamas (consulta Condiciones y daño especial en la página 262).
7	La intensa energía del ataque calcina los órganos del objetivo, quemando sus pulmones y corazón con un calor intenso. El objetivo queda aturdido durante 2d10 asaltos, y reduce permanentemente su característica de Resistencia a la mitad (redondeado hacia abajo).
8	A medida que la energía recorre al objetivo, su piel se vuelve negra y se cae, mientras que la grasa derretida se filtra por su ropa y blindaje. El objetivo queda aturdido durante 2d10 asaltos. Sus características de Fuerza, Resistencia y Agilidad se reducen a la mitad. Las cicatrices reducen permanentemente su característica de Empatía a la mitad.
9	El objetivo está completamente cubierto de fuego, fundiendo su piel y abrasando sus ojos como huevos sobrecalentados. Cae al suelo como un cadáver carbonizado.
10+	Como el anterior, pero si el objetivo lleva cualquier munición, hay un 50% de posibilidades de que explote. A menos que puedan hacer una tirada exitosa de Esquivar, todas las criaturas a 1d5 metros sufren un impacto de 1d10+5 de daño explosivo. Si el objetivo llevaba granadas o misiles, estos detonan sobre el cadáver del personaje de forma normal un asalto después de su muerte.

Tabla 9	-13: Efectos críticos de energía — Cabeza
Daños críticos	Efectos críticos
1	Un golpe a la cabeza desorienta al objetivo. Sufre una penalización de -10 a todas las tiradas (excepto Resistencia) durante 1 asalto.
2	La explosión de energía deslumbra al objetivo, cegándolo durante 1 asalto.
3	El ataque calcina la oreja del objetivo, dejándolo aturdido durante 1 asalto y causando 1 nivel de fatiga.
4	El ataque de energía quema los cabellos de la cabeza del objetivo, y lo deja tambaleándose por la herida. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga y queda cegado durante 1d5 asaltos.
5	Una ráfaga de energía envuelve la cabeza del objetivo, quemándole la cara y el pelo, haciéndole gritar como un grox. Además de perder todo el pelo, queda cegado durante 1d10 asaltos y sufre 3 niveles de fatiga.
6	El ataque calcina la cara del objetivo, derritiendo sus rasgos y dañando sus ojos. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y está cegado durante 1d10 horas. Reduce permanentemente sus características de Empatía y Percepción en 1d10.
7	En un espectáculo horrible, la carne arde en la cabeza del objetivo, dejando al descubierto el músculo y el hueso carbonizados. El objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga y queda cegado permanentemente. Tira 1d10; esto es nuevo valor de la característica Empatía del objetivo, salvo que su valor de Empatía ya fuese de 10 o inferior, porque nadie notaría la diferencia.
8	La cabeza del objetivo es destruida en una conflagración de fuego abrasador. No sobrevive.
9	Sobrecalentado por el ataque, el cerebro del objetivo explota, destrozando su cráneo y enviando de trozos de carne en llamas por los aires. El objetivo está muerto.
10+	Como el anterior, salvo que todo el cuerpo del objetivo se incendia y corre 2d10 metros sin cabeza en una dirección aleatoria (utiliza el diagrama de dispersión). Cualquier cosa inflamable a su paso, incluyendo los personajes, debe hacer una tirada de Agilidad o se prenderá en llamas (consulta Condiciones y daño especial en la página 262).

Tabla 9	-14: Efectos críticos de energía — Pierna
Daños críticos	Efectos críticos
1	La descarga en la pierna deja sin aire al objetivo, que sufre 1 nivel de fatiga.
2	El ataque en la pierna ralentiza un poco al objetivo. El objetivo reduce su movimiento a la mitad durante 1 asalto.
3	La descarga provoca una fractura en la pierna del objetivo, dejándolo aturdido durante 1 asalto y reduciendo su movimiento a la mitad durante 1d5 asaltos.
4	Un sólido golpe a la pierna envía corrientes de dolor que recorren al objetivo. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y reduce su movimiento a la mitad durante 1d15 asaltos.
5	La pierna del objetivo soporta una terrible quemadura, y la ropa y el blindaje se fusionan con la carne y el hueso. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga y reduce su movimiento a la mitad durante 2d10 asaltos.
6	El ataque calcina el pie del objetivo, carbonizando la carne y emitiendo un siniestro aroma. El objetivo debe hacer una tirada de Resistencia o perder el pie. Si tiene éxito, reduce su movimiento a la mitad hasta recibir atención médica. Además, el objetivo sufre 2 niveles de fatiga.
7	El ataque de energía calcina la pierna, dejándola como un amasijo de carne ennegrecida. La pierna está rota y, hasta que sea curada, el objetivo cuenta como que solo tiene una pierna. El objetivo de hacer una tirada de Resistencia o quedará aturdido durante 1 asalto. Además, el objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga. El objetivo ahora solo tiene una pierna.
8	La energía calcina el hueso, provocando que la pierna se separe del cuerpo. El objetivo debe realizar una tirada de Resistencia o quedará aturdido durante 1 asalto. Además, el objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga y tiene una hemorragia. El objetivo ahora solo tiene una pierna.
9	La fuerza del ataque reduce la pierna a poco más que un trozo de cartílago chisporroteante. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del shock. La pierna está absolutamente perdida.
10+	En una aterradora muestra de poder, la pierna arde y el fuego consume al objetivo por completo. Muere en cuestión de unos agónicos segundos.

TABLA 9-15: EFECTOS CRÍTICOS DE EXPLOSIÓN - BRAZO críticos Efectos críticos El ataque lanza la extremidad hacia atrás con una dolorosa sacudida. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga. La fuerza de la explosión fractura el brazo. El objetivo deja caer lo que llevase en la mano y sufre 2 niveles de fatiga. La explosión arranca 1d5 dedos de la mano del objetivo. El objetivo sufre 1d3 niveles de fatiga y todo lo que llevaba en la mano es destruido. Si se trata de un explosivo, explota. La explosión provoca que el objetivo aúlle de agonía. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga, queda aturdido durante 1 asalto y la extremidad queda inutilizada hasta recibir atención médica. Los fragmentos de la explosión desgarran la mano del objetivo, arrancando carne y músculo por igual. Debe hacer de inmediato una tirada de Resistencia o perder la mano. Incluso si tiene éxito, la mano queda inutilizada hasta recibir atención médica. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga. El ataque explosivo destruye el hueso y destroza la carne, convirtiendo el brazo del objetivo en una ruina rojiza, causando 1d5 niveles de fatiga. El brazo está roto y, hasta que sea curado, el objetivo cuenta como que solo tiene un brazo. Además, la horrenda naturaleza de la herida significa que sufre una hemorragia. En una violenta lluvia de carne, el brazo queda hecho pedazos. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del shock. Si sobrevive, sufre 1d10 niveles de fatiga, queda aturdido durante 1d10 asaltos, y sufre una hemorragia. El objetivo ahora solo tiene un brazo. El brazo se desintegra por la fuerza de la explosión, junto con buena parte de los hombros y el pecho. El objetivo cae gritando al suelo, donde muere en un charco de su propia sangre y órganos. Con un poderoso estallido el brazo es arrancado del cuerpo del objetivo, matándolo al instante en una lluvia de sangre. Además, si el objetivo llevaba un arma con una fuente de alimentación en la mano (como una espada de energía o espada sierra), entonces estalla con violencia, causando un impacto de 1d10+5 puntos daño de impacto en una localización determinada al azar sobre todo aquel a menos de dos metros. Como el anterior, solo que si el objetivo llevaba cualquier munición, explota, causando un impacto de 1d10+5 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar sobre cada objetivo a menos de 1d10 metros (este se suma al daño causado 10+ por la explosión de armas de energía). Si el objetivo lleva alguna granada o misil, estos también detonan inmediatamente con sus efectos normales.

TABLA 9	-16: Efectos críticos de explosión – Cuerpo
Daños	
críticos	Efectos críticos
1	La explosión arroja al objetivo 1d5 metros hacia atrás. El objetivo queda derribado y sufre 1 nivel de fatiga por metro recorrido.
2	El objetivo es impulsado hacia atrás 1d10 metros por una terrible explosión, sufriendo 1 nivel de fatiga por cada metro recorrido. Si golpea con un objeto sólido recibe 1d5 niveles de fatiga adicionales.
3	La fuerza de la explosión destruye el blindaje llevado en el cuerpo. Si el objetivo no llevaba ninguno, es empujado hacia atrás 1d10 metros pero recibe 2 niveles de fatiga por cada metro recorrido.
4	La explosión derriba al objetivo, que sufre 1d5 niveles de fatiga, queda aturdido durante 1 asalto y debe gastar una acción completa para levantarse.
5	La conmoción por la explosión derriba al objetivo al suelo y ablanda sus entrañas. El objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga y queda aturdido durante 1 asalto y es derribado.
6	Trozos de carne del objetivo son arrancados por la fuerza del ataque, dejando grandes heridas supurantes. El objetivo queda aturdido durante 1 asalto, sufre 1d10 niveles de fatiga y sufre una hemorragia.
7	La fuerza explosiva del ataque rompe la carne del objetivo y afecta a su sistema nervioso, derribándolo. El objetivo queda aturdido durante 1d10 asaltos, sufre 1d10 niveles de fatiga y queda derribado. Además sufre una hemorragia y solo puede tomar medias acciones mientras intenta recuperar el control de su cuerpo.
8	El pecho del objetivo explota hacia afuera, desperdigando un río de órganos parcialmente calcinados al suelo, causando una muerte instantánea.
9	Partes del cuerpo del objetivo vuelan en todas direcciones mientras se deshace en trocitos sangrientos. Si el objetivo lleva cualquier munición, explota y causa un impacto de 1d10+5 putos de daño de impacto en una localización determinada al azar sobre cada objetivo a menos de 1d10 metros. Si el objetivo lleva alguna granada o misil, estos detonan inmediatamente.
10+	Como el anterior, salvo que cualquiera a menos de 1d10 metros del objetivo queda empapado por la sangre derramada. Cada personaje afectado debe realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad o sufrirá una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles durante 1 asalto cuando la sangre obstaculiza su visión.

TABLA 9-17: EFECTOS CRÍTICOS DE EXPLOSIÓN - CABEZA críticos Efectos críticos La explosión deja al objetivo confundido. Solo puede tomar media acción en su siguiente turno y sufre 1 nivel de fatiga. 2 El destello y el ruido dejan al objetivo ciego y sordo durante 1 asalto. 3 La detonación convierte la cara del objetivo de una ruina sangrienta de arañazos y cortes. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga. 4 La fuerza de la explosión derriba al objetivo al suelo y lo deja aturdido durante 1 asalto. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga. La explosión arranca la carne de la cara del objetivo y revienta sus tímpanos. El objetivo queda aturdido durante 1d10 asaltos 5 y queda sordo de forma permanente. El objetivo sufre 1d5 puntos de fatiga y solo puede tomar medias acciones durante 1d5 horas. Por último, la Empatía del objetivo se reduce en 1d10 debido a las cicatrices. La cabeza del objetivo explota bajo la fuerza del ataque, dejando su cuerpo cubierto de sangre que se derrama desde el cuello 6 durante los próximos minutos. Sobra decir que está totalmente muerto. La cabeza y el cuerpo se funden en una masa informe, matando instantáneamente al objetivo. Si llevaba cualquier munición, explota e inflige un impacto de 1d10+5 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar en cada objetivo 7 a menos de 1d5 metros. Si el objetivo llevaba alguna granada o misil, estos también detonan inmediatamente con sus efectos En una serie de desagradables explosiones, la cabeza y torso del objetivo se hacen pedazos, dejando una masa sanguinolenta en 8 el suelo. Durante el resto del combate, cualquiera que se mueva sobre este punto debe realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad o caerá derribado. El objetivo deja de existir en cualquier forma tangible, convertido por completo en una especie de niebla roja brillante que 9 cubre los alrededores. Dificilmente podría estar más muerto que esto, excepto... Como el anterior, salvo que su muerte ha sido tan indeciblemente atroz que cualquier aliado del objetivo a menos de dos metros 10+ debe realizar una tirada Moderada (+0) de Voluntad. Si el aliado no supera la tirada, debe pasar su siguiente turno huyendo del atacante.

	All the Bar Bar Bar of Friday Constitution of the State o
	-18: Efectos críticos de explosión — Pierna
Daños críticos	Efectos críticos
1	Un estallido cercano hace retroceder un metro al personaje.
2	La fuerza de la explosión levanta los pies del objetivo. Queda derribado y sufre 1 nivel de fatiga.
3	La explosión provoca la fractura de la pierna del objetivo, dejándolo aturdido durante 1 asalto y reduciendo su movimiento a la mitad durante 1d5 asaltos. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
4	La explosión envía al objetivo por los aires. Es arrojado a 1d5 metros de distancia y sufre un nivel de fatiga por metro recorrido. El objetivo necesita una acción completa para ponerse en pie, y su movimiento se reduce a la mitad durante 1d10 asaltos.
5	La fuerza de la explosión elimina parte del pie del objetivo y lo esparce sobre una extensa área. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o perderá el uso del pie permanentemente. Con un éxito, el objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y reduce su movimiento a la mitad hasta recibir atención médica.
6	La fuerza de la explosión rompe los huesos de la pierna del objetivo y desgarra su carne, causando 1d10 niveles de fatiga. La pierna está rota y, hasta que sea curada, el objetivo cuenta como que solo tiene una pierna. Además, la horrenda naturaleza de la herida significa que ahora sufre una hemorragia.
7	La explosión reduce la pierna del objetivo a un pedazo de carne humeante. El objetivo debe hacer una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del shock. Si sobrevive, sufre 1d10 niveles de fatiga, queda aturdido durante 1d10 asaltos, y sufre una hemorragia. Ahora solo tiene una pierna.
8	La explosión desgarra la pierna del cuerpo en un géiser de sangre, arrojándolo contra el suelo con sangre bombeando del muñón. Está muerto.
9	La pierna explota en una erupción de sangre, matando al objetivo de inmediato y el enviando pequeños fragmentos de hueso, ropa, y blindaje a todas las direcciones. Cualquiera a menos de dos metros del objetivo sufre un impacto de 1d10+2 puntos de daño de impacto.
10+	Como el anterior, pero si el objetivo lleva cualquier munición, explota, y causando 1d10+5 puntos de daño de impacto a todo aquel a menos de 1d10 metros. Si el objetivo lleva alguna granada o misil, estos detonan inmediatamente con sus efectos normales.

TABLA 9-19: EFECTOS CRÍTICOS DE IMPACTO - BRAZO críticos Efectos críticos El ataque golpea la extremidad del objetivo. Deja caer cualquier cosa que sostuviera en la mano. El impacto deja una intenso moratón. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga. El impacto es muy doloroso. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga y deja caer cualquier cosa que sostuviera en la mano. El impacto deja al objetivo tambaleándose de dolor. El objetivo queda aturdido durante 1 asalto. La extremidad es inútil durante 4 1d5 asaltos y sufre 1 nivel de fatiga. Los músculos y huesos sufren el impacto que alcanza de lleno el brazo. La Habilidad de Armas y la Habilidad de Proyectiles del 5 objetivo se reducen a la mitad (redondeado hacia abajo) durante 1d10 asaltos. Además, el objetivo sufre 1 nivel de fatiga y debe hacer una tirada de Agilidad o soltar cualquier cosa que sostuviera en la mano. El ataque hace añicos la mano del objetivo, aplastando y rompiendo 1d5 dedos. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga y debe realizar de inmediato una tirada Moderada (+0) de Resistencia o perder el uso de su mano. Con un fuerte chasquido, el hueso del brazo se rompe y queda colgando inerte, goteando sangre hasta el suelo. El brazo está roto y, hasta ser curado, el objetivo cuenta como que solo tiene un brazo y sufre 2 niveles de fatiga. La fuerza del ataque arranca el brazo por debajo el hombro, esparciendo sangre y vísceras por el suelo. El objetivo debe realizar de inmediato una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del shock. Si sobrevive, sufre 1d5 niveles de fatiga, queda aturdido durante 1d10 asaltos, y sufre una hemorragia. Ahora solo tiene un brazo. En una lluvia de sangre y carne, el brazo del objetivo se desprende de su cuerpo. Gritando incoherentemente, se retuerce en agonía durante unos segundos antes de caer al suelo y morir. Igual que el anterior, solo que el brazo es destrozado por la fuerza del ataque, arrojando como metralla restos de hueso, 10+ ropa y fragmentos de blindaje. Cualquiera a menos de 2 metros del objetivo sufre 1d5-3 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar (consulta la Tabla 9-8: Localizaciones de impacto).

Tabla 9	-20: Efectos críticos de impacto — Cuerpo
Daños críticos	Efectos críticos
1	Un impacto en el cuerpo del objetivo roba el aire de sus pulmones. El objetivo solo puede tomar media acción en su siguiente turno.
2	El impacto expulsa el aire del cuerpo del objetivo, causando 1 nivel de fatiga.
3	El ataque rompe una costilla y causa 2 niveles de fatiga. El objetivo queda además aturdido durante 1 asalto.
4	El golpe azota el objetivo, rompiendo costillas. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y queda aturdido durante 1 asalto.
5	Un fuerte golpe en el pecho envuelve al objetivo, que momentáneamente se arrodilla llorando de dolor. El objetivo queda aturdido durante 2 asaltos y sufre 1d5 niveles de fatiga.
6	El ataque arroja al objetivo contra el suelo. El objetivo es arrojado a 1d5 metros de distancia del atacante (se detiene si choca con un objeto sólido), y queda derribado. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y queda aturdido durante 2 asaltos.
7	Con un estruendoso crujido, se rompen 1d5 costillas del objetivo. El objetivo puede sentarse y quedarse quieto esperando atención médica (una tirada de Medicae es suficiente) o continuar tomando acciones, aunque cada asalto hay una probabilidad del 20% de que un órgano vital sea perforado por una costilla, matando al personaje de inmediato. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga.
8	La fuerza del ataque rompe varios órganos del objetivo y lo derriba jadeando de dolor. El objetivo sufre una hemorragia y 1d10 niveles de fatiga.
9	El objetivo retrocede por la fuerza del ataque, escupiendo un chorro de sangre antes de caer muerto al suelo.
10+	Igual que el anterior, solo que el objetivo es arrojado 1d10 metros en dirección opuesta al ataque. Cualquiera en la trayectoria del objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad o será derribado.

Tabla 9	-21: Efectos críticos de impacto — Cabeza
Daños críticos	Efectos críticos
1	El impacto provoca un zumbido terrible en la cabeza del objetivo. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o sufrirá 1 nivel de fatiga.
2	El impacto hace que el objetivo vea las estrellas. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga y una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles durante 1 asalto.
3	La nariz del objetivo se rompe en un torrente de sangre, cegándolo durante 1 asalto y causando 2 niveles de fatiga.
4	El poderoso impacto hace tambalearse al objetivo, causando 1d5 niveles de fatiga.
5	La fuerza del golpe hace temblar al objetivo de dolor. El objetivo queda aturdido durante 1 asalto.
6	La cabeza del objetivo sufre un traumatismo por el ataque, dejándolo desorientado y tratando de controlar el dolor que adormece su mente. El objetivo queda aturdido durante 1d5 asaltos y sufre 2 niveles de fatiga.
7	El ataque golpea la cabeza del objetivo, fracturando el cráneo y abriendo una larga fisura en su cuero cabelludo. El objetivo queda aturdido durante 1d10 asaltos y su movimiento se reduce a la mitad durante 1d10 horas.
8	La sangre brota de la nariz, boca, oídos y ojos del objetivo cuando el ataque pulveriza su cerebro. No sobrevive a la experiencia.
9	La cabeza del objetivo estalla como una fruta madura y rocía sangre, huesos y cerebro en todas las direcciones. Cualquiera a menos de 4 metros del objetivo debe realizar una tirada de Agilidad o sufrirá una penalización de -10 a sus tiradas de HA y HP en su siguiente turno, mientras la sangre se mete en sus ojos o le obstruye el visor.
10+	Como el anterior, salvo que el ataque es tan poderoso que atraviesa al objetivo y golpea a otro objetivo cercano. Si el impacto fue de un arma a distancia, el atacante puede hacer un nuevo ataque (con el mismo arma) contra cualquier objetivo inmediatamente detrás del objetivo original y dentro del alcance del arma.

Tabla 9	-22: Efectos críticos de impacto — Pierna
Daños críticos	Efectos críticos
1	Un impacto en la pierna deja al objetivo sin aire. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
2	El impacto contra la pierna ralentiza al objetivo. El movimiento del objetivo se reduce a la mitad durante 1 asalto y sufre 1 nivel de fatiga.
3	El impacto rompe la pierna del objetivo dejándolo aturdido durante 1 asalto y reduciendo su movimiento a la mitad durante 1d5 asaltos. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
4	Un sólido golpe a la pierna envía una sensación de agonía que recorre al objetivo. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y reduce su movimiento a la mitad durante 1d5 asaltos.
5	Un poderoso impacto provoca microfracturas en los huesos del objetivo, causando una considerable agonía. La Agilidad del objetivo se reduce en -20 durante 1d10 asaltos y sufre 1d5 niveles de fatiga.
6	Con un sonoro chasquido, varios de los pequeños huesos del pie del objetivo son apastados. El objetivo debe realizar una tirada de Resistencia o perderá el uso del pie. Con un éxito, su movimiento se reduce a la mitad hasta recibir atención médica. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga.
7	Con un desagradable crujido, la pierna se rompe y el objetivo comienza a gemir de dolor. Cae al suelo y, hasta que sea curada, el objetivo cuenta como solo tiene una pierna. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga.
8	La fuerza del ataque arranca la mitad inferior de la pierna en un gran chorro de sangre. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del shock. Si sobrevive, el objetivo queda aturdido durante 1d10 asaltos y sufre 1d5 niveles de fatiga. Ahora solo tiene una pierna.
9	El golpe desgarra la carne de la pierna, haciendo que la sangre salpique en todas las direcciones. A pesar de que el objetivo intenta inútilmente detener el flujo repentino del fluido vital, cae al suelo y muere en un charco de sangre.
10+	Como el anterior, pero la agonía de la muerte del objetivo es tan grande que sus terribles gritos ensordecen todas las conversaciones a menos de 2d10 metros durante el resto del asalto.

Tabla 9	-23: Efectos críticos acerados — Brazo
Daños críticos	Efectos críticos
1	El ataque desgarra cualquier cosa que el objetivo llevase en el brazo.
2	Profundos cortes provocan que el objetivo deje cualquier cosa que lleve en su mano y causa 1 nivel de fatiga.
3	El ataque hace jirones el brazo del objetivo, provocando que grite de dolor. Deja caer todo lo que tuviera en las manos y sufre 2 niveles de fatiga.
4	El ataque desuella la piel de la extremidad, llenando el aire de sangre y el sonido de sus gritos. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga y queda derribado. El brazo queda inutilizado durante 1d10 asaltos.
5	Un surco sangriento y de aspecto muy doloroso se abre en el brazo del objetivo. Sufre 1d5 niveles de fatiga y vomita en agonía. Deja caer cualquier cosa que sostuviera en la mano y el brazo queda inutilizado hasta recibir atención médica. El objetivo sufre hemorragia.
6	El golpe destroza la carne y el músculo al desgarrar la mano del objetivo, arrancándole 1d5 dedos en el proceso (un resultado de 5 significa que pierde todos los dedos de la mano). El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o perderá el uso de la mano.
7	El ataque desgarra la piel, músculos, huesos y tendones con facilidad, convirtiendo el brazo del objetivo en una ruina colgante y causando 1d5 niveles de fatiga. El brazo está roto y, hasta que sea curado, el objetivo cuenta como que tiene un solo brazo. Además, muchas venas han sido cortadas y sufre una hemorragia.
8	Con una variedad antinatural de sonidos desgarradores, el brazo es separado del cuerpo dejando un rastro de sangre en un arco carmesí. El objetivo debe hacer de inmediato una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del shock. Si sobrevive, queda aturdido durante 1d10 asaltos y sufre hemorragia. También sufre 1d10 niveles de fatiga y ahora solo tiene un brazo.
9	El ataque rebana limpiamente el brazo y penetra en el cuerpo, empapando el suelo con su sangre y vísceras. El objetivo muere al instante.
10+	Como el anterior, salvo que a medida que el brazo cae al suelo sus dedos sufren un espasmo incontrolable, apretando el gatillo si empuñaban un arma. Si el objetivo portaba un arma a distancia hay un 5% de probabilidad de que un único objetivo determinado al azar a menos de 2d10 metros sea alcanzado por los disparos en una localización determinada al azar.

Daños	-24: Efectos críticos acerados — Cuerpo Efectos críticos
1	Si el objetivo no lleva blindaje en esta localización, sufre 1 nivel de fatiga por una dolorosa laceración. Si se lleva blindaje, no hay ningún efecto.
2	El ataque daña el blindaje del objetivo, reduciendo sus puntos de blindaje en 1. Además, el objetivo sufre 1 nivel de fatiga. Si no lleva blindaje queda aturdido durante 1 asalto.
3	El ataque secciona una capa de piel del cuerpo del objetivo, dejándolo jadeante de dolor. El objetivo queda aturdido durante 1 asalto y sufre 2 niveles de fatiga.
4	Un torrente de sangre se derrama de los profundos cortes, empapando el suelo. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga. Cualquiera personaje que intente moverse sobre este charco de sangre debe realizar una tirada de Agilidad o caerá derribado.
5	El golpe abre una larga herida en el torso del objetivo, lo que le hace arrodillarse en un terrible dolor. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga.
6	El poderoso ataque arranca un considerable pedazo del objetivo y lo arroja al suelo mientras se agarra la herida rezumante, chillando de dolor. El objetivo queda derribado y sufre 1d10 niveles de fatiga.
7	Los cortes abren el abdomen del objetivo, que puede usar un brazo para mantener dentro sus entrañas (hasta que un médico pueda cerrar la herida con una tirada de Medicae), o pelear con un 20% de posibilidades cada turno de derramar sus entrañas por el suelo, causando 2d10 de daño adicional. En cualquier caso, el objetivo sufre 1d5 puntos de fatiga y tiene una hemorragia.
8	Con un ruido desgarrador, la piel sobre el pecho del objetivo se aparta para revelar una ruina roja muscular. El objetivo debe superar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá. Si sobrevive, pierde permanentemente 1d10 de Resistencia, sufre 1d10 niveles de fatiga y ahora tiene una hemorragia.
)	El poderoso golpe atraviesa al objetivo desde la garganta hasta la ingle, dejando al descubierto sus órganos internos y derramándolos por el suelo. El objetivo ahora está muerto.
10+	Como el anterior, salvo que la zona y el objetivo quedan inundados de sangre resbaladiza. Durante el resto de la pelea, cualquiera que se mueva a menos de cuatro metros del cadáver debe realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad o caerá al suelo.

TABLA 9-25: EFECTOS CRÍTICOS ACERADOS - CABEZA críticos Efectos críticos El ataque causa un doloroso tajo en la cara del objetivo causando 1 nivel de fatiga. Si lleva un casco, no tiene efecto. El ataque abre el cuero cabelludo del objetivo, que comienza a sangrar profusamente. La sangre se derrama sobre sus ojos y el objetivo sufre una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Armas y de Habilidad de Proyectiles durante los siguientes 2 1d10 asaltos. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga. 3 El ataque desgarra el casco del objetivo desde su cabeza. Si no lleva casco, pierde una oreja y sufre 2 niveles de fatiga. El ataque rebana la cuenca de un ojo del objetivo, causando 1d5 niveles de fatiga y dejando al objetivo aturdido durante 1 4 El ataque corta la cara del objetivo, dejándolo aturdido durante 1d5 asaltos y causando 1d5 niveles de fatiga. Si el objetivo lleva 5 casco, el ataque lo arranca de su cabeza. El golpe arranca violentamente parte de la cara del objetivo, borrando algunos de sus rasgos. Tira 1d10 para ver lo que ha perdido el objetivo. 1-3: Ojo (consulta Extremidades inutilizadas en la página 263), 4-7: Nariz (reduce permanentemente 6 su Empatía a la mitad), 8-10: Oído (reduce permanentemente su Empatía en 1d10; la herida siempre puede ocultarse con pelo). Además, el objetivo sufre una hemorragia y 1d5 niveles de fatiga. En una salpicadura de piel y dientes, el ataque elimina la mayor parte de la cara del objetivo. Queda cegado permanentemente y 7 su Empatía se reduce en 1d10, y además ahora tiene problemas para hablar salvo mascullar palabras. Además, el objetivo tiene una hemorragia y sufre 1d10 niveles de fatiga. El tajo atraviesa un extremo de la cabeza del objetivo, desprendiendo sus ojos y derramando su cerebro por su mejilla como 8 gelatina. Está muerto antes de tocar el suelo. Con un sonido no muy diferente a una esponja húmeda cortada por la mitad, la cabeza del objetivo vuela lejos de su cuerpo, Q aterrizando inofensiva a 2d10 metros de distancia con un golpe seco. El objetivo muere al instante. Como el anterior, salvo que el cuello del objetivo arroja la sangre a borbotones, empapando a todos aquellos cercanos y obligando a cada objetivo a realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad. Cualquiera que no supere la tirada sufre una 10+ penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles durante 1 asalto, mientras la sangre cubre sus ojos o su visor.

TABLA 9 Daños	-26: Efectos críticos acerados — Pierna
	Efectos críticos
1	El ataque golpea la pierna desde atrás, retorciéndola dolorosamente. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
2	La rótula del objetivo se fractura. Debe realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad o quedará derribado. Sufre 1 nivel de fatiga.
3	El ataque arranca un trozo de carne de la pierna, causando un torrente de sangre. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga y una hemorragia.
4	El ataque desgarra la rótula del objetivo. El objetivo cae al suelo y su valor de movimiento se reduce a la mitad hasta recibir atención médica. Además, sufre 2 niveles de fatiga.
5	Con un chorro de sangre, la pierna del objetivo es cortada profundamente, exponiendo hueso, tendón, y músculo. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y reduce su movimiento a la mitad durante 1d10 horas.
6	El golpe secciona unos centímetros de un pie del objetivo. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o perderá permanentemente el pie. Si tiene éxito, su movimiento se reduce a la mitad hasta recibir atención médica. En cualquier caso, sufre 1d5 niveles de fatiga.
7	La fuerza del golpe corta profundamente en el interior de la pierna, rozando el hueso y seccionando ligamentos. La pierna está rota y, hasta que sea curada, el objetivo cuenta como que solo tiene una pierna. Además, la carnicería es tan grande que tiene una hemorragia y sufre 1d10 niveles de fatiga.
8	De un solo y sangriento tajo, la pierna del objetivo es cortada, expulsando a borbotones sus fluidos vitales por el suelo. El objetivo debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del shock. Si sobrevive, queda aturdido durante 1d10 asaltos y sufre una hemorragia. Ahora solo tiene una pierna.
9	Con un ruido de succión, la pierna se despega de la cadera. El objetivo se arroja al suelo aullando de dolor antes de morir.
10+	Como el anterior, salvo que la corriente de la sangre es tan intensa que, durante el resto del encuentro, cualquier personaje que realice una acción de correr o cargar a menos de 6 metros del cadáver debe realizar una tirada Moderada (+0) de Agilidad o caerá derribado.

CONDICIONES Y DAÑO ESPECIAL

Las heridas comunes están lejos de ser las únicas formas de daño corporal que afrontan los que se aventuran en lo desconocido. Los exploradores podrían arder en llamas, sufrir hemorragias masivas, huesos rotos, o una amputación permanente. Todos estos, y más, se conocen colectivamente como condiciones y daño especial.

ASFIXIA

Hay muchas formas de asfixiarse, como ahogarse, inhalar humo, y exponerse a ciertas toxinas. El nivel de asfixia depende del nivel de actividad del personaje. Si un personaje intenta activamente conservar el oxígeno, puede contener la respiración durante tantos minutos como su bonificación de Resistencia. Si en su lugar el personaje realiza actividades extenuantes (combate, natación, etc.) solo puede contener la respiración durante tantos asaltos como el doble de su bonificación de Resistencia.

Mientras mantiene el aliento, un personaje debe realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia cada minuto (si conserva el oxígeno) o cada asalto (si realiza actividades extenuantes). Si falla, sufre un nivel de fatiga. Recuerda que cualquier cantidad de fatiga impone una penalización de -10 a todas las tiradas, y si un personaje tiene más niveles de fatiga que su bonificación de Resistencia pierde de inmediato la consciencia durante 10-BR minutos. Si el personaje no ha obtenido una nueva fuente de oxígeno al final del tiempo asignado, cae inconsciente sin importar sus niveles de fatiga.

Si un personaje inconsciente queda privado de oxígeno, sufre 1d10 de daño cada asalto hasta que muere. El blindaje y la Resistencia no pueden reducir este daño.

ATURDIDO

Además de los daños y la fatiga, los personajes también pueden ser aturdidos debido a ciertos poderes psíquicos, daño crítico o el talento Sometimiento. Las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles para atacar personajes aturdidos se consideran **Rutinarias** (+20). Además, los personajes aturdidos no pueden realizar acciones o reacciones, pero no se consideran objetivos indefensos o desprevenidos.

CAÍDAS

Los personajes pueden caerse por multitud de razones, aunque los resultados son normalmente los mismos. Para resolver el daño de una caída, simplemente tira 1d10 y añade +1 por cada metro de caída. Usa la **Tabla 9–6: Localizaciones de impacto** para determinar que parte del cuerpo golpea el suelo primero. El daño provocado por una caída ignora el blindaje y se trata como daño de impacto para los propósitos de determinar los efectos críticos. El DJ puede ajustar el daño en función del tipo de superficie en que aterrice, condiciones de gravedad, y otros factores.

CEGADO

Un personaje cegado falla automáticamente todas las tiradas basadas en la visión, y todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles. También sufre una penalización de -30 a las tiradas de Habilidad de Armas y la mayoría de otras tiradas que normalmente se benefician de la visión. Huelga decir que la mayoría de los exploradores encuentran la ceguera muy inconveniente, pero cualquier miembro de la Inquisición les dirá que no necesitan sus ojos para ver la verdad.

Ensordecido

El personaje no puede oír en absoluto, o no lo suficiente como para comunicarse con los demás. Hasta recuperarse o curar el daño falla automáticamente cualquier tirada de habilidad o característica basada en la audición. Aparte de tener problemas para comunicarse con sus compañeros exploradores, el DJ es libre de decidir otros efectos para la sordera del personaje.

EXTREMIDADES AMPUTADAS

Cuando un personaje pierde una extremidad (salvo la cabeza, lo que suele significar la muerte instantánea), también sufre una hemorragia y debe ser tratado rápidamente. Si sobrevive, alguien con la habilidad Medicae debe tratar el muñón para asegurar que se cura bien. Si no hay un médico disponible, solo hay una probabilidad del 20% de que se cure correctamente. Si no lo hace, el amputado sufre una muerte horrible por infección en los próximos 1d10 días. Tanto si se cura de forma natural o con un médico, el personaje no empieza a eliminar daño durante 1d10+2 días. Asumiendo que el personaje sobrevive a todo lo anterior, tendrá que lidiar los desagradables efectos secundarios de la extremidad perdida, que se explican a continuación.

Mano amputada

El personaje sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de habilidad y característica basadas en el uso de esa o ambas manos, y no puede manejar armas a dos manos. Sin embargo, puede atar un escudo al brazo lesionado. Si se trata de la mano principal, debe lidiar con la penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de Armas hechas para atacar usando su mano secundaria. Por cada 100 pe gastados puede reducir esta penalización en 10.

Si un personaje pierde ambas manos, debe asegurarse al menos un reemplazo o conseguir que alguien afile sus dientes.

Brazo amputado

Igual que una mano amputada, solo que el personaje no puede atarse un escudo al brazo ya que no lo tiene. Perder ambos brazos es igual de malo, y a menos que adquiera reemplazos biónicos, el jugador debería considerar crear un nuevo personaje.

Ojo amputado

La pérdida permanente de un ojo reduce la Habilidad de Proyectiles del personaje en -10. Además, sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de habilidad y característica que dependan de la vista. En caso de que un personaje llegue a perder ambos ojos, quedará ciego (consulta más adelante).

Pie amputado

El personaje reduce permanentemente su movimiento a la mitad (redondeando hacia arriba) y sufre una penalización de -20 a todas las tiradas para acciones de movimiento, así como tiradas de habilidad y característica que dependen de la movilidad, como Seguimiento. Perder ambos pies hace dificil caminar. Tal vez el visioingeniero de la nave tiene algunas ruedas de sobra por ahí...

Pierna amputada

Igual que pie amputado, pero el personaje no puede usar la habilidad Esquivar. Perder ambas piernas deja al personaje como la mitad de lo que era, pero la buena noticia es que se convierte en la mitad de objetivo para sus enemigos.

EXTREMIDADES INUTILIZADAS

Ciertos efectos críticos indican un riesgo permanente de perder el uso de una extremidad a menos que el personaje supere una tirada **Moderada (+0) de Resistencia**. Si un personaje con la habilidad Medicae está presente y asiste al personaje herido, la víctima gana una bonificación de +20 a la tirada. Incluso si tiene éxito, la extremidad debe estar en cabestrillo durante 1d5+1 semanas y está inutilizada todo ese tiempo.

Si falla la tirada de Resistencia, la extremidad debe ser amputada, lo que requiere que un médico tenga éxito en una tirada Complicada (-10) de Medicae. Si esto falla, la extremidad es amputada pero la cirugía inflige 1d10 de daño—casi siempre daño crítico. Si el amputado vive, sufre una hemorragia y debe ser tratado. Una vez resuelto esto, el cirujano debe tratar la herida como si fuese una extremidad amputada.

FUEGO

Un personaje sufre daño del fuego cada asalto en el que está expuesto a sus efectos. Al inicio de cada asalto que se encuentre afectado por las llamas (o si es alcanzado por un arma con la propiedad Lanzallamas o sufre algunos efectos críticos) debe hacer una tirada Moderada (+0) de Agilidad o arderá.

Un personaje en llamas sufre 1d10 puntos de daño (sin reducción por blindaje) y sufre 1 nivel de fatiga cada asalto hasta extinguir el fuego. El daño del fuego se trata como daño de energía a la hora de determinar los efectos críticos. Si no se especifica la localización, se aplica en el cuerpo. Mientras esté en llamas, el personaje debe hacer una tirada Moderada (+0) de Voluntad cada turno para poder realizar acciones; de lo contrario, solo es capaz de correr gritando, lo que cuenta como una acción completa. El personaje puede intentar extinguir las llamas arrojándose al suelo y haciendo una tirada Difícil (-20) de Agilidad como una acción completa. El DJ puede facilitar o dificultar la tirada según las condiciones ambientales y si el personaje puede recibir la ayuda de aliados cercanos.

HEMORRAGIA

La hemorragia es un efecto crítico que puede ocurrir al recibir daños críticos. Los personajes que sufren una hemorragia tienen un 10% de posibilidad de morir cada asalto, a menos que lo traten de algún modo. Si el personaje está consciente puede intentar una tirada Complicada (-10) de Medicae cada asalto para eliminar esta condición. Si el personaje está realizando una actividad extenuante, como alejarse a toda prisa, cada intento requiere una tirada Muy difícil (-30) de Medicae. Si el personaje no está consciente, o no confía en sus posibilidades, otro personaje puede intentar la tirada.

INCONSCIENCIA

La inconsciencia es un estado causado por exceso de fatiga o daños críticos. La duración de la inconsciencia se encuentra en la descripción del efecto que la causó, pero si no se da ninguna duración, la inconsciencia dura 10-BR minutos.

Un personaje inconsciente es totalmente ajeno a su entorno y no puede realizar ninguna acción. También se le considera un objetivo indefenso.

Si un personaje cae inconsciente debido al exceso de fatiga, recupera parte de esa fatiga al despertar (consulta **Fatiga**).

VACÍO

No hay nada agradable en ser expuesto al vacío. Este desafortunado suceso se produce de dos formas principales: un personaje puede encontrarse de repente en un entorno sin aire y sin presión (como al ser expulsado inesperadamente de una esclusa al espacio), o puede verse afectado lentamente (como si se encuentra en una nave de vacío dañada que filtra su atmósfera al espacio).

Un personaje que se expone repentinamente al vacío puede sobrevivir indemne tantos asaltos como su bonificación de Resistencia. A menos que tenga una fuente de oxígeno, comenzará a sufrir los efectos de la asfixia. Al final de cada asalto después de esto, sufre 1d10+3 puntos de daño explosivo por la despresurización. Si está en el vacío del espacio, al final de cada asalto se debe realizar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia**. Si falla sufre 1d10 puntos de daño de energía por el frío extremo. En ambos casos el blindaje no reduce el daño.

Si un personaje muere en el espacio, su cadáver tarda cinco asaltos en congelarse. Si un cadáver congelado sufre algún daño, se rompe en pedazos de hielo color rojo sangre. No hay nada, salvo quizás un pacto demoníaco, que pueda traer de vuelta a un personaje de ese destino.

Un personaje atrapado en un ambiente que empeora gradualmente, puede sobrevivir indemne tantos asaltos como el doble de su bonificación de Resistencia. Después de este tiempo, comienza a experimentar la asfixia y la despresurización. Desde ese punto en adelante, al final de cada asalto debe hacer una tirada de Resistencia con una penalización acumulativa de -10. El éxito indica que solo sufre 1d5 de daño explosivo. El fracaso significa que sufre 1d10. En ambos casos el blindaje no reduce el daño.

CURACIÓN

Un personaje inevitablemente sufre daños durante sus exploraciones de la galaxia. A medida que el personaje acumula daños, progresa a través de tres estados diferentes: heridas leves, heridas graves, y heridas críticas. Los personajes se recuperan del daño de forma natural a un ritmo lento que varía en función de la gravedad del personaje. El descanso, la atención médica y unos pocos poderes psíquicos pueden acelerar la recuperación.

HERIDO LEVE

Se considera herido leve a un personaje que ha recibido un daño igual o inferior al doble de su bonificación de Resistencia. Un personaje herido leve elimina 1 punto de daño cada día mediante curación natural. Si un personaje herido leve dedica un día entero a descansar en cama, elimina una cantidad de daño igual a su bonificación de Resistencia.

EJEMPLO

Grak tiene una bonificación de Resistencia de 4. Tras una pelea con dos matones de colmena, Grak ha sufrido 5 de daño. Esta cantidad de daño es inferior al doble de la bonificación de Resistencia de Grak, 8, por lo que Grak solo está herido leve. Eliminará 1 de daño al día de forma natural, pero si dedica un día a descansar puede eliminar 4 de daño.



HERIDO GRAVE

Un personaje está herido grave cuando recibe más del doble de daño que su bonificación de Resistencia. Un personaje herido grave elimina 1 de daño por semana mediante curación natural. Si un personaje herido grave dedica una semana completa a descansar, elimina una cantidad de daño igual a su bonificación de Resistencia. Cuando el daño de un personaje herido grave es igual o inferior al doble de su bonificación de Resistencia, pasa a ser un herido leve.

EJEMPLO

Tras una dura lucha con un desangrador, Grak ha sufrido 12 de daño, más del doble de su bonificación de Resistencia de cuatro. Grak está herido grave y decide pasar toda una semana en la enfermería. Al final de la semana, elimina 4 de daño porque su bonificación de Resistencia es cuatro. Como ahora tiene 8 de daño (el doble de su bonificación de Resistencia) ahora solo está herido leve.

Herido crítico

Un personaje está herido crítico cuando recibe más daños que su total de Heridas. Un personaje herido crítico no elimina el daño por su cuenta, necesita atención médica. Con descanso y atención médica, elimina 1 punto de daño crítico por semana. Cuando se elimina todo su daño crítico, el personaje pasa a estar herido grave.

EJEMPLO

Después de una agotadora batalla con una turba de piratas orkos, Grak ha sufrido tres puntos de daño crítico. Afortunadamente, sus camaradas lograron llevarlo a la enfermería, donde pasó tres semanas bajo la constante supervisión del quirurgo de la nave. Al final de estas semanas, Grak ha eliminado los tres puntos de daño crítico y ahora solo está herido grave.

ATENCIÓN MÉDICA

La atención médica es cualquier acción tomada para tratar heridas, y puede variar desde la aplicación de drogas curativas a una tirada exitosa de Medicae, o incluso el uso de poderes psíquicos. La atención médica puede proporcionar una recuperación inmediata o puede acelerar el proceso de curación natural. Para más información, consulta la habilidad Medicae en el Capítulo III: Habilidades.

Prótesis biónicas y cibernéticas

Es posible restaurar miembros perdidos con reemplazos biónicos. De hecho, a veces un personaje podría preferir cortar un brazo o pierna sana para obtener los beneficios de una prótesis cibernética. Las reglas para quitar y poner implantes, extremidades y armas biónicas y cibernéticas se detallan en el Capítulo V: Arsenal.

EXPLORACIÓN

ogue Trader es una ambientación de juego repleta de juego, exploración y, con suerte, la adquisición de riqueza. Esta sección explica reglas adicionales para dirigir los negocios de una organización comerciante independiente—para aventurarse en lo desconocido, explorar, explotar y conquistar.

Hay dos grupos de habilidades fundamentales para los personajes durante sus viajes, las habilidades de exploración e investigación. Ambos grupos ofrecen muchas oportunidades interesantes para lograr unos instantes bajo los focos. No obstante, las tiradas de habilidad no deben emplearse para reemplazar la interpretación—en vez de eso deben usarse para aumentarla y animar la participación de todo el grupo.

USAR HABILIDADES DE EXPLORACIÓN

Las habilidades de exploración pueden ayudar en múltiples objetivos, desde merodear los restos de un pecio espacial en busca de antigua tecnología a inspeccionar una superficie planetaria por ricas vetas minerales. Las habilidades de exploración difieren de las de investigación en que tienden a centrarse en buscar o examinar localizaciones para descubrir que es lo que hay en ellas.

RETOS DE EXPLORACIÓN

Cuando un grupo de personajes desea aplicar sus especialidades colectivas a una tarea de investigación, el DJ puede crear un reto de exploración. Esto es una versión aumentada de una tirada de habilidad, en donde múltiples personajes pueden contribuir al éxito del reto durante un período prolongado de tiempo. Para crear un reto de exploración, el DJ considera la naturaleza y complejidad general del reto, y asigna un número total de niveles de éxito necesarios para completar el reto. La Tabla 9–27: Retos de exploración proporciona algunos ejemplos.

Durante un reto de exploración, cada personaje participante puede hacer una tirada con cualquier habilidad de exploración que posea, aunque el DJ puede determinar que algunas habilidades no son de ayuda a la tarea en cuestión. El mismo personaje puede hacer múltiples tiradas, pero cada vez debe elegir una habilidad de exploración diferente. Además, la misma habilidad de exploración puede ser usada varias veces pero solo si se intenta por un personaje distinto cada vez. Depende de los jugadores decidir el orden de las tiradas de habilidad de exploración.

La dificultad de las tiradas de habilidad de exploración es Moderada (+0), pero esto puede cambiar en función del resultado de las tiradas previas en el reto. Con un éxito, la dificultad de la próxima habilidad de exploración se reduce en un nivel. Además, cada nivel de éxito cuenta para el total de niveles de éxito necesarios para completar el reto de exploración. Por el contrario, un fallo en una tirada de habilidad de exploración aumenta la dificultad de la próxima habilidad de exploración en un nivel. Además, por cada nivel de fracaso elimina un nivel de éxito para completar el reto de exploración.

Los exploradores pueden usar puntos de Destino para alterar el resultado de los retos de exploración.

EJEMPLO

Jericó y Mira han rastreado una señal no identificada a la superficie de un planeta árido. Debido a la interferencia magnética que afecta a sus instrumentos, encontrar la fuente de la señal tomará un tiempo considerable. El DJ determina que este es un reto de exploración costoso, necesitando seis niveles de éxito para completarlo.

Tras debatirlo, se decide que Mira tirará primero, haciendo una tirada Moderada (+0) de Navegación (Superficie) y superándola (pero sin niveles de éxito). En este caso, el conocimiento de Mira ayuda lo suficiente para hacer la próxima tirada del reto un poco más fácil. Sabiendo esto, Jericó decide intentar una tirada Ordinaria (+10) de Perspicacia. Jericó hace la tirada y consigue dos niveles de éxito.

El grupo solo necesita ahora cuatro niveles de éxito más para completar el reto de exploración, y el éxito de Jericó también hace la siguiente tirada aún más sencilla. Mira decide hacer una tirada Rutinaria (+20) de Perspicacia. Desafortunadamente, hace una tirada terrible, jy obtiene un nivel de fracaso! El fallo de Mira cuesta al grupo un nivel de éxito; además, la siguiente tirada del reto será in poco más difícil.

Mira intenta redimirse con una tirada de Buscar con una dificultad Ordinaria (+10). Hace una tirada excelente y consigue cuatro niveles de éxito. Entonces decide gastar un punto de Destino para añadir un nivel de éxito adicional, permitiendo al grupo completar el reto de exploración. El DJ explica que advierten unas formas distantes. El grupo las confundió al principio con formaciones rocosas, pero son realmente ruinas antiguas—claramente este es el origen de la extraña señal.

Fallando un reto de exploración

Si los exploradores fallan colectivamente todas sus tiradas de habilidades de exploración sin acumular suficientes niveles de éxito para completar el reto, lo fallan y se retrasan. Las consecuencias exactas del retraso dependen en gran medida del DJ, pero los exploradores no deben enfrentar nunca un fallo permanente e insuperable. En su lugar, podrían verse obligados a regresar a su nave o base de operaciones para formular una nueva estrategia, o verse temporalmente atascados en un entorno peligroso que amenaza su supervivencia. Sean cuales sean las consecuencias, el DJ debería finalmente darles otra oportunidad para superar el reto de exploración.

Tabla 9-27: Retos de exploración			
Complejidad del reto Niveles de éxito necesarios			
Simple	3		
Costosa	6		
Comprometida	12		

Tabla 9-28: Referencias de investigación				
Complejidad	Dificultad	Modificador	Tiempo	Ejemplo
Simple	Fácil	+30	1 hora	Descubrir el chismorreo local.
Básica	Rutinaria	+20	6 horas	Encontrar las grandes victorias de un comisario famoso.
Rutinaria	Ordinaria	+10	24 horas	Localizar la hoja de servicio de un comisario famoso.
Costosa	Moderada	+0	72 horas	Identificar una toxina extraña.
Ardua	Complicada	-10	14 días	Rastrear la genealogía de una desconocida dinastía comerciante independiente.
Comprometida	Difícil	-20	1 mes	Traducir un libro entero.
Laberíntica	Muy dificil	-30	1d5 años	Catalogar una cripta de datos.

USAR HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

En muchos casos, la exploración comienza con un indicio o pista que requiere una mayor investigación antes de que la información sea fiable. Las expediciones en lo desconocido son un asunto peligroso, y el comerciante independiente sabio hace todo lo que puede para mitigar los riesgos. Las técnicas de investigación podrían incluir rastrear a individuos clave y extraer información—mediante encanto, intimidación o negociación—o usar contactos personales para descubrir datos sobre una famosa figura en la historia del Imperio. Otros métodos de investigación podrían implicar sondear a la población local por rumores, traducir antiguas tablas, o seguir la senda de una expedición fallida. Por último, un poco de investigación exitosa produce saber dónde mirar, con quién hablar, y dónde ir, una vez conseguida la información. Las habilidades de investigación difieren de las de exploración en que estas tienden a concentrarse en hacer preguntas, o buscar información específica, sin saber dónde mirar.

Todas las tiradas de habilidades de investigación requieren que un personaje tenga acceso a una habilidad de investigación. La dificultad de la tirada depende de la complejidad de la tarea, que también determina el tiempo base necesario para conseguir una respuesta fiable. Un éxito permite al personaje tirar 1d10 y añadir la bonificación de característica apropiada (según determine la habilidad de investigación) y resta el valor en horas del tiempo necesario para descubrirla. Un fallo indica que no se obtienen avances. Fallar por tres o más niveles de fracaso indica un retroceso, añadiendo 1d10 horas al tiempo requerido para la tirada. Fallar por cinco o más niveles significa que la investigación ha llegado a un punto muerto y que cualquier intento posterior aumenta su dificultad en dos niveles. Una vez transcurrido el tiempo de investigación, el personaje consigue la información que busca.

La **Tabla 9–28: Referencias de investigación** ofrece una selección de dificultades de ejemplo para realizar investigaciones de distinta complejidad.

INVESTIGACIONES APRESURADAS

Las referencias antes descritas asumen que los personajes que realizan la investigación desean adquirir una información lo más completa y fiable posible, y están dispuestos a invertir el tiempo necesario para lograrlo. Por supuesto, en muchos casos los personajes simplemente no disponen del tiempo suficiente para realizar una investigación a fondo, no importa los golpes de suerte con los que se encuentren. En tales casos, los personajes querrán conseguir la mejor información que puedan en un marco temporal limitado. Esta clase de investigación apresurada suele obtener pocos detalles o mucha información contradictoria, errónea, incomprensible o irrelevante. Sin embargo, a veces es lo mejor que pueden esperar los investigadores.

Al realizar una investigación apresurada, el personaje primero decide cuanto desea dedicar a la tarea y luego hace la tirada de investigación. Si tiene éxito, consigue algo de información, pero su fiabilidad es dudosa—el DJ puede consultar la **Tabla 9–29: Fiabilidad de la información conseguida apresuradamente** como guía para ajustar los resultados de una investigación compleja realizada en un tiempo menor al recomendado.

MOVIMIENTO

n muchas situaciones de juego, es innecesario preocuparse sobre lo rápido que un personaje puede correr, o cuánto tiempo le lleva ir desde su camarote al arsenal de la nave. Sin embargo, hay una serie de situaciones dentro del juego, como el combate, en las que saber lo rápido que puede moverse un personaje es muy importante.

Durante un asalto de combate, un personaje puede realizar una acción específica o moverse a una de estas cuatro velocidades: parcial, completo, carga o carrera. Los metros que recorre un personaje a estas distintas velocidades está determinado por su bonificación de Agilidad. Consulta la **Tabla 9–30**: **Movimiento en tiempo estructurado** para más detalles al respecto. Los rasgos pueden modificar estas velocidades.

Tabla 9-29: Fiabilidad de la información conseguida apresuradamente				
Complejidad	1 hora	6 horas	24 horas	72 horas
Costosa	10% fiable	25% fiable	50% fiable	100% fiable
Ardua	Sin resultados	10% fiable	25% fiable	50% fiable
Comprometida	Sin resultados	Sin resultados	10% fiable	25% fiable
Laberíntica	Sin resultados	Sin resultados	Sin resultados	10% fiable

Tabla 9-30: Movimiento en tiempo estructurado (metros/asalto)				
BA	Parcial	Completo	Carga	Carrera
0	1/2	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

En algunas situaciones, puede ser importante saber lo rápido que se mueve un personaje en tiempo narrativo. La **Tabla 9–31: Movimiento en tiempo narrativo** describe la velocidad estándar de un personaje a un ritmo pausado y bajo condiciones óptimas. El entorno (consulta más adelante) puede afectar a estas velocidades, estorbando a los personajes cuando viajan.

MOVIMIENTO NARRATIVO YTERRENO

Las condiciones del terreno pueden alterar lo rápido que un personaje recorre distancias durante el tiempo narrativo. Desplazarse penosamente metido hasta la cintura en un pantano de un mundo letal es bastante más laborioso que caminar a través de los corredores de metal de una estación orbital. Reduce el movimiento del personaje a la mitad al desplazarse a través de vegetación densa, zonas urbanas concurridas, y otros terrenos similarmente difíciles. Además, el Director de Juego determina que modificadores, si los hay, se aplican al tiempo narrativo por causa del entorno.

APRESURARSE

Un personaje puede acelerar el paso y desplazarse hasta el doble de su movimiento en tiempo narrativo durante tantas horas como su bonificación de Resistencia. Una vez finalizado este tiempo, deberá superar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o aumentar su fatiga un nivel. Además, un personaje que apresura la marcha es menos probable que preste atención a su entorno, por lo que sufre una penalización de -10 a todas las tiradas basadas en Percepción.

El personaje puede forzar hasta el límite y continuar a pesar de su creciente fatiga y penalizaciones. En este caso, el personaje debe continuar haciendo tiradas de Resistencia progresivamente más difíciles para evitar acumular niveles adicionales de fatiga. Por ejemplo, el personaje sufre una penalización de -10 a su tirada de Resistencia después del segundo período de tiempo, una penalización de -20 después del tercero, etc.

CORRER EN TIEMPO NARRATIVO

Aunque los personajes pueden correr durante el tiempo narrativo, pero hacerlo resulta fatigoso. Al correr un personaje triplica su índice de movimiento. Cada hora de carrera sostenida requiere que el personaje haga una tirada de Resistencia, con una penalización acumulativa de -10 por cada hora después de la primera para mantener el ritmo. Si falla una tirada, el personaje sufre 1 nivel de fatiga. Los personajes corriendo están más centrados que aquellos que se apresuran y sufren una penalización de -20 a todas las tiradas basadas en Percepción. Al igual que al apresurarse, los personajes pueden continuar corriendo después de una tirada fallida, pero las penalizaciones ganadas por fallar múltiples tiradas son acumulativas.

MARCHA FORZADA

Aunque el tiempo estándar de marcha es de diez horas al día, no hay nada que impida a los personajes continuar pasado ese tiempo. Los personajes pueden forzar la marcha sin consecuencias negativas un número de horas igual a su bonificación de Resistencia. Por encima de esto, un personaje debe hacer una tirada de Resistencia (con una penalización acumulativa de -10 cada hora) por cada hora que recorra más allá de su bonificación de Resistencia. Una tirada fallida indica que el personaje sufre un nivel de fatiga. Es posible forzar la marcha hasta caer inconsciente. Cada punto de fatiga acumulada por una marcha forzada se elimina con dos horas de descanso.

MOVIMIENTO Y ENTORNO

Los índices de movimiento para personajes descritos en la Tabla 9–30: Movimiento en tiempo estructurado asumen un campo de batalla relativamente despejado. Puede haber obstáculos menores, pero los personajes se desplazan a su velocidad estándar. Sin embargo, hay circunstancias que limitan el movimiento del personaje, como pasillos cubiertos de escombros, profundas capas de nieve, niebla densa o vegetación espesa. En estos entornos el índice de movimiento del personaje se reduce a la mitad. Si un personaje carga o corre, debe superar una tirada Ordinaria (+10) de Agilidad o tropezar y caer al suelo. La dificultad de esta tirada puede ser modificada de acuerdo al terreno.

Tabla 9	9-31: Movimient	O EN TIEMP	O NARRATIVO
BA	Por minuto	Por hora	Por día †
0	12m	0,75km	7km
1	24m	1,5km	15km
2	48m	3,5km	30km
3	72m	4km	40km
4	96m	6km	60km
5	120m	7km	70km
6	144m	9km	90km
7	168m	10km	100km
8	192m	12km	120km
9	216m	13km	130km
10	240m	14km	140km
†Asume 10) horas de marcha.		

TABLA 9-32: MODIFICADORES DE AGILIDAD			
POR CORRER EN ENTORNOS	TRAICIONEROS		
Condición	Dificultad		
Niebla o humo	Ordinaria (+10)		
Fango	Moderada (+0)		
Aguas poco profundas	Moderada (+0)		
Oscuridad	Complicada (-10)		
Nieve	Complicada (-10)		
Maleza	Complicada (-10)		
Multitud densa	Difícil (-20)		
Gravedad cero	Difícil (-20)		
Escombros	Difícil (-20)		
Temblores sísmicos	Difícil (-20)		

Consulta algunas sugerencias en la Tabla 9–32: Modificadores de Agilidad por correr en entornos traicioneros.

TREPAR

Durante su exploración, un personaje podría tener que subirse a un muro, descender por una grieta, trepar a un tejado para lograr una posición como francotirador, o encaramarse a un árbol para escapar de las garras de un maligno xenos. Trepar se suele dividir en dos categorías: escaladas sencillas y superficies escarpadas.

ESCALADAS SENCILLAS

Las escaladas sencillas incluyen muros bajos, colinas empinadas, rocas, arboles o cualquier cosa que requiera esfuerzo y concentración, pero no una habilidad real. Cualquier personaje con ambas manos libres puede realizar automáticamente una escalada sencilla siempre que se tome su tiempo y no esté distraído (como por ejemplo, recibiendo disparos).

Si un personaje intenta trepar rápidamente, está siendo atacado o está distraído de algún otro modo, necesita hacer una tirada de Fuerza o de Trepar para realizar una escalada sencilla. Con un éxito, el personaje asciende o desciende la mitad de su movimiento parcial. Por cada nivel de éxito, el personaje trepa un metro más. Con una tirada fallida, el personaje cae desde su posición de escalada original.

El DJ puede ajustar la dificultad de la tirada basándose en la naturaleza de la escalada y otras circunstancias, pero la dificultad por defecto es Moderada (+0).

Algunos tipos de escalada, como ascender por una sólida escalera, son tan básicos que no es necesaria ninguna tirada.

SUPERFICIES ESCARPADAS

Muchas superficies están más allá de las capacidades de los personajes ordinarios. Una pared vertical con salientes y sin asideros visibles, una grieta helada, los muros exteriores de los edificios, requieren habilidad para tener éxitos. Estos esfuerzos siempre requieren una tirada.

Un personaje puede intentar subir por una superficie escarpada con una tirada de Trepar. Con un éxito, el personaje asciende o desciende la mitad de su índice de movimiento parcial (redondeado hacia arriba). Por cada nivel de éxito el personaje trepa un metro más. Con una tirada fallida, el personaje cae desde su posición de escalada original.

La dificultad varía según la superficie a trepar, aunque la mayoría de las tiradas deben ser Moderadas (+0). Las herramientas especializadas pueden añadir bonificaciones a las tiradas de Trepar (consulta el **Capítulo V: Arsenal**).

Descenso controlado

Si un personaje necesita descender una superficie escarpada rápidamente puede hacerlo descendiendo en rappel. Esto requiere equipo de escalada, como un arnés de seguridad o al menos una cuerda larga. El personaje hace una tirada **Moderada (+0) de Agilidad**. Con un éxito, el personaje desciende 10 metros por asalto. Con un fracaso solo desciende 5 metros por asalto. Si falla por dos o más niveles, el personaje debe superar una tirada **Moderada (+0) de Fuerza** o perderá el control—si no lleva un arnés de seguridad, el personaje cae.

SALTOS VERTICALES Y HORIZONTALES

Un salto vertical es un ascenso o descenso controlado en donde un personaje intenta saltar tan alto como pueda o caer con seguridad y sin sufrir daño. Si un personaje es empujado sobre un borde o de otro modo no tiene el control del descenso, no está saltando, sino cayendo (consulta la página 262). Un salto horizontal es aquel en donde un personaje intenta cubrir tanta distancia como sea posible. Ambos saltos pueden beneficiarse de la carrerilla y requieren una acción completa.

SALTOS VERTICALES INMÓVILES

Un personaje puede saltar, de una posición fija, medio metro hacia arriba, medido desde el suelo hasta las plantas de los pies. La distancia de salto depende tanto de la masa corporal del personaje como de su Fuerza y Agilidad, de modo que la distancia tiende a variar poco entre personajes. Un personaje puede saltar hacia arriba para alcanzar un objeto por encima, como una repisa o apoyo, hasta una altura igual a su propia estatura más un metro (por la media de longitud de brazo) y medio (por un salto vertical de pie). Por lo general, no hace falta tirar para hacer el salto, aunque subirse al asidero de una cornisa requiere una tirada Moderada (+0) de Fuerza.

Un personaje puede intentar descender con seguridad tantos metros como su bonificación de Agilidad mediante una tirada Moderada (+0) de Agilidad. Con un éxito aterriza de pie y no sufre daño. Si tiene éxito, pero la distancia es mayor que su bonificación de Agilidad, sufre un daño de caída (consulta la página 262) igual a la distancia restante en metros y acaba su turno tumbado boca abajo. Si falla la tirada sufre un daño de caída por toda la distancia del salto y acaba su turno tumbado boca abajo.

SALTOS VERTICALES CON CARRERILLA

Con una carrerilla de al menos cuatro metros en línea recta, un personaje puede aumentar la altura de sus saltos. Al final de su movimiento debe hacer una tirada **Moderada** (+0) de Agilidad. Si tiene éxito, puede añadir la mitad de su bonificación de Fuerza, redondeada hacia arriba, en metros a su distancia de salto vertical normal, más medio

metro adicional por cada nivel de éxito. Si falla la tirada el personaje tropieza y finaliza su turno. Por cada cuatro metros adicionales recorridos por encima de los necesarios para el salto, el personaje recibe una bonificación de +10 a su tirada de Agilidad (hasta un máximo +30).

SALTOS HORIZONTALES INMÓVILES

Para hacer un salto horizontal desde una posición fija, el personaje debe superar una tirada **Complicada (-10) de Agilidad**. Con un éxito, el personaje salta tantos metros como su bonificación de Fuerza más medio metro por cada nivel de éxito. Con un fallo, el personaje solo salta la mitad de su bonificación de Fuerza (redondeada hacia arriba) en metros y cada nivel de fracaso adicional reduce la distancia saltada en medio metro (hasta un mínimo de medio metro).

La altura alcanzada verticalmente es una cuarta parte de la distancia horizontal del salto (redondeado hacia arriba).

SALTOS HORIZONTALES CON CARRERILLA

Como en el caso del salto vertical, para realizar un salto horizontal con carrerilla el personaje debe recorrer al menos cuatro metros en línea recta. Al final de su movimiento debe hacer una tirada de **Moderada (+0) de Agilidad**. Con un éxito, el personaje salta un número de metros igual a su bonificación de Fuerza más medio metro por cada nivel de éxito. Con un fallo, el personaje solo salta la mitad de su bonificación de Fuerza en metros (redondeada hacia arriba) y cada nivel de fracaso reduce la distancia saltada en medio metro (hasta una distancia mínima de medio metro). Por cada cuatro metros adicionales recorridos además de los necesarios para el salto, el personaje recibe una bonificación de +10 a su tirada de Agilidad (hasta un máximo +30).

La altura alcanzada en el salto es igual a una cuarta parte de la distancia cubierta (redondeada hacia arriba).

NADAR

En circunstancias ideales un personaje no necesita hacer tiradas para nadar, pero situaciones difíciles como aguas turbulentas y encrespadas, manos atadas, o nadar combatiendo, requieren que el personaje haga una tirada de Nadar para moverse. Estas condiciones requieren una tirada Moderada (+0) de Nadar como una acción completa. Con un éxito, el personaje se desplaza en cualquier dirección tantos metros como la mitad de su bonificación de Fuerza, o simplemente que se mantiene a flote (a elección del jugador). Un fallo indica que el personaje no hace ningún progreso y permanece donde está.

Un personaje puede también nadar bajo el agua, pero debe contener su respiración para hacerlo. Un personaje incapaz de nadar por algún motivo (inconsciente, paralizado, etc.) se hunde automáticamente. Cuando está bajo el agua, un personaje se arriesga a la asfixia por ahogamiento. Consulta la página 262 para más información al respecto.

El equipo pesado (en especial el blindaje) hace extremadamente difícil nadar. Si un personaje lleva blindaje o exceso de peso, todas las tiradas de Nadar son Muy difíciles (-30) y fallar una tirada de Nadar causa automáticamente un nivel de fatiga.

NADAR Y TIEMPO NARRATIVO

La natación prolongada puede ser extenuante. Un personaje puede nadar tantas horas como su bonificación de Resistencia. Pasado ese punto, el personaje debe hacer una tirada de Resistencia cada hora con una penalización acumulativa de -10 por hora. Si el personaje falla esta tirada, sufre un nivel de fatiga. Si un personaje está nadando y se desmaya debido a la fatiga, se hundirá y comenzará a ahogarse (consulta la página 262).

Para determinar la distancia recorrida por cada hora de natación, utiliza la **Tabla 9–31: Movimiento en tiempo narrativo** y emplea la bonificación de Fuerza del personaje en vez de su bonificación de Agilidad.

CARGAR, LEVANTAR Y ARRASTRAR OBJETOS

En circunstancias normales no es necesario saber exactamente cuánto peso puede cargar un personaje en ROGUE TRADER y el sentido común puede servir de guía en la mayoría de los casos. Por lo general, los personajes pueden llevar un arma principal (como un bólter, un rifle láser o un lanzallamas), más una o dos armas secundarias (como una pistola o un arma de cuerpo a cuerpo), además de unos cuantos cargadores de munición adicional y varias piezas de equipo diverso en una mochila, bolsa o un recipiente similar. Sin embargo, no sería razonable que un personaje, incluso uno muy fuerte, llevase tres armas pesadas distintas y varios miles de proyectiles para cada una de ellas, o que un personaje tuviera una mochila con cada uno de los objetos de la sección de equipo listados en el Capítulo V: Arsenal. No obstante, pueden darse casos en los que resulte útil saber cuánto puede cargar o levantar un personaje.

La cantidad de peso que un personaje puede mover depende de la suma de su bonificación de Fuerza y Resistencia. Compara el total en la **Tabla 9–33: Cargar, levantar y arrastrar peso** para averiguar los límites de la fuerza de un personaje. Ten en cuenta que ciertos rasgos pueden aumentar este valor.

CARGAR PESO

La carga indica cuánto peso puede llevar cómodamente un personaje, sin esfuerzo ni penalizaciones a su movimiento. Si un personaje carga un peso mayor que el indicado, lleva exceso de carga (consulta más adelante).

LEVANTAR PESO

El levantamiento representa la cantidad máxima de peso que un personaje puede alzar del suelo. Un personaje puede desplazarse mientras sostiene una carga pesada, pero si el peso supera el total de su valor de carga, el personaje lleva exceso de peso (consulta más adelante). Levantar un peso es una acción completa.

Un personaje puede intentar levantar una carga por encima de su límite mediante una tirada **Moderada (+0) de Fuerza**. Cada nivel de éxito añade un +1 a la suma de su bonificación de Fuerza y Resistencia para determinar el límite de peso. Si se falla la tirada por dos niveles de fracaso o más, el personaje sufre de inmediato un nivel de fatiga.

TA	Tabla 9-33: Carcar, levantar y arrastrar peso				
Sı	ıma de	Peso Max.	Peso Max.	Peso Max.	
B	F y BR	Cargado	Levantado	Arrastrado	
0		0,9kg	2,25kg	4,5kg	
1		2,25kg	4,5kg	9kg	
2		4,5kg	9kg	18kg	
3		9kg	18kg	36kg	
4		18kg	36kg	72kg	
5		27kg	54kg	108kg	
6		36kg	72kg	144kg	
7		45kg	90kg	180kg	
8		56kg	112kg	225kg	
9		67kg	135kg	270kg	
10)	78kg	157kg	315kg	
11		90kg	180kg	360kg	
12	2	112kg	225kg	450kg	
13		225kg	450kg	900kg	
14	ļ	337kg	675kg	1.350kg	
15	;	450kg	900kg	1.800kg	
16	,)	675kg	1.350kg	2.700kg	
17	7	900kg	1.800kg	3.600kg	
18	3	1.350kg	2.700kg	5.400kg	
19		1.800kg	3.600kg	7.200kg	
20)	2.250kg	4.500kg	9.000kg	

ARRASTRAR PESO

El peso arrastrado representa la cantidad máxima de peso que el personaje puede empujar a lo largo de una superficie lisa, como un suelo de metal. El terreno puede hacer que desplazar objetos sea difícil o incluso imposible. Desplazar un peso hasta el límite no requiere tirada y consume una acción completa.

Un personaje puede intentar arrastrar un peso por encima de su límite mediante una tirada **Moderada (+0) de Fuerza**. Cada nivel de éxito añade un +1 a la suma de las bonificaciones de Fuerza y Resistencia a efectos de determinar los límites. Con dos o más niveles de fracaso, el personaje sufre de inmediato un nivel de fatiga.

EXCESO DE CARGA

Si un personaje intenta llevar encima un peso superior a su límite normal de acarreo, pero inferior a su límite de levantamiento, lleva exceso de carga. El personaje sufre una penalización de -10 a todas las tiradas relacionadas con el movimiento y reduce su bonificación de Agilidad en 1 a efectos de calcular sus índices de movimiento y su iniciativa. Además, al cabo de tantas horas como su bonificación de Resistencia en que el personaje acarree este peso, deberá superar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o sufrir un nivel de fatiga.

ARROJAR OBJETOS

El Capítulo V: Arsenal describe varias armas diseñadas para ser arrojadas, pero un personaje puede intentar arrojar casi cualquier objeto cuyo peso sea igual o inferior a la mitad de su valor de levantamiento de peso (como se indica en la Tabla 9–33: Cargar, levantar y arrastrar peso).

Para arrojar un objeto, el personaje debe realizar una tirada Moderada (+0) de Fuerza. Un éxito indica que el objeto recorre tantos metros como su bonificación de Fuerza. Por cada nivel de éxito la distancia se incrementa en un multiplicador (con un nivel el personaje arroja el objeto a una distancia igual al doble de su bonificación de Fuerza, con dos niveles el personaje arroja el objeto a una distancia igual a tres veces su bonificación de Fuerza, etc.). Con un fallo, el objeto recorre una distancia igual a la mitad de su bonificación de Fuerza (redondeado hacia abajo; un resultado de 100 indica simplemente que el objeto cae a sus pies). Si el objeto golpea una superficie dura, como un muro o vehículo, causa 1d10+BF de daño más 1 punto de daño por cada nivel de éxito en la tirada. Estas reglas no se aplican a granadas ni a armas arrojadizas. Estas armas ya disponen de un alcance propio, indicado en las tablas de armas.

Si el objeto se arroja contra un objetivo se considera un arma improvisada y el personaje debe hacer una tirada de Habilidad de Proyectiles en lugar de una tirada de Fuerza.

Un personaje puede intentar arrojar un objeto que pesa más de la mitad de su capacidad de levantamiento de peso, pero requiere superar una tirada **Difícil (-20) de Fuerza**.

ILUMINACIÓN

Muchas aventuras en **Rogue Trader** ocurren bajo la cobertura de la noche, en las sombrías profundidades de las cuevas, o en las fétidas entrañas de la subcolmena. Como resultado, la opresiva oscuridad se convierte en un enemigo por derecho propio, ocultando innumerables amenazas en su profunda negrura. Por estas razones, las fuentes de luz son primordiales al explorar los oscuros parajes del Imperio.

Para simplificar, ROGUE TRADER utiliza tres niveles de iluminación: luz brillante, penumbra y oscuridad. La luz brillante es cualquier luz que permita una visión normal, como la luz solar, una cámara bien iluminada o la luz de una linterna incandescente, etc. Las condiciones de penumbra se dan durante las horas previas al amanecer o el crepúsculo en planetas similares a la Tierra, cuando un personaje está más allá del alcance de un fuente de luz normal o cuando esa fuente está enturbiada por un efecto como la niebla o el humo. La oscuridad, como su nombre indica, es la ausencia total de luz.

Aparte de oscurecer la visión, las condiciones de penumbra y oscuridad tienen también un efecto perjudicial sobre las capacidades de combate y movimiento del personaje. Los personajes pueden desplazarse a través de áreas de penumbra sin penalización, pero solo pueden desplazarse a la mitad de su índice de movimiento en la oscuridad. Un personaje que exceda esta velocidad tiene tendencia a deambular y puede desorientarse y moverse en una dirección aleatoria en caso de no superar una tirada Difícil (-20) de Percepción. Para los efectos de la iluminación en el combate, consulta Oscuridad y Niebla, bruma, sombras o humo en la página 251.

VUELO

Esta sección describe las reglas relativas a criaturas voladoras o a personajes con una tecnología que otorga esa capacidad.

ALTITUD

En un planeta similar a la Tierra existen tres niveles de altitud: flotante, baja y elevada. Ascender o descender un nivel requiere una acción de movimiento y la altitud solo puede cambiar un nivel con una acción de movimiento normal. Cambiar más de dos niveles requiere una acción de carga o carrera.

Flotante

Un personaje o criatura flotando se desliza sobre el suelo, normalmente a una altura no superior a dos metros y puede pasar sobre obstáculos pequeños con facilidad. Una criatura flotante puede atacar y ser atacada por otras criaturas al nivel del suelo.

A menudo, una criatura que puede flotar pero es incapaz de volar a otras altitudes, como es el caso cuando una criatura posee el rasgo Levitador (consulta el Capítulo XIV: Adversarios y alienígenas). Una criatura con este rasgo siempre permanece a la misma altura sobre el suelo (a menos de dos metros) incluso si desciende a un terreno bajo, como un cráter o valle. Estas criaturas no descenderán voluntariamente sobre una zona de la que no puedan salir, del mismo modo que una criatura normal no entraría en un área de la que no pudiera escapar.

Baja altitud

Un personaje o criatura volando en altitud baja está más allá del alcance del ataque cuerpo a cuerpo de las amenazas al nivel del suelo, pero aún dentro del alcance de la mayoría de los ataques a distancia. Un volador en baja altitud no sufre penalizaciones por disparar hacia abajo, pero aquellos que disparen contra él sufren una penalización de -10 a su tirada de Habilidad de Proyectiles, además de cualquier otra penalización habitual por el alcance.

Alta altitud

Un personaje o criatura volando en alta altitud está muy por encima del suelo y fuera del alcance de todos los ataques provenientes del suelo o de baja altitud. Los personajes o criaturas en alta altitud solo pueden atacar o ser atacados por otros a su misma altura.

MOVIMIENTO AÉREO

Las criaturas y personajes voladores se dividen en dos categorías generales definidas por sus rasgos: Levitadores y Voladores (consulta el **Capítulo XIV: Adversarios y alienígenas**). Los levitadores se desplazan por el aire, pero están limitados a una altitud de dos metros. Un volador no está limitado al nivel de suelo y puede ascender o descender a cualquier altitud.

Cada rasgo tiene un número asociado en la descripción de la criatura que describe su movimiento aéreo. Este funciona igual que el movimiento, pero solo cuando la criatura está en el aire. Mientras vuela, una criatura debe realizar al menos una acción de movimiento para mantenerse en el aire cada turno, o caerá. Las acciones de movimiento parcial, completo, carga o carrera, son todas validas para mantener el vuelo.

Si la criatura a una altitud flotante deja de volar de golpe (por ejemplo, por no realizar una acción de movimiento o resultar aturdido), simplemente aterriza indemne en el suelo. Si esto sucede a baja altitud, la criatura cae y recibe un daño de caída (consulta la página 262) equivalente a una caída desde 15 metros. Una criatura que cae desde alta altitud, sufre un daño equivalente a una caída de 25 metros, o más a criterio del DJ.

Los efectos de la gravedad

Aunque la gravedad en los mundos habitados del Imperio pueden variar ligeramente, sus efectos en el juego son insignificantes. Únicamente afectará al movimiento, el levantamiento de peso y a otros factores, cuando los personajes viajen a mundos de gravedad excesivamente baja o elevada.

Mundos de baja gravedad

En los mundos de baja gravedad, los personajes aumentan su bonificación de Agilidad en +2 para determinar su movimiento e iniciativa. Además, añaden +4 al total de su bonificación de Fuerza y Resistencia para calcular los límites de cargar, levantar y arrastrar peso. Los personajes también añaden dos a su bonificación de Fuerza para determinar la distancia a la que pueden arrojar objetos. La baja gravedad dobla todas las distancias de salto horizontal y vertical.

Mundos de alta gravedad

En mundos de alta gravedad, los personajes reducen su bonificación de Agilidad en -2 (hasta un mínimo de uno) para determinar su movimiento e iniciativa. Además, restan -4 (hasta un mínimo de cero) al total de su bonificación de Fuerza y Resistencia para calcular los límites de cargar, levantar y arrastrar peso. Los personajes también restan -2 a su bonificación de Fuerza (hasta un mínimo de cero) para determinar la distancia a la que pueden arrojar objetos. Por último, reduce a la mitad todas las distancias de salto horizontal y vertical.

Gravedad cero

Lo más probable es que los exploradores se encuentren condiciones de gravedad cero en el espacio exterior o cuando se ha producido un fallo tecnológico grave. La gravedad cero se considera terreno difícil, lo que significa que el movimiento del personaje se reduce a la mitad y que intentar una acción de carga o carrera requiere superar una tirada Difícil (-20) de Agilidad para evitar ir a la deriva fuera de control (trátalo como indefenso). Además, un personaje que comienza una acción de movimiento en gravedad cero debe estar adyacente a un suelo, pared, techo u otro objeto fijo, de modo que tenga algo desde donde empujarse.



FACTOR DE BENEFICIO

"Un ladrón es solo un ladrón en virtud de haber contenido su latrocinio a un punto menor. Roba más y será aclamado como un lord-capitán, recibirás una licencia, y serás enviado al Halo de Estrellas".

-Capitán Alembid del Dominus Kalimidae

a riqueza y poder de un comerciante independiente son, de hecho, enormes, extendiéndose por las estrellas. En la vida de un comerciante independiente, incluso la menor de las dinastías tocará docenas de mundos y moldeará el destino de sus civilizaciones, transformando las vidas de millones y alterando las fortunas de sistemas estelares enteros. Incluso en un imperio galáctico que se extiende a lo largo de decenas de miles de años luz, un comerciante independiente tiene un poder que solo imagina un puñado entre toda la humanidad.

Para representar este gran poder e influencia, ROGUE TRADER utiliza el Factor de beneficio. Este valor, más que otra cosa, es una medida del ascenso o caída de las fortunas de los exploradores. Cuando el factor de beneficio de los PJs crece, también lo hace su acceso a objetos raros y poderosos, seguidores únicos, y organizaciones exclusivas. Más allá del poder personal, el factor de beneficio también señala el ascenso de la dinastía de los exploradores, y con el tiempo les permitirá adquirir legiones de guerreros de élite, grandes asentamientos solares, e incluso el favor de los Adeptus. La Tabla 9–34: Beneficio y poder ofrece un ejemplo del factor de beneficio y su poder correspondiente dentro del Imperio.

TABLA 9-34: BENEFICIO Y PODER Factor de beneficio **Ejemplos** Banda de colmena, secta de proscritos 10 Gremio de trabajadores, casa mercantil en disputa Combinado de manufactorías, gremio de 15 colmena menor Secta menor del Ministorum, colectivo de 20 habitáculos Gremio de colmena, casa mercantil, casa noble 25 de subsector en desgracia Gremio de colmena poderoso, noble empobrecido, 30 comerciante independiente proscrito Noble planetario, casa mercantil planetaria, 40 comerciante independiente menor, gobernador imperial débil Noble planetario mayor de un mundo rico, 50 inquisidor menor, cartel de comerciantes libres 70 Comerciante independiente poderoso La dinastía Machenko, vástago de una gran casa 90 del Sector Calixis Comerciante independiente legendario, casa menor 100 del Navis Nobilite, potentado del Navis Nobilite 120 Grandes casa del Sector Calixis, gran inquisidor Gran casa Krin, casa ilustre del Navis Nobilite, 130 Lord-Sector Hax, gran archimagi de Los Tornos Las organizaciones y gobernadores imperiales 150+ más poderosos

Sin embargo, el factor de beneficio no representa una sola cosa, sino que es una combinación de todos los aspectos de riqueza y poder al servicio de los exploradores. Esto significa que el factor de beneficio es al mismo tiempo la cantidad de monedas en sus cofres, su posición en la sociedad imperial, y la compleja red de préstamos, favores y deudas. Por tanto, el factor de beneficio se usa siempre que el comerciante independiente desea ejercer el poder de su dinastía o expandir su dominio dentro del Imperio. En esta sección, cubriremos los dos usos más comunes del factor de beneficio—adquisición e influencia:

Adquisición: Los exploradores usan el factor de beneficio para determinar qué equipo, recursos, y derechos, pueden adquirir y mantener.

Influencia: Los exploradores pueden también usar el factor de beneficio para influir en la sociedad imperial, pidiendo favores y reforzando la lealtad entre sus seguidores.

FACTOR DE BENEFICIO INICIAL

El grupo de un nuevo comerciante independiente comienza el juego con un factor de beneficio igual a la cantidad generada usando la **Tabla 1–5: Factor de beneficio y puntos de nave iniciales** (consulta la página 33), más los modificadores adicionales obtenidos en la creación del personaje. Esta cantidad suele colocar al grupo en un nivel similar a una casa noble planetaria, un cartel comercial libre, o una secta multiplanetaria menor del Ministorum.

GANAR Y PERDER FACTOR DE BENEFICIO

El factor de beneficio aumenta y decae como resultado de las acciones de los exploradores. Hay tres cosas que afectan al factor de beneficio: Premios, gestas, y contratiempos.

Premios: Estos son bonificaciones que el DJ da a los exploradores como recompensa por sus acciones en el juego—como los puntos de experiencia. Los premios aumentan el factor de beneficio de los exploradores en un punto.

Gestas: A diferencia de los premios, las gestas son grandes empresas tomadas por los PJs, que implican tareas como colonizar mundos, explotar sistemas estelares, y trazar rutas de disformidad. Las gestas son el medio principal para aumentar el factor de beneficio, y completar una gesta sustancial puede incrementar mucho el valor del grupo.

Contratiempos: El factor de beneficio no suele gastarse cuando es usado—representar una riqueza y poder demasiado grandes para verse mermados por la compra de equipo o para obtener el favor de los mercaderes locales. Pero puede verse reducido por contratiempos. Se trata de sucesos que inevitablemente ocurren a los exploradores en el curso de sus aventuras y empresas, y que necesitan ser contrarrestados por premios y gestas, o tratados según haga falta.

Para más detalles sobre las recompensas consulta la página 280, para los contratiempos consulta la página 285.

A DQUISICIÓN

"Somos los señores del vacío, moldeando el destino de mundos como los hombres menores reúnen el ganado para la matanza".

—Gran patriarca Gorlos Fel de la dinastía Fel

uizás, el aspecto más importante del factor de beneficio es la adquisición. Este es el medio con el que los exploradores compran nuevo equipo, recursos, y seguidores. Esto puede cubrir cualquier cosa, desde bólteres a torpedos de abordaje, y está en el corazón de la expansión de su dinastía. Al ser parte de la dinastía del comerciante independiente, todos los exploradores "comparten" el factor de beneficio del grupo—reflejando sus destinos entrelazados y la dependencia de la riqueza de la dinastía. Esto significa que todos los exploradores tienen el mismo nivel de acceso a servicios y equipo personal. Sin embargo, en casos excepcionales los niveles individuales de acceso podrían ser mayores o menores en función de ciertos talentos, habilidades y equipo.

Cuando un explorador individual, o el grupo como un conjunto, quiere comprar un nuevo objeto o comandar un nuevo recurso, debe hacer una tirada de adquisición. Esta es una tirada de 1d100 contra el factor de beneficio del explorador—del mismo modo que una tirada de característica. Esta tirada se modifica en base a la disponibilidad, calidad y escala de la adquisición. El éxito significa que se ha conseguido la adquisición, mientras que el fallo significa que el explorador debe esperar para intentarlo más adelante. No obstante, tal es su riqueza y poder, que incluso un comerciante independiente principiante solo tendrá fuera de su alcance los objetos y armas más poderosos y extraños.

TIRADAS DE ADQUISICIÓN

Para hacer una tirada de adquisición, el explorador debe superar una tirada de factor de beneficio en 1d100. Esta tirada se modifica en base a la disponibilidad, calidad y escala de la adquisición:

- Si la tirada es igual o menor que el factor de beneficio del explorador, entonces ha adquirido el objeto.
- Si la tirada es mayor que el factor de beneficio del explorador, entonces no ha adquirido el objeto, que permanece fuera de su alcance durante un tiempo establecido (consulta Frecuencia de adquisición, para los detalles de reintentar tiradas de adquisición fallidas).

La disponibilidad puede ser establecida por el DJ o puede encontrarse en el **Capítulo V: Arsenal**, mientras que la calidad y la escala suelen ser elegidas por el explorador.

Una cuestión de escala

La mayoría de objetos y recursos pueden ser obtenidos en distintas cantidades y tamaños—un grupo de mercenarios podría ser contratado como una escuadra, compañía o regimiento, por ejemplo. Hay siete categorías de escala, desde nimia a vasta. Los efectos de la escala en las tiradas de adquisición pueden encontrarse en la **Tabla 9–35**: **Modificadores de adquisición**.

La adquisición como parte de la trama

Una tirada de adquisición fallida no significa que el objeto esté totalmente fuera del alcance de los exploradores. El DJ puede introducir estos sucesos en la trama—tal vez el objeto que los PJs estaban intentando adquirir ha sido comprado por un comerciante independiente rival y deben intentar robárselo, o quizás recibieron lo que creían ser bienes genuinos solo para descubrir que eran defectuosos o falsos, y deben rastrear al esquivo mercader al que compraron los bienes para obtener la mercancía real.

El DJ puede solicitar al explorador que gaste tiempo buscando el objeto o que espere a que sea construido o preparado antes de poder hacer una tirada de adquisición. En este caso, consulta las reglas de **Disponibilidad y tiempo** en la página 111.

EJEMPLO

El maestro de armas Herodor busca una nueva arma secundaria desde que perdió la anterior. Buscando fiabilidad y potencia, selecciona una pistola infernal modelo Lucius (disponibilidad rara -10). Herodor también quiere algo digno de su rango, por lo que escoge buscar un modelo superior a la media del arma (buena calidad -10). Como solo quiere una pistola, esto se considera un precio muy pequeño para su dinastía (escala nimia +30). Al sumar todo, esto le da un modificador de adquisición total de +10. El factor de beneficio de Herodor es 40, por lo que necesita 50 o menos para conseguir su pistola.

COMBINANDO ADQUISICIONES

Algunos objetos pueden ser mejorados o modificados para combinar a dos o más objetos, como una pistola láser con una mira infrarroja. En este caso, al tirar para adquirir el objeto combinado, compara la disponibilidad de los componentes del objeto y usa la penalización mayor para determinar un modificador de disponibilidad base. Cada componente adicional añade una penalización de -5 al modificador de disponibilidad base.

EJEMPLO

Herodor quiere adquirir un rifle automático con un selector de disparo. Para establecer el modificador de disponibilidad del arma, primero consulta la disponibilidad del rifle automático (normal +10) y luego la compara con la disponibilidad del selector (escasa +0). Como el selector de disparo tiene una mayor disponibilidad (escasa +0), esta se convierte en el modificador de disponibilidad base. Esta base se modifica entonces en -5 por cada componente adicional más allá del primero. En este caso, el rifle automático tiene un componente adicional (el selector de disparo), dando a la adquisición un modificador de disponibilidad final de -5.

ÉXITO Y FRACASO AUTOMÁTICO

Algunos objetos están fuera del alcance de los exploradores, mientras que otros son ridículamente fáciles de adquirir dados la riqueza y recursos de su dinastía. En estos casos, no se hace tirada.

- Si las bonificaciones a la tirada de adquisición del explorador aumentan su factor de beneficio a 100 o más antes de tirar, la tirada se supera automáticamente.
- Si las penalizaciones a la tirada de adquisición del explorador reducen su factor de beneficio a 0 o menos antes de tirar, la tirada se falla automáticamente.

Ејемрьо

Herodor desea adquirir una pistola automática después de un incidente en el que se vio envuelta la descompresión y su valiosa pistola infernal. Es un arma fácil de encontrar (abundante +30) y busca una versión estándar (común +20). Solo necesita una (nimia +30). Esto da un modificador de +80, que añadido a su factor de beneficio de 40 lo aumenta a 120. Como no puede fallar la tirada de adquisición, adquiere automáticamente esta pieza del armamento imperial.

Personajes iniciales y adquisición

Cuando un jugador crea un nuevo personaje, puede hacer una adquisición "gratuita" para representar el equipo personal que ha atesorado con esfuerzo a lo largo del tiempo o que ha recibido de su dinastía. Los personajes iniciales pueden por tanto estar equipados usando las siguientes directrices:

- Pueden elegir un único objeto con un modificador de adquisición total de +0 o más sin la necesidad de hacer una tirada de adquisición.
- En el caso de armas, un personaje solo puede escoger las que puede usar, es decir, debe tener el talento de entrenamiento con arma correspondiente.

Como siempre, el DJ tiene la última palabra sobre qué adquisiciones personales puede seleccionar un jugador de este modo—posiblemente limitando ciertas armas, blindaje o equipo, en base a su propia ambientación para el juego o para los propósitos de la trama.

COMERCIANTES SIN ESCRÚPULOS

Los modificadores de adquisición asumen que el mercader o comerciante con el que los exploradores están tratando, ofrecen un precio justo en base al verdadero valor del objeto. Este no es siempre el caso, y en algunos casos un comerciante puede vender mercancías a un precio muy elevado—o en raros casos reducidos. El DJ puede representar esto cambiando el modificador de adquisición total ente -30 a +30 puntos, para dar un modificador final alterado. Por su parte, los exploradores pueden usar la habilidad de Tasar (consulta el **Capítulo III**) para determinar el verdadero de modificador de adquisición de un objeto.

Tabla 9-35: Modificadores de adquisición				
Disponibilidad	Modificador	Ejemplo		
Ubicua	+70	Paquete de raciones		
Abundante	+50	Cuchillo		
Frecuente	+30	Traje de vacío		
Común	+20	Rifle láser		
Normal	+10	Microcomunicador		
Escasa	+0	Carga de demolición		
Rara	-10	Granada perforante		
Muy rara	-20	Bólter pesado		
Extremadamente rara	-30	Arma digital		
Casi única	-50	Proyectiles bólter Tempestad		
Única	-70	Servoarmadura de arcanotecnología		
Escala	Modificador	Ejemplo		
Nimia	+30	Un solo hombre		
Trivial	+20	Escuadra (3–5)		
Menor	+10	Pelotón (10–30)		
Estándar	+0	Compañía (50-100)		
Mayor	-10	Regimiento (500–1,000)		
Significativa	-20	División (2,000-5,000)		
Vasta	-30	Ejército (10,000+)		
Calidad	Modificador	Ejemplo		
Mala	+10	Raciones de fécula de cadáver		
Normal	+0	Ropa común		
Buena	-10	Bólter de mundo forja de excelente fabricación		
La mejor	-30	Exquisita espada de energía con el emblema de una familia noble		

Frecuencia de adquisición

Depende del DJ cuándo y con qué frecuencia pueden hacer los exploradores una tirada de adquisición. Como regla general, debe restringir la adquisición a ocasiones apropiadas (como visitas a distritos mercantiles, tiempo en el puerto, y tratos con comerciantes locales) y al entretiempo de juego, al comienzo o el final de una sesión de juego. Para adquisiciones grandes o importantes, el DJ puede pedir que se completen una serie de condiciones de juego, como encontrar a un vendedor específico o viajar a un lugar determinado en donde se pueden conseguir los objetos.

EJEMPLO

La dama Fane busca equipar a su regimiento de guardia personal con armadura de caparazón de armero. El DJ decide que antes de que su jugadora puede hacer una tirada de adquisición La dama Fane debe viajar al remoto mundo forja de Scranthos—el único lugar del sector donde se fabrica esta clase de blindaje. Una vez allí, la dama tendrá que hablar largo y tendido con los tecnosacerdotes locales, hacer ritos al Dios Máquina, y tal vez incluso ofrecer futuras promesas de ayuda y apoyo. Solo entonces puede empezar la verdadera pugna mercantil y se hace la tirada de adquisición.

La adquisición es una herramienta para que el DJ pueda organizar la aspiración de los exploradores y medir su poder mercantil, y no debe convertirse en un obstáculo cada vez que un explorador quiere encontrar un nuevo traje de armadura de fragmentación. Por tanto, el DJ debe relajar estas reglas para los objetos personales, especialmente los de disponibilidad normal (o más) y calidad normal (o menos). Los exploradores deben ser capaces de comprar armas, blindaje y equipo personal, tan a menudo como deseen—siempre que tengan acceso a los bienes que buscan y el tiempo para adquirirlos.

Si un explorador falla una tirada de adquisición, depende del DJ decidir cuando la hace de nuevo—teniendo en cuanta el acceso a recursos, mercaderes y mercados. No obstante, por lo general el explorador puede gastar tiempo buscando nuevos vendedores o comerciantes, o posiblemente viajando a una nueva localización antes de intentar adquirir la misma clase de objeto. Por eso mismo, si un explorador en el grupo falla en adquirir un objeto durante una tentativa mercantil, es razonable que los intentos de los demás exploradores también encuentren el fracaso—si un objeto no está disponible, entonces no está disponible.

ETEMPLO

La dama Fane ha fallado en adquirir las armaduras de caparazón en el mundo forja de Scranthos. Por tanto, el DJ decide que puede viajar más lejos, o anclar en Scranthos durante un mes o dos para ver si sus intentos prosperan, posiblemente causando que sufran sus contratos o empresas pendientes. El DJ podría incluso decidir que los tecnosacerdotes estén más que dispuestos a renegociar—siempre que, por supuesto, la dama se encargue de un problema por ellos...

COMERCIO Y ADQUISICIÓN

Además de usar la riqueza de su dinastía, un explorador también puede emplear habilidades personales para intentar mejorar precios, aventajar a otros comerciantes y facilitar las transacciones mercantiles. Un explorador puede usar la habilidad de Comerciar (consulta el Capítulo III: Habilidades) para mejorar su factor de beneficio antes de hacer una tirada de adquisición. Esto es una tirada enfrentada de la habilidad de Comerciar del explorador contra la habilidad de Comerciar o Escrutinio de la persona u organización con la que está negociando. Por cada nivel que el explorador supere a su oponente, puede aumentar su factor de beneficio en 2 puntos. Pero por cada nivel que el oponente le supere, debe reducir su factor de beneficio en 2. Estas modificaciones al factor de beneficio solo se aplican a una tirada de adquisición hecha de inmediato con ese comerciante.

Este uso de la habilidad funciona en ambos sentidos, y cuando los exploradores tratan con mercaderes astutos, el DJ puede forzar una tirada enfrentada aunque ellos no lo quieran.

COMERCIANTES SIN ESCRÚPULOS

Muchos de los objetos que posee un explorador son desechables, como munición especial, drogas, y granadas. Una vez que un explorador ha adquirido un objeto así, se considera que tiene un suministro continuado y que puede tomar tanto como desee (restringido solo por el peso y el sentido común) cuando deje su nave. Después, cuando regrese a su nave, puede reabastecer su suministro. Por ejemplo, si un explorador ha comprado balas mata-hombres, tiene un suministro continuado que puede completar siempre que regrese a base. Esto también se aplica a la munición estándar para las armas.

Si los exploradores no quieren llevar el control de cada proyectil o de exactamente qué consumibles portan, el DJ puede usar la regla de tres. Esto significa que cada explorador tendrá tres recargas para cada una de sus armas, tres granadas de cada tipo, tres dosis de sus drogas elegidas, y así sucesivamente para la situación actual hasta que puedan reabastecerse.

Por último, el DJ puede también interrumpir el flujo de objetos disponible, bien para reflejar sucesos en la base de los exploradores o si considera que están usando demasiado un recurso particular y por tanto agotando su suministro. Esta interrupción puede ser lograda más fácilmente usando las reglas de disponibilidad y tiempo, obligando a los exploradores a encontrar cargamentos de mercancías y luego esperar a que lleguen.

Ејемрьо

La dama Fane está ahora buscando un refugio tranquilo en las nubes de gas de Webrune. Rastreando al dueño de una plataforma de observación abandonada, comienza a regatear por el precio. Tirando contra la habilidad de Comerciar de la dama Fane, su jugadora falla la tirada por 10. Sin embargo, el propietario lo hace peor y falla su tirada por 27. Esto significa que la dama Fane le ha superado por un nivel de éxito y aumenta su factor de beneficio en 2 para la siguiente tirada de adquisición.

El DJ puede también permitir el uso de las habilidades Carisma, Mando o Negociar, en lugar de Comerciar si la situación parece apropiada. No obstante, deben usarse pocas veces y siempre específicas a la persona u organización con la que se está negociando.

EJEMPLO

Herodor ha aterrizado en el mundo altar de Pryticus, donde busca adquirir suministros médicos para su nave. Los taciturnos monjes de este mundo gris tienen poco interés en el dinero o la riqueza, así que si desea mejorar sus posibilidades de conseguir suministros debe convencerlos de su devoción al Emperador. El DJ decide que para convencer a los monjes de su piedad, Herodor debe usar la habilidad de Carisma en lugar de Comerciar—es el momento de que Herodor cante las alabanzas del Dios-Emperador.

ADQUISICIÓN DE COMPONENTES DE NAVE

Pocas cosas adquiridas o mantenidas por la dinastía de los exploradores se comparan al valor astronómico de sus naves de vacío. Cuando los exploradores desean adquirir nuevos componentes para su nave, o comandar un nuevo navío, el DJ debe establecer el modificador de adquisición usando disponibilidad y calidad (puedes encontrar la disponibilidad de los componentes de nave en el Capítulo VIII: Naves). Sin embargo, en lugar del modificador de adquisición de escala, debe usar los modificadores detallados en la Tabla 9–36: Adquisición de componentes de nave, según la clase de sistema que está siendo adquirido.

EJEMPLO

El lord-capitán Brevarn del Armsmaiden desea mejorar sus macrocañones primus y secondus—mejorándolos de calidad normal (+0) a buena (-10). Al ser un componente de bélico se añade un modificador adicional de -30, dando un modificador de adquisición final de -40.

ADQUIRIR UNA NAVE

En casos raros, los exploradores pueden querer toda una nave estelar en lugar de meros componentes. Para encontrar el modificador de adquisición base para una nueva nave, el modificador se basa en el tamaño del casco. El modificador del casco de la nave es igual al valor del casco en puntos de nave (consulta el Capítulo VIII: Naves para más detalles). Como las naves estelares son extremadamente raras y poderosas, solo se puede adquirir una nave capaz de viaje disforme a la vez. Además, no se aplican modificadores adicionales, salvo por los ganados en un tirada de Comerciar, que puedan ayudar con una tirada de adquisición para adquirir una nave estelar—el hecho de que un comerciante independiente "¡solo está comprando una!" no pone las cosas más fáciles.

Es importante señalar que construir una nueva nave estelar es una tarea exigente que requiere muchos años (a menudo décadas) y mucho esfuerzo. Normalmente, la construcción de nuevas naves está reservada a la Armada Imperial. Es mucho más probable que un comerciante independiente adquiera una nave recomisionada o repare y acondicione un naufragio rescatado.

TABLA 9-36: ADQUISICIÓN DE COMPONENTES DE NAVE

Componente	Modificador
Bélico (macrobaterías, lanzas, torpedos)	-30
Etéreo (auspex, redes de voz, comunicaciones)	-20
Energía (motor de disformidad, generatorium, escudos de vacío)	-10
Estructura (compartimentos, observatorios, blindaje, estructuras especiales)†	+0

†Si un componente no cae obviamente en ninguna categoría debe usar el modificador para estructura.

EJEMPLO

Sarvus Trask es un comerciante independiente con un factor de beneficio de 50. Desea adquirir un nuevo incursor clase Havoc para proteger sus intereses. El Havoc cuesta 35 puntos de nave, y por tanto, Sarvus sufre un modificador de -35 a su tirada de adquisición.

ADQUISICIONES INUSUALES

El Capítulo V: Arsenal cubre la disponibilidad y calidad del equipo y seguidores, mientras que el Capítulo VIII: Naves cubre las naves estelares y sus componentes, pero estos representan solo una fracción de los recursos potenciales que pueden adquirir los exploradores. Un recurso puede ser cualquier cosa que el DJ pueda imaginar y la que los exploradores otorguen un valor. La mayoría de los recursos proporcionan un beneficio tangible, como el favor de la nobleza de Escintila o los derechos de aterrizaje en los mundos altar drusos. Sin embargo, algunos pueden ser simplemente trofeos por los que los exploradores están dispuestos a pagar—como artefactos de los Astartes o los restos preservados de una especie xeno extinguida. El DJ debe establecer la disponibilidad de la adquisición en base a su rareza usando la Tabla 9-38: Rareza de la adquisición como guía.

Además de la disponibilidad, una adquisición también tiene un nivel de calidad—pobre, normal, buena, o la mejor. El DJ puede usar la **Tabla 9–37: Calidad de la adquisición** como una guía para asignar la calidad a una adquisición.

Por último, el DJ puede asignar una escala a la adquisición, usando **Una cuestión de escala** en la página 273 como guía.

Tabla 9-37: Calidad de la adquisición			
Calidad	Ejemplo		
Pobre	Aparatos defectuosos de uso limitado, materiales feos y rotos, adecuados solo para ciudadanos imperiales menores o seguidores incompetentes, perezosos, irresponsables, o desleales que tienen poco orgullo en el resultado de su trabajo.		
Normal	Equipo operativo y bien mantenido, habilidad adecuada, trabajo profesional, competente y responsable—lo mínimo que un noble imperial está dispuesto a aceptar.		
Buena	Calidad excelente, equipo mantenido de forma soberbia, realización superior, trabajadores muy profesionales y concienzudos, el mejor en una ciudad, la élite de una fuerza militar local.		
La mejor	Adecuado para un gran noble, tecnología imperial antigua y superlativa, habilidad asombrosa y renombrada, un maestro famoso en su campo, un grupo de lealtad absoluta e inquebrantable, la partida de guerreros más grande de todo un mundo.		

Tabla 9-38: R	AREZA DE LA ADQUISICIÓN
Disponibilidad	Ejemplo
Única	Los objetos más raros y los servicios más difíciles de adquirir, como los famosos artefactos de la Edad Oscura de la Tecnología, los servicios de un templo de asesinos, o una serie completa de mapas de la Expansión.
Casi única	Cosas prácticamente desconocidas dentro del Imperio o de un coste desorbitado como tecnología y artefactos xenos o tecnohereje, el favor de un Adeptus mayor, o la bendición del mismísimo San Drusus.
Extremadamente rara	El más alto nivel de bienes imperiales o el favor y servicios de las empresas u organizaciones más rentables, como objetos de arcanotecnología olvidada o el respeto de cada una de las nueve tribus de Klandarka.
Muy rara	Objetos muy dificiles de adquirir y recursos o servicios con poca oferta o mucha demanda dentro del Imperio, como artefactos arcanos elaborados por el Adeptus Mechanicus o una serie completa de huesos de robagenes.
Rara	Recursos de gama alta y el favor de organizaciones imperiales moderadamente poderosas, como estructuras base fabricadas por la Guardia Imperial o el poder cogitador de un ala menor del Administratum calixiano.
Escasa	Recursos razonablemente rentables y servicios con un coste superior a la media, como prometio, plastiacero refinado, fluidos de máquina bendecidos por un tecnosacerdote, o los derechos de atraque mensual en un puesto avanzado imperial.
Normal	Mercancías comunes y los servicios usados más frecuentemente, como los minerales refinados y materias primas, además del uso de servidumbre para tareas semiprofesionales.
Común	La gama baja del mercado de mercancías y los servicios de organizaciones pequeñas o débiles, como raciones de cadáver, contratos para transportar peregrinos por rutas sagradas, o un soborno a una escuadra de agentes locales.
Frecuente	Las mercancías más inferiores, derechos fácilmente adquiridos y servicios muy menores, como minerales impuros o derechos de atraque para un día en una remota estación de repostaje.
Abundante	Objetos fácilmente adquiridos, materiales baratos de bajo valor, servicios triviales, chatarra, o el trabajo no cualificado de mutantes, convictos o esclavos.
Ubicua	Las mercancías y servicios más ínfimos, de escaso valor y disponible en cualquier puerto del Imperio por poco precio, como los artefactos y tecnología más primitivos o rumores comunes.

EJEMPLO

Cansada de su propiedad en Webrune, la dama Fane busca adquirir una mansión en la cuarta luna de Gracia—un lugar mucho más prestigioso. Dada la dificultad para encontrar una vivienda en el sistema Gracia—específicamente en la cuarta luna de su mundo principal—el DJ decide que esta adquisición tiene una disponibilidad muy rara. Luego decide que como mansión—una vivienda adecuada para una noble—cae en la categoría de la mejor calidad. Por último, establece su escala como estándar, decidiendo que una mansión es 50 veces más grande que el habitáculo de un ciudadano normal.

TIRADAS DE MANTENIMIENTO

Después de que los exploradores hayan adquirido un objeto, este aún puede consumir los recursos de la dinastía—necesitando combustible, recibos que pagar, o un cuidadoso mantenimiento. En ciertos momentos, el DJ puede pedir a los exploradores una tirada de mantenimiento para ver si su adquisición disminuye o se degrada de algún modo. Una tirada de mantenimiento funciona del mismo modo que una tirada de adquisición, usando los mismos modificadores y factores implicados al adquirir el objeto original—a todos los efectos, los exploradores están adquiriendo el objeto o recurso de nuevo. Si superan la tirada su adquisición no se ve afectada, en caso contrario se han encontrado con escasez de fondos o una pérdida de favores o influencia, y deben elegir una de las siguientes opciones:

- Descartar el objeto o recurso: No se puede usar la adquisición hasta que sea reparada, recargada, o comprada de nuevo. Esta adquisición no puede ser readquirida hasta que aumente el factor de beneficio de los exploradores.
- Degradar el objeto o recurso: La adquisición reduce su calidad en un nivel (es decir, de la mejor a buena, de buena a normal, etc.). Si la adquisición ya es de mala calidad, entonces no se puede elegir esta opción.

- Reducir el objeto o recurso: La escala de la adquisición se reduce en un nivel (es decir, mayor a estándar, menor a trivial, etc.). Si la adquisición ya es de escala nimia, entonces esta opción no puede ser seleccionada.
- Forzar el factor de beneficio: Los exploradores sufren una penalización de -5 a todas las tiradas de adquisición hasta que los exploradores aumenten su factor de beneficio o elijan descartar, degradar, o reducir la adquisición.

EJEMPLO

La dama Fane se ha metido en dificultades financieras por su mansión en el sistema Gracia. El DJ requiere que la jugadora de la dama Fane haga una tirada de mantenimiento para la propiedad, que dado su alto coste falla. La jugadora tiene ahora una opción de descartar la propiedad, rebajarla—permitiendo que sufra desperfectos o haciéndola menor—vendiendo parte del terreno, o estirar su factor de beneficio.

Cuándo hacer una tirada de mantenimiento

El DJ puede pedir a los exploradores que hagan tiradas de mantenimiento siempre que sufran una reducción en su fortuna o se comprometan a un gasto masivo de riqueza. También puede solicitar la tirada cuando un objeto sufre riesgo de daño o destrucción. Algunos ejemplos de cuándo puede pedir el DJ a los exploradores una tirada de mantenimiento incluyen:

 Cuando una adquisición es gastada, dañada, o destruida: Como una armadura llevada por un explorador que sufre un daño masivo, un asentamiento planetario bombardeado desde la órbita, o un suministro de munición rara usado en exceso.

- Cuando un adversario ataca los dominios de los exploradores o intenta robar sus bienes o seguidores: Como un secuestro en masa de tripulación que había desembarcado o cuando un adepto traicionero está desviando los beneficios destinados a reparar la nave, sustituyendo los componentes por falsificaciones.
- Cuando el destino da la espalda a la dinastía de los exploradores: Como cuando una compañía mercenaria contratada, con lealtades divididas, consigue una oferta mejor, o hay una plaga a escala planetaria que amenaza a los proveedores locales de prometio de los exploradores.

Por último, depende del DJ decidir cuándo se deben hacer las tiradas de mantenimiento, y debe usarlas como herramienta para recordar a los PJs que sus posesiones mundanas pueden ser temporales y que sus acciones acarrearán consecuencias.

EJEMPLO

Herodor envía una compañía de hombres a la batalla durante una viciosa acción de abordaje en las profundidades del Paso Koronus. Debido a la ferocidad de la lucha, el DJ decide que una vez termine la batalla el explorador tendrá que hacer una tirada de mantenimiento para ver que queda de sus hombres.

INFLUENCIA

"Está en la naturaleza del Imperio inclinarse ante los tronos—sean dorados o no".

—Orloss el Antipático, lord-capitán del Legado de Pauper

I Imperio depende de la riqueza y la fuerza de las armas al igual que de los favores, deudas y obligaciones. En los oscuros rincones de los mercados de colmena y puestos de comercio orbital, los ciudadanos del Imperio emplean su influencia como moneda para obtener favores, regalos y tronos. Los comerciantes independientes abrazan especialmente este sombrío mundo de tratos y promesas condicionadas. Para los exploradores, es un medio de ganar gente para su causa u obtener apoyo o equipo adicional en la forma de favores, usando el peso de su riqueza y poder para salirse con la suya. El factor de beneficio se usa de este modo mediante tiradas de influencia. Estas tiradas se enfrentan contra el factor de beneficio de aquellos a quienes los exploradores influencian, y de tener éxito concede bonificaciones para tratar con el grupo influenciado.

TIRADAS DE INFLUENCIA

Una tirada de influencia es un medio para que los exploradores usen su factor de beneficio para influir sobre organizaciones poderosas u obtener favores de los ricos y poderosos del Imperio. Naturalmente, cuánto más alto sea su factor de beneficio más llamarán la atención.

Para hacer una tirada de influencia, los exploradores deben enfrentar su factor de beneficio contra el factor de beneficio de la persona u organización en la que desean influir. Esta prueba se trata como una tirada enfrentada (consulta la página 234). El DJ puede modificar esta tirada usando la **Tabla 9–3: Dificultad de las tiradas** (consulta la página 234).

Escala única y casi única

La escala no siempre es apropiada para todas las adquisiciones, especialmente las de disponibilidad única o casi única. Esto se debe a que estas cosas casi nunca se adquieren en cantidad o solo existen uno o dos ejemplares. En estos casos, el DJ no debe conceder bonificaciones por escala, teniendo en cuenta solo la disponibilidad y calidad para encontrar el modificador de adquisición.

Por cada nivel de éxito que los exploradores superen a su oponente en la tirada enfrentada, el DJ puede concederles un +5 a las tiradas de interacción con el grupo o persona durante el resto de sus tratos inmediatos (la bonificación dura hasta el final del encuentro actual, o más a criterio del DJ). Por cada nivel de éxito que su oponente supere a los exploradores, se impone una penalización de -5 a las tiradas de interacción.

Alternativamente, el DJ puede usar una tirada de influencia como una tirada normal para tratar de convencer a la persona u organización de conceder a los exploradores un favor, acceso libre, o proporcionar información importante.

ETEMPLO

La dama Fane busca obtener el favor de una de las grandes casas de Escintila. Al presentarse a los representantes de la casa con sus propios dignatarios, comienza un delicado baile social en un intento de ganar su favor. El factor de beneficio de la dama Fane es 60, mientras que el de la casa noble que busca influir es 80. En la tirada enfrentada, tira contra su factor de beneficio y saca 37, ganando por 23. El DJ tira por la casa noble, sacando 69, ganando su valor por 11. Esto significa que la dama Fane ha logrado dos niveles de éxito comparado con el único nivel de éxito de la casa noble—ganando la tirada enfrentada por un nivel y obteniendo un +5 a todas las tiradas de interacción para resto de sus negocios inmediatos con la casa.

GESTAS

"Somos más que simples hombres; la nuestra es una dinastía que llama a las estrellas—y si escucháis con atención podéis oír cómo responden". —Gran capitán Feldran Carn de la dinastía Infinita

n Rogue Trader, los PJs toman el papel de comerciantes, aventureros y exploradores interestelares, haciendo retroceder los límites de la oscura frontera y reclamando la riqueza de mundos enteros. El suyo es un destino muy distinto al de los ciudadanos comunes del Imperio, que los llevará a las estrellas y les concederá riqueza y poder en una escala sin precedentes. Capturar esta grandeza puede ser un desafio para el DJ, como puede serlo dar vida a los siervos, dominios, y obligaciones que los exploradores heredan como parte de su dinastía. Además, a diferencia de muchos juegos de rol, los Personajes Jugadores no son aventureros solitarios o siervos de poderes mayores que solo buscan su beneficio personal. Son parte de algo mucho mayor—comenzando el juego como parte de una poderosa familia mercantil estelar y al mando de una valiosísima nave de vacío.

Las gestas son un proceso que pretende ayudar al DJ a dar vida a este mundo de cárteles solares y comerciantes que recorren el espacio, y permitir a los PJs realizar hazañas impresionantes dignas de su estatus como comerciantes independientes. Central en el concepto de la riqueza de los exploradores está su factor de beneficio, que representa el poder, influencia y riqueza de su dinastía. Una gesta es una empresa que pretende aumentar esta riqueza, dirigida hacia un aspecto particular de la misión del comerciante independiente—sea exploración, comercio, o conflicto. Aunque una gesta puede convertirse en una aventura en sí misma, también puede existir como trasfondo, con los PJs ofreciendo un aporte limitado mientras persiguen otras cosas.

CREANDO UNA GESTA

La mejor forma de pensar una gesta es como una aventura de negocio de los exploradores—una inversión de tiempo, recursos, y a veces influencia directa, que se pretende convertir en beneficio. Las gestas pueden venir de dos maneras: como resultado de los planes de los exploradores o como un escenario preparado creado por el DJ. En ambos casos, todas las gestas tienen una serie de cosas en común.

REQUISITOS

Todas las gestas tienen componentes esenciales que los exploradores deben tener antes de poder comenzar. Algunos necesitarán ser adquiridos usando su factor de beneficio. Los requisitos para una gesta pueden ser todo aquello que el DJ considere vital para su realización. Por ejemplo, si los exploradores pretenden realizar una gesta para transportar carga de un sistema a otro, necesitarán dos cosas: una carga y una nave capaz de hacer un viaje disforme. Los exploradores ya tendrán algunos requisitos—como su nave—mientras que otros tendrán que ser encontrados o adquiridos. A veces, reunir los requisitos para una gesta puede ser una misión en sí misma, mientras los exploradores persiguen contratos, buscan antiguas rutas de disformidad, o regatean por cargas raras. La dificultad para reunir estos requisitos depende del DJ, aunque debe recordar que su adquisición no debe ensombrecer a la gesta.

DIMENSIÓN DE UNA GESTA

En aras de la conveniencia, todas las gestas se dividen en tres amplias categorías: menor, mayor, y grande. Esto sirve de guía para el DJ y los jugadores puesto que indica lo dificil que será la gesta y cuánto aumentará su factor de beneficio. Por supuesto, estas dimensiones solo se presentan como una guía, y el DJ debe sentirse libre de modificar las gestas como considere adecuado, estableciendo su propia dificultad, duración, y aumento del factor de beneficio.

Menor: Estas gestas solo deben durar una sesión o dos y deben ser relativamente simples de terminar—como completar un viaje de carga o explorar un mundo pequeño y relativamente inofensivo. Acabar una gesta menor debe aumentar el factor de beneficio en 1 o 2 puntos.

Mayor: Estas gestas son proporcionalmente más difíciles y necesitarán unas pocas sesiones para terminarlas—como purgar un sistema de influencia xenos o cartografiar una nueva ruta de disformidad. Acabar una gesta mayor debe aumentar el factor de beneficio en 3 o 4 puntos.

Grande: Estas son las gestas más desafiantes y siempre tendrán numerosas partes y obstáculos que superar—como restaurar la gloria de una casa noble calixiana o colonizar todo un sistema estelar. Acabar una gran gesta debe aumentar el factor de beneficio en 5 puntos o más.

OBJETIVOS

Para facilitar el trabajo del DJ, las gestas pueden dividirse en partes llamadas objetivos. Cada objetivo es una parada en el camino u objetivo menor dentro de la gran empresa, y debe ser superado por los exploradores antes de completar la gesta. Por ejemplo, una gesta que requiera el rescate de una misión exploradora en un remoto mundo letal podría dividirse en encontrar el mundo, hacer frente a sus peligros para encontrar a la misión, y escapar del sistema con la misión a bordo. Por lo general, una gesta se divide en tres objetivos—aunque esto es solo una guía y el DJ puede aumentar o reducir esta cantidad para adecuarlo a su propósito.

PUNTOS DE LOGRO

Para ayudar al DJ a determinar en qué momento los exploradores han completado con éxito un objetivo—y por extensión una gesta—puede usar puntos de logro. Estos puntos se conceden por completar tareas individuales y superar obstáculos para resolver la gesta. Cada gesta tiene una cantidad de puntos necesaria para terminarla, que a su vez se dividen entre sus objetivos. Cuando los exploradores han amasado suficientes puntos dentro de un objetivo, lo habrán acabado y pueden pasar al siguiente—hasta que completen el último y terminen la gesta. La **Tabla 9–39: Dimensión de la gesta** detalla el número de puntos de logro que necesita acumular un grupo de exploradores en base a la dimensión de la gesta.

Una vez que el DJ sabe cuántos puntos de logro merece una gesta, debe dividirlos a partes iguales entre sus objetivos—por ejemplo, para una gran gesta con tres objetivos, cada uno valdrá 400 puntos. Si así lo decide, el DJ puede "amontonar" puntos de logro en ciertos objetivos, haciéndolos más largos y difíciles de completar para representar su importancia. Por tanto, la misma gran gesta podría tener tres objetivos de 200, 600 y 400 puntos, respectivamente, reflejando su distinta valía.

EJEMPLO

El DJ crea una gesta que implica la destrucción de una flota incursora corsaria y su base oculta. Esta gesta se divide en tres objetivos: encontrar la flota, combatirla, y luego localizar y destruir su base oculta. El DJ decide que esta es una gran gesta (1200 puntos de logro) y divide los puntos necesarios para completarla según la dificultad de cada parte— encontrar la flota (300), combatirla (300), y luego localizar y destruir su base (600).

CONCEDIENDO PUNTOS DE LOGRO

Durante una gesta, el DJ concede puntos de logro siempre que los exploradores superen un desafío o encuentro relacionado con la gesta. La cantidad de puntos recibidos dependen de la dificultad del encuentro o desafío. El DJ debe usar la **Tabla 9–40: Conceder puntos de logro** como guía para conceder puntos de logro a los exploradores.

Como referencia, un encuentro que requiere algo de esfuerzo por parte de los exploradores pero no los pone en un peligro real se trata como ordinario. No obstante, recae en el DJ decidir la dificultad de cada encuentro según la cantidad de recursos, peligro y esfuerzo requerido por los exploradores.

EIEMPLO

En un objetivo de 300 puntos de logro para librar a una colonia imperial de un infiltrado slaugth, el DJ decide que encontrar a los esclavos humanos del slaugth cuenta como un reto ordinario, con un valor de 50 puntos para los exploradores. Encontrar y derrotar al slaugth—un asunto más arriesgado—es para el DJ un reto muy difícil, y completa los 300 puntos.

Temas objetivo

Los temas objetivo actúan como una guía para el DJ y los jugadores sobre la naturaleza del objetivo y la clase de recursos que necesitarán los exploradores para lograr ese objetivo. Los temas tienen además un efecto sobre la cantidad de puntos de logro ganados al completar un objetivo, ya que ciertos talentos o componentes de nave están relacionados con el objetivo.

Los cinco temas objetivo más comunes incluyen:

Militares: Los objetivos están relacionados con el combate, la confrontación, la defensa, o cualquier implicación de una fuerza militar organizada como la Guardia Imperial.

Criminales: Los objetivos criminales suelen estar asociados con contactos en los bajos fondos, como piratas, escoria de subcolmena, oficiales corruptos y contrabandistas.

Exploración: Los objetivos de exploración tienen que ver con las zonas desconocidas de la galaxia. Descubrir una nueva ruta de disformidad, señalar la localización de un extraño fenómeno celestial, o registrar el paso a través de un peligroso campo de asteroides, son todos ejemplos de objetivos de exploración.

Comercio: Los objetivos de comercio se basan en lo económico. Oferta y demanda, proporcionar servicios o bienes que nadie más puede o quiere, o convencer a los nativos de regiones polares a comprar crio-bóvedas, todo cae en esta categoría.

Tabla 9-39: Dimensión de la gesta		
Dimensión	Puntos de logro necesarios	
Menor	900	
Mayor	1.200	
Grande	1.500	

Credo: Los objetivos de credo se centran en la religión. Extender la fe del Ministorum, levantar un gran ídolo para la adoración de una tribu primitiva, o servir a los intereses de una secta radical, son todos ejemplos de este tema.

ESTABLECIENDO GESTAS

Una gesta puede venir por las acciones de los exploradores, o puede ser establecida por el DJ. Por ejemplo, los PJs podrían decidir que quieren incrementar la riqueza de su dinastía y, como resultado, optan por buscar mundos que explotar dentro de la Expansión Koronus. Este deseo impulsará al DJ a crear una gesta para ayudarlos a lograr su ambición. Del mismo modo, el DJ podría presentar una trama en torno al comercio frío entre la Expansión y el Sector Calixis, y crear una gesta que será presentada a los PJs en el transcurso del juego. Una vez plantada la semilla de una gesta, el DJ puede cultivarla usando los elementos y directrices presentados en esta sección. Usa los siguientes parámetros al desarrollar una idea en una gesta:

- Determinar la dimensión de la gesta (menor, mayor, grande): Este es el punto en el que el DJ decide la duración, dificultad y, por último, la recompensa, de la gesta.
- Establecer requisitos como bienes, aliados, o mundos: Los requisitos deben representar el mínimo que necesitan los exploradores para embarcarse en la gesta.
- Divide la gesta en objetivos: La mayoría de las gestas se dividen en partes iguales; no obstante, el DJ puede destacar secciones especiales de una gesta como particularmente difíciles o desafiantes.
- Cuenta los puntos de logro: Estos se pueden basar en la dimensión de la gesta o pueden ser establecidos por el DJ. Los puntos se dividen entonces entre los objetivos, bien a partes iguales o según su importancia.
- Asigna los temas apropiados a los objetivos de la gesta: Esto ayudará a establecer el tono de la gesta y sus partes, dando una idea amplia de la clase de enfoque que tendrán que tomar los exploradores.

Una vez estén en su sitio estos elementos básicos, el DJ puede personalizar la gesta como convenga a sus propósitos.

Tabla 9-40: Conceder puntos de logro				
Dificultad del encuentro	Puntos concedidos			
Fácil	10			
Rutinaria	30			
Ordinaria	50			
Moderada	100			
Complicada	150			
Difícil	200			
Muy dificil	300			

DIRIGIENDO GESTAS

El DJ puede dirigir una gesta de dos formas: en primer plano como una aventura completa o en el trasfondo como parte de los manejos de la dinastía de los exploradores, con PNJs manejando la mayor parte de los preparativos y el trabajo duro.

Las gestas dirigidas en primer plano son como cualquier otra aventura, con los exploradores implicados directamente en la acción y tomando decisiones según surgen desafios. Por tanto, estas gestas pueden ser tratada como aventuras y centradas alrededor de los PJs (para más detalles sobre crear y dirigir aventuras en Rogue Trader consulta el Capítulo X: El Director de Juego).

En contraste, las gestas dirigidas como trasfondo ocurren en el entretiempo—al inicio o final de una sesión de juego o entre la acción de las propias aventuras de los exploradores. Esta clase de empresas son dirigidas por PNJs, aliados, y las legiones sin rostro de la dinastía de los PJs, con solo un pequeño grado de dirección por parte de los jugadores. Como norma general, las gestas dirigidas por subordinados siempre serán más problemáticas—un hecho que los exploradores deben aprender en el curso del ascenso de su dinastía a la gloria. También deben llevar más tiempo y ser menos beneficiosas que las que los exploradores toman personalmente—después de todo, si quiere un trabajo bien hecho...

Independientemente de cómo decida el DJ dirigir una gesta, debe recordar que es una gesta que pretende ayudarle a capturar la escala y grandeza de lo que significa ser un comerciante independiente y negociar los destinos de mundos. No debe sustituir las tramas del DJ o el estilo de juego de los PJs. Por esta razón, cada grupo debe decidir cómo quieren usar las gestas.

RESOLVIENDO GESTAS

Una gesta está terminada cuando los exploradores han resuelto todos los objetivos de la gesta como resultado de ganar suficientes puntos de logro. Los puntos de logro de más ganados en un objetivo se guardan para el siguiente. Es posible que los exploradores fallen en completar un objetivo dentro de una gesta por una razón u otra—tal vez una colonia que querían salvar es destruida o un embarque de una carga rara se pierde en la disformidad. En estos casos, el DJ puede permitir a los exploradores que aún completen la gesta ganando suficientes puntos de logro para los restantes objetivos. Puede imaginarse que cambian sus esfuerzos y los adaptan a la cambiante situación—explotando nuevas vías de beneficio o alterando su dirección de ataque.

Al final de una gesta, es posible que los exploradores hayan amasado más puntos de logro de los necesarios. En este caso, los puntos de logro sobrantes pueden ser convertidos en beneficio. Por cada 100 puntos de logro por encima de lo necesario para realizar la gesta, ganan un +1 adicional a su factor de beneficio.

GESTAS COMUNES

unque no se puede decir que ninguna gesta es común—dada la escala y poder comandados por los exploradores—hay una serie de empresas en las que los comerciantes independientes gravitan con frecuencia. Esta sección presenta una selección de tipos de gesta y sus requisitos, además de una serie de gestas específicas para cada tipo, para que el DJ las utilice o le sirvan de inspiración.

ESTABLECER UNA COLONIA IMPERIAL

Un comerciante independiente puede proporcionar lo que otros no: el paso al Halo de Estrellas. Los pasajeros fortuitos son fáciles de encontrar, pero una gesta requiere una mayor diversidad o esfuerzo. El comerciante independiente necesita mundos colonia adecuados, contactos con cazadores de bestias, exploradores y nobles, pactos de peregrinaje firmados con sectas del Culto Imperial y acuerdos con las grandes casas.

Requisitos de ejemplo:

- Un mundo adecuado.
- Inspecciones preliminares que confirmen la viabilidad de ocupación.
- · Módulos habitáculo de colonia.
- Máquinas de atmósfera u otros aparatos protectores.
- Un pacto vinculante con el Culto de la Máquina para apoyar la maquinaria de la colonia.
- Una sociedad con altos funcionarios del Sector Calixis, como líderes en el Ministorum o una gran casa, que desean establecer una colonia en su nombre.
- Una organización de negociadores y agentes para aceptar tronos por pasajes para los colonos aspirantes, y para negociar un amplio abanico de pactos de transporte con organizaciones imperiales.

La primera colonia de Gracia

Gran gesta, factor de beneficio +4

La dama Aspyce Chorda usó sus contactos con el comercio frío y otras sombrías organizaciones para transportar a ricos fugitivos de la justicia imperial al mundo abandonado de Gracia. Los propios fugitivos pagaron sus estructuras coloniales palaciegas y fortificadas, mientras que Chorda proporcionó esclavos de una serie de desagradables fuentes. Se benefició mucho hasta que los orkos asolaron Gracia.

Objetivo 1: Confirmar Gracia como un mundo colonia adecuado

Temas: Exploración

Los exploradores y topógrafos deben descender como plumas de la nave del comerciante independiente, e investigar todos los signos de toxinas, contaminación y presencias impías. ¿Quién sabe lo que podría pasarse por alto si se deja a los subordinados completar estas tareas sin supervisión?



Objetivo 2: Establecer el dominio sobre el gremio frío

Temas: Criminal, Comercio

Los representantes del ferozmente independiente gremio frío deben inclinarse ante la voluntad del comerciante independiente, bien por respeto o por temor a las consecuencias.

Objetivo 3: Purificar el vacío cercano de escoria pirata

Temas: Exploración, Militar

Ningún mundo abandonado será seguro mientras los incursores de Iniquidad deambulen por el vacío del sistema con impunidad. Sus naves deben ser encontradas y sus líderes tienen que temer la presencia del comerciante independiente.

La segunda colonia de Gracia

Gesta menor, factor de beneficio +2

En algún momento en el tiempo, las ruinas de Gracia se hacen atractivas para un comerciante independiente diferente, uno que ve factor de beneficio en levantar una colonia más sagrada en el nombre del Dios Emperador.

Objetivo 1: Aplastar a los orkos primitivos que infestan las ruinas

Temas: Militar

Las ruinas imperiales de Gracia están asoladas por tribus primitivas de orkos, las semillas de batallas pasadas. Deben ser purgadas de este mundo y sus esporas calcinadas.

Objetivo 2: Forjar una alianza con un culto del Ministorum

Temas: Credo

El comerciante independiente debe obtener aliados y tener éxito en las negociaciones para que los drusos o la alianza vitriana abran sus cofres en apoyo de los objetivos del comerciante independiente y exhortar a sus seguidores en una peregrinación a este nuevo mundo.

Objetivo 3: Organizar la horda peregrina

Temas: Credo, Comercio

De los creyentes de Puerto Errante y El Paso, el comerciante independiente debe reunir una horda peregrina para llenar grandes bodegas con oración y encontrar sacerdotes que los guíen. El comerciante independiente debe convencerles de vaciar sus bolsillos para el pasaje, llevarlos a Gracia, y asentarlos en los nuevos templos y habitáculos de colonia.

EXPLOTAR LOS RECURSOS DE UN MUNDO

Los mundos inexplorados albergan extrañas bestias xenos, raros minerales, gemas y un centenar de otras riquezas. Para explotar ese recurso, el comerciante independiente debe dejar trabajadores e instalaciones desde la órbita y más tarde regresar al mundo para llevarse las riquezas. Deben establecerse contactos con agencias y casas mercantiles de las Marcas de Drusus para obtener el mejor precio por los materiales devueltos a la civilización.

Requisitos de ejemplo:

- Un mundo con recursos.
- Expediciones de inspección de largo alcance para identificar y catalogar recursos.
- Perforadoras, refinerías, macrocosechadoras, bases de caza, u otras instalaciones apropiadas para el recurso.
- Enormes transportes para llevar el material a órbita.
- Un pacto vinculante con el Culto de la Máquina para apoyar la maquinaria necesaria.
- Una población de obreros y especialistas.
- Una pequeña organización de agentes y escribas para dirigir el flujo de recursos.
- Criptas de almacenamiento seguras en Puerto Errante.
- Pactos de comercio con agencias e influyentes casas mercantiles de las Marcas de Drusus, o una alianza de comercio con una gran organización, como el Culto de la Máquina de un mundo forja, una gran casa, o el Departamento Munitorum.

ESTABLECER UN COMERCIO DE BESTIAS EN EL MUNDO NO VISITADO DE TVALDE IV

Gran gesta, factor de beneficio +3

Los circos imperiales y los magi-xenobiologis del Culto de la Máquina están siempre hambrientos de nuevas bestias xenos. Los mundos letales de Abrasión y Salvación de Valcetti son ahora conocidos, pero aún no totalmente catalogados. Horrores nuevos e inesperados deben ser encontrados en los mundos inexplorados de la Expansión Koronus si se quiere conseguir un mayor beneficio.

Objetivo 1: Localizar Tvalde IV y catalogar sus peores horrores

Temas: Exploración

Mencionado solo una vez en los registros de Parsimus Dewain y en ningún otro sitio, este temible y rumoreado mundo letal debe ser localizado en el vacío. Hecho esto, exploradores, gestores, y cazadores experimentados en el comercio de bestias pueden ser transportados allí para valorar a los viles y letales xenos, y determinar de qué regiones y razas puede hacerse un mejor beneficio.

Objetivo 2: Ganar poderosos aliados en el comercio de bestias

Temas: Criminal. Comercio

El comercio de bestias de las Marcas de Drusus es tan criminal como legítimo. Los mercados negros y formas prohibidas de xenos son donde se encuentran la mayor recompensa y el mayor riesgo. El beneficio exige que se hagan alianzas en ambos lados de la justicia imperial, y deben ser figuras influyentes, tal vez peligrosas, para proporcionar el nivel de recompensa que desea un comerciante independiente: gobernadores imperiales, archimagi, barones del crimen de la Kasballica, y otros.

Objetivo 3: Diezmar a los terribles rebaños

Temas: Exploración, Militar

En compañía de muchos cazadores y otros militantes, y protegida por artefactos tecnológicos imperiales, la misión del comerciante independiente debe masacrar y capturar bestias aterradoras para llenar muchas veces sus grandes bodegas. Además, deben establecerse las bases para futuras expediciones y los resultados de esta gran cacería deben ser devueltos al espacio imperial por el beneficio que traerán.

Entrar en el comercio de nephium del Aliento de Lucin

Gesta menor, factor de beneficio +2

La estirpe Winterscale se ha beneficiado durante siglos del nephium puro encontrado en el mundo helado del Aliento de Lucin, usándolo para obtener el favor con los archimagi de los mundos forja. Las antiguas ruinas de vastas refinerías, máquinas de perforación y enormes elevadores se amontonan en el Aliento de Lucin, y decenas de miles de siervos y esclavos trabajan sin descanso en las instalaciones activas. Pero aún hay espacio para que un nuevo comerciante independiente se establezca violentamente en una zona de refinería.

Objetivo 1: Dejar tu marca y despejar la zona Temas: Militar

Despejar una nueva zona de refinería de los restos de batalla helados, y aniquilar las incursiones de las fuerzas esclavas de Winterscale y Chorda para dejar claro que este comerciante independiente está aquí para quedarse.

Objetivo 2: Dominar a los xenos lucinitas

Temas: Criminal, Comercio

Forzar a la raza lucinita a trabajar en la helada nieve gaseosa fuera de las instalaciones imperiales es una gran ventaja, y es necesario para el éxito en el Aliento de Lucin ahora que los comerciantes independientes compiten por su tesoro con gran violencia. Los secretos de su sometimiento deben ser arrancados a los siervos de los otros comerciantes independientes, y hay que organizar un equipo de capataces.

Objetivo 3: Desafiar a los comerciantes independientes rivales

Temas: Militar, Comercio

A menos que se establezca colaboración, dominio, respeto o miedo, las nuevas instalaciones serán pronto destruidas desde la órbita por las naves de vacío de la dama Aspyce Chorda o del lord-capitán Calligos Winterscale. El comerciante independiente debe buscar a estos rivales y forzar un mejor resultado.

ESTABLECER UN COMERCIO FRÍO DE LOS MUNDOS MUERTOS XENOS

El "comercio frío" es el nombre dado al mercado negro en productos xenos, en su mayor parte ilegal pese a los términos de la licencia de comercio de un comerciante independiente. Los artefactos xenos son más raros que los recursos comunes, pero su comercio es más peligroso dentro del Imperio. Un comerciante independiente debe hacer esfuerzos diligentes para desarrollar una red segura de contactos con contrabandistas y barones del crimen del comercio frío, además de con acaudalados coleccionistas y xenosabios.

Requisitos de ejemplo:

- Mundos xenos, por lo general largo tiempo muertos.
- Arqueoexcavaciones iniciales y lugares para identificar los artefactos potencialmente valiosos.
- Bases y vehículos de exploración.
- Unas pocas lanzaderas orbitales.
- Un pacto vinculante con el Culto de la Máquina para apoyar la maquinaria necesaria.
- Grupos bien equipados de exploradores y sabios.
- Relaciones seguras con unos pocos coleccionistas o sabios de obras xenos bien situados e influyentes, o con diversos contrabandistas del comercio frío y coleccionistas de lo prohibido.

Un comercio frío del devastado Cineris Malificum

Gran gesta, factor de beneficio +5

En el siglo 5, M41, Balastus Irem estableció un comercio frío fantásticamente lucrativo en horribles artefactos recuperados de las ruinas ciclópeas de los mundos muertos del Cineris Malificum. Sus cofres se llenaron hasta los topes como resultado de esta gesta. Se conocen pocos detalles de los aliados, compañeros de negocio, viajes y arqueoexcavaciones de Balastus Irem, puesto que las fuerzas del Ordo Xenos eliminaron a la estirpe Irem y a todas sus obras en 443.M41, bajo sospecha de la herejía más temible.

Objetivo 1: Establecer excavaciones prometedoras

Temas: Exploración

Las ruinas de los mundos del Cineris Malificum son tan antiguas y enormes que se han convertido en colinas y valles. Las excavaciones pasadas son visibles desde la órbita, algunas reventadas por ataques desconocidos. Deben localizarse nuevos puntos de excavación, y desatar una horda de exploradores y sabios sobre estos terribles mundos para encontrar las localizaciones más prometedoras para los nuevos descubrimientos. Los peligros y espeluznantes horrores del antiguo pasado xenos que han reclamado a expediciones anteriores deben ser evitados o superados. Los eldar pueden aparecer e intentar advertir, asesinar o amenazar a los exploradores.

Objetivo 2: Desarrollar una red de comercio frío de clientes poderosos

Temas: Criminal, Comercio

Existe un gran riesgo por entrar en el comercio frío, incluso para un comerciante independiente. Los compradores potenciales de gran riqueza e influencia deben ser abordados con cautela—para que las autoridades imperiales no se enteren de estas actividades y para que no intervengan los sombríos poderes de los bajos fondos de las Marcas de Drusus. Hay guías para este peligroso submundo, como los representantes de la Kasballica de El Paso, pero incluso estos son difíciles de abordar.

Objetivo 3: Derrotar a los traicioneros eldar Temas: Militar

Los eldar tienen algún interés desconocido en los mundos muertos del Cineris Malificum, y se sabe que sus naves espectrales han atacado a comerciantes independientes que saqueaban tumbas xenos por artefactos y símbolos extraños. Los eldar deben ser rechazados si hacen acto de presencia.

Un comercio frío en materiales del Dominio Egariano

Gesta mayor, factor de beneficio +3

Las extrañas ruinas colmena de los desérticos mundos egarianos están formadas de un extraño material que puede generar una gran riqueza si se proporciona a las organizaciones adecuadas. A veces se encuentran artefactos en estructuras vacías y golpeadas por el viento, y estos raros objetos pueden ser aún más lucrativos. Una serie de comerciantes independientes han participado en el comercio frío egariano a lo largo de los siglos, lo suficiente para que existan compradores y tradiciones establecidas en los límites de la sociedad imperial.

Objetivo 1: Establecer una ruta de disformidad a los mundos egarianos

Temas: Exploración

La cambiante disformidad del Reino de Winterscale y el obsesivo secreto de los que torturan los mundos xenos hacen de la navegación al Dominio Egariano un propósito incierto. Una ruta debe ser establecida a través de los peligros del empíreo de la Expansión y de los extraño fenómenos disformes que rodean las estrellas egarianas. Existen desagradables corrientes en este vacío de los que pocos comerciantes independientes están dispuestos a hablar, y algunos viajeros del vacío creen que están malditos.

Objetivo 2: Desarrollar una red de comercio frío de clientes poderosos

Temas: Criminal, Comercio

El comercio con materiales egarianos está aceptado actualmente dentro de los límites de una licencia de comercio, y por tanto tiene mucho menos riesgo que vender otros artefactos xenos. Sin embargo, pocos compradores potenciales están en el lado correcto de la autoridad imperial. Un comerciante independiente se encontrará forjando una alianza o pacto de comercio involuntario con la Kasballica para generar el beneficio que desea.

Objetivo 3: Buscar algo de valor en las ruinas colmena

Temas: Exploración

Dirigido por los excéntricos sabios del saber egariano, la misión del comerciante independiente debe entrar o incluso destrozar las ruinas colmena de un mundo egariano en busca de fragmentos, hojas, y artefactos valorados por el comercio frío. Este es un trabajo peligroso, en donde los exploradores están bajo la amenaza de perderse para siempre en los desmoronados laberintos, o aplastados y despedazados por los fragmentos que caen. Expediciones pasadas se han desvanecido por completo en estos mundos, dejando solo campamentos desiertos tras ellas, y nadie sabe lo que ha ocurrido a esas almas desafortunadas. Algunas depredan sobre los que vienen allí; eso es seguro.

ESTABLECER UNA RUTA DE COMERCIO

Establecer un camino fiable a través de la traicionera disformidad es solo la primera parte de construir una ruta de comercio. Las mercancías deseables deben ser identificadas, lo que suele requerir conocimiento local, y el comercio debe ser apoyado por pactos negociados con dirigentes, mercaderes y legisladores; ese proceso puede ser costoso. El nivel de la gesta depende de lo que se está comerciando, el nivel de competición con otros rivales, y los términos de los pactos: ningún potentado permanecerá ocioso mientras los comerciantes se enriquecen. Siempre se espera un buen recorte, de una forma u otra.

Requisitos de ejemplo:

- · Dos o más mundos humanos.
- Rutas de disformidad identificadas entre los mundos.
- Pactos de comercio negociados con líderes en cada mundo.
- Una modesta organización de gestores y negociadores en cada mundo.
- Una pequeña organización de agentes y escribas.
- Criptas de almacenamiento seguras en cada mundo.
- Un pacto de colaboración con una gran organización, como una gran casa o el Munitorum, que se beneficiará de este comercio.

CREAR UNA RUTA DE COMERCIO DE MACROCAÑONES DESDE ZAYTH

Gran gesta, factor de beneficio +5

Con tiempo, Jonquin Saul—o tal vez otro comerciante independiente—establecerá una rentable ruta de comercio a las Estrellas Paganas. Quizás implicará a las fabricas de armas de Zayth, que producen enormes macrocañones de un modelo desconocido para el Sector Calixis. Pero Saul está aún en las primeras etapas de establecer aliados entre los paganos de ese mundo. Es un proceso delicado, porque la llegada de extranjeros ha perturbado a las culturas paganas.

Objetivo 1: Establecer una ruta de disformidad a Zayth

Temas: Exploración

Las turbulentas rutas de disformidad a través de la Expansión Koronus son una perspectiva aterradora, y las Estrellas Paganas están muy lejos de El Paso, e incluso más de los mundos mejor conocidos del Reino de Winterscale. Pero se debe establecer una ruta, y explorar los peligros potenciales y los mundos en el recorrido. Hay vacíos traicioneros y desconocidos, y casi cualquier cosa podría emerger para amenazar a una flota exploradora.

Objetivo 2: Ganar aliados entre los poderes zaythies

Temas: Credo, Militar, Comercio

Obtener la confianza de facciones zaythies es un gran desafío. Su mundo es turbulento, sus vehículos colmena se enfrentan entre sí, y las viejas costumbres colapsan. Quizás pueda lograrse apoyando a una facción perdedora, creando fanáticos del Credo Imperial entre los zaythies abandonados, atacando a un vehículo colmena enemigo, o eliminando una organización detestada.

Objetivo 3: Ayudar a los zaythies contra los orkos Temas: Militar

Para sellar los pactos de comercio, es necesario realizar una gran hazaña de venganza contra los demonios de piel verde que caen desde el cielo—los terribles orkos. Los aliados zathyies desean acompañar a las fuerzas del comerciante independiente lejos de Zayth para ser testigos de un ataque contra el enemigo orko en el nombre del dios plateado de la guerra.

FORJAR UNA RUTA GREMIAL DESDE PUERTO ERRANTE HASTA LAS MARCAS DE DRUSUS

Gesta menor, factor de beneficio +2

En caso de necesidad, un comerciante independiente puede actuar como un mercader común o un capitán cartógrafo y transportar rarezas desde los almacenes de Puerto Errante a los agitados mercados de las colmenas en las Marcas de Drusus. Será despreciado por sus iguales y los propios mercaderes con los que trate se burlarán de él, pero las riquezas son las riquezas...

Objetivo 1: Aliarse con comerciantes independientes mayores

Temas: Comercio

Para asegurar un gran flujo de rarezas y de mercancías extrañas, el comerciante independiente debe solicitar la ayuda de sus iguales. Algunos comerciante independientes son reacios a entrar en esos pactos, por su desconfianza o su desviado sentido de la lealtad a la licencia de comercio.

Objetivo 2: Establecer un mercado colmena

Temas: Criminal, Comercio

El comerciante independiente y sus consejeros deben descender sobre un mundo colmena de las Marcas de Drusus y forjar allí un mercado de compradores y clientela de confianza. Los mundos colmena son viles nidos de ladinos picapleitos, nobles conspiradores, y miembros de gremios que solo piensan en arruinar todo los que les haga vulnerables. Los ladrones traicioneros y elegantes deben ser superados para encontrar a aquellos cuya honestidad o avaricia los mantendrá leales.

Objetivo 3: Defender la reputación de la estirpe

Temas: Credo, Comercio

Debe tomarse una acción decidida en Puerto Errante para asegurar que el comerciante independiente no se convierta en un proscrito entre la nobleza imperial y los altos funcionarios del Puerto. El nombre del comerciante independiente está amenazado por realizar un comercio común entre mundos. Otros comerciantes independientes, como Jonquin Saul, han superado sus orígenes y obtenido respeto—así que puede hacerse. La generosidad, ganando aliados nobles pase lo que pase, y muchas otras estrategias son posibles.

CONTRATIEMPOS

"La derrota es demasiado a menudo el destino de los valientes arrancar la victoria de las fauces de la derrota es un destino que hacemos nuestro".

-Extracto de Un relato del comercio frío

onde hay oportunidad y gloria, también habrá trampas y peligros para asaltar a los exploradores en todo momento. Aquí es donde los contratiempos muestran su feo rostro. Estos son ganchos de trama y obstáculos que representan sucesos que dañan el factor de beneficio de los exploradores. Son un medio—como las gestas—que el DJ puede usar para simular los vastos y variados intereses, aliados, e influencia de la dinastía de los exploradores. Ayudan a capturar el sentimiento de una vasta organización cuyo poder se extiende a través de las estrellas. El DJ puede usar los contratiempos de dos maneras: como un método de representar un suceso, generado o no por los jugadores, que daña el poder y riqueza de la dinastía de los PJs, o como parte de las complicaciones que surgen alrededor de una gesta. En ambos casos, cuando el DJ sienta que los exploradores están en riesgo de sufrir un contratiempo, puede usar la Tabla 9-41: Contratiempos para determinar si sucede y su nivel de gravedad. Para mantener alerta a los jugadores, el DJ puede elegir tirar una vez en esta tabla al inicio de cualquier sesión en la que estén implicadas una o más gestas—representando la miríada de peligros enfrentada por su dinastía.

Si ocurre un contratiempo, sin importar su tamaño, el DJ debe tirar entonces en la **Tabla 9–42: Detalles de contratiempos** para encontrar la naturaleza del problema. Alternativamente, el DJ puede escoger si ocurre un contratiempo y sus detalles para reflejar sus propias tramas y aventuras.

EL COSTE DE LOS CONTRATIEMPOS

Tan pronto como se crea un contratiempo, el factor de beneficio se reduce en la cantidad mostrada en la **Tabla 9–41: Contratiempos**. Cuanto peor es el contratiempo, más factor de beneficio se pierde. Pero si los jugadores actúan rápidamente para superar un contratiempo, se puede recuperar parte de esta pérdida—por lo que es importante que el Director de Juego anote la cantidad de factor de beneficio perdido con cada nuevo contratiempo.

SUPERAR CONTRATIEMPOS

Cuando sucede un contratiempo, los exploradores tienen dos opciones: pueden encargarse de él o ignorarlo. Ignorar un contratiempo significa que la pérdida de factor de beneficio es permanente, y a criterio del DJ, puede haber también otras consecuencias, como permitir que una plaga se extienda, que se reúnan cargos contra los exploradores, o que mundos caigan lentamente en el desorden. Si los exploradores escogen encargarse del contratiempo, deben asignar tiempo y recursos para combatirlo—tal vez a expensas de las gestas o misiones actuales. Entonces recae en el DJ decidir si han actuado lo

Tabla 9-41: Contratiempos			
		Factor de	
1d100	Resultado	beneficio perdido	
01–49	El destino te sonríe: no hay contratiempo	_	
50-65	Contratiempo molesto	1	
66–90	Contratiempo serio	2	
90–00	Contratiempo calamitoso	1d5	

bastante rápido y con la suficiente energía para superar el contratiempo. Si lo han hecho, entonces debería permitirles recuperar el factor de beneficio perdido por el contratiempo.

1d100	Detalles
01–05	Los clérigos de tributos del Administratum acuden para una inspección, animados por sus superiores para desangrar al comerciante independiente un poco más en el nombre del Dios-Emperador.
06–10	Los oficiales del Departamento Munitorum tienen pruebas de que el comerciante independiente se ha apropiado de material de sus criptas de Puerto Errante, y le están presionando con toda la fuerza de la ley imperial. Las pruebas son falsas, por supuesto, pero, ¿qué motivación hay detrás de este ultraje?
11–15	Un revés en el cuidado de los cofres: se han perdido libros de contabilidad y tronos. ¿Se trata de un descuido o de una malversación oculta?
16–20	Hay una terrible plaga por todas partes, y su mera amenaza es suficiente para cuarentenas y pánico. Incluso los lugares no afectados por la plaga están alterados por el caos que causa a muchos mundos de distancia.
21–25	Un accidente mata a muchos subordinados especialistas, dejando a unos pocos poseedores de un rato talento en un puesto vital. Pero, ¿es realmente un accidente?
26–30	Una corrupción arraiga en uno de los intereses del comerciante independiente: sectarios de los Dioses Oscuros, un culto imperial descarriado, o una revoltosa hermandad de tripulantes, actúa para minar el trabajo y causar problemas.
31–35	Fanáticos entre los intereses del comerciante independiente están agitando a los trabajadores para hacer una peregrinación a los mundos altar de las Marcas de Drusus. El trabajo decae, y los siervos se escabullen o elevan peticiones al comerciante independiente para que les permita partir y ser peregrinos.
36–40	Un ambicioso magos demanda un nuevo pacto de tecno-ritual y oración, uno mucho más favorable para los cofres del Culto de la Máquina.
41–45	Una gran reunión de la Gracia del Omnissiah es convocada por un archimagos, y todos los tecnoadeptos comprometidos con el comerciante independiente son retirados, el Culto de la Máquina se aleja de lo que sus magi perciben como responsabilidades triviales hacia los pactos y hermanos imperiales.
46–50	El mercado del comercio del subsector entra en uno de sus tristes períodos de crisis, pérdida y preocupación. Las casas mercantiles sufren y minimizan sus empresas.
51–55	Un nuevo edicto de ley mercantil ha llegado a las Marcas de Drusus desde Escintila, y la agitación causada es terrible. Muchos gremios importantes se arruinan o se ven empujados a otras líneas de comercio, y muchos pactos carecen ahora de valor.
56–60	Los piratas de Iniquidad, aunque debilitados y dispersos, golpean los intereses del comerciante independiente, asaltando naves y saqueando mundos recurso.
61–65	Los viles orkos aparecen para saquear y destruir los intereses del comerciante independiente en la Expansión Koronus.
66–70	Los líderes calixianos de una gran organización imperial muestran repentinamente mucho menos respeto por los comerciantes independientes. Este cambio de opinión se extenderá de arriba a abajo y en la más amplia clase imperial si no es detenido.
71–75	Algunos suponen que el comerciante independiente es partidario de uno de los indecorosos cultos imperiales de El Paso, situándolo fuera de la civilizada sociedad imperial en Puerto Errante y en las Marcas de Drusus.
76–80	Un noble influyente o un poderoso jerarca imperial elige denigrar al comerciante independiente, y todos los sicofantes siguen ese camino. Esta falta de respeto se extenderá de arriba a abajo y en la más amplia clase imperial si no es detenido.
81–85	Se rumorea que el comerciante independiente ha muerto. Los adeptos del Administratum se encaminan ahora lenta e inexorablemente hacia la anulación legal de su licencia de comercio.
86–90	Los Adeptus Arbites encuentran, o les proporcionan, pruebas de una rebelión fomentada entre los subordinados del comerciante independiente. Un lord percibido en posesión de un estado rebelde sufrirá a ojos de sus iguales.
91–95	El odio de un rival por el comerciante independiente se hace muy conocido, y muchas figuras menores prefieren no involucrarse con ninguna parte mientras exista esa enemistad. Ahora, el rival ha empezado a atacar abiertamente los interese del comerciante independiente.
96–100	El comerciante independiente recibe una visita inexplicable e inesperada de miembros de alto rango de la Inquisición, un suceso que con seguridad dañará sus perspectivas cuando se conozca la noticia.





CAPÍTULO X: EL DIRECTOR DE JUEGO

"Cada nave tiene un solo maestro, y este es el amo indiscutible de su nave, solo superado por el propio Dios-Emperador".

-Primera línea de las escrituras de la Navis Nobilite

l universo de Warhammer 40.000 es un lugar oscuro y mortal lleno de maravillas y horrores que superan los límites de la imaginación humana. Es un mundo de extremos violentos y terribles donde la humanidad lucha bajo la fría e indiferente luz de las estrellas en medio de la eternidad del vacío. Solo los audaces, los valientes y los bendecidos tienen derecho a vagar por las inmensas distancias entre los mundos del Imperio, dado el mandato del mismo Emperador para expandir Su reino y traer ganancias y riquezas a Sus dominios. En Rogue Trader, los jugadores toman este manto como atrevidos exploradores y comerciantes, haciendo retroceder el velo de oscuridad que envuelve al Imperio. Guiándolos se encuentra el Director de Juego, dando vida al mundo a su alrededor para crear oportunidades, obstáculos y aventuras memorables.

EL PAPEL DEL DIRECTOR DE JUEGO

En ROGUE TRADER, como en muchos juegos de rol, uno de los jugadores asume el papel de Director de Juego (DJ). El papel del DJ es vital, ya que se encarga de crear, mantener y describir el mundo donde vivirán los personajes jugadores (PJs). El rol del DJ es establecer la escena, guiar la trama y decidir el resultado de las acciones del jugador. En muchos sentidos, el DJ es como el director de una película, establece la escena y les dice a los jugadores (que son como los actores principales) dónde están y qué están haciendo. Sin embargo, a diferencia de una película, un juego de rol es un esfuerzo colaborativo entre los jugadores y el Director de Juego, y aunque el DJ puede establecer la escena, los jugadores deciden las acciones de sus personajes.

Aquí es donde el otro rol clave del DJ entra en juego. Además de ser el director y narrador del juego, también es su árbitro. Como un juego, ROGUE TRADER usa reglas para adjudicar las acciones de los PJ y determinar su éxito en sus esfuerzos. El DJ ayuda a decidir cuándo y dónde se aplican estas reglas y también cómo se interpretan, asegurándose de que el juego funcione de la mejor manera posible. Sin embargo, el trabajo del Director de Juego es ser justo e imparcial, como cualquier árbitro, y asegurarse de que todos se diviertan.

Por último, como el DJ establece la escena y describe la acción, esto también significa que crea la historia o la trama que seguirán los jugadores. En los juegos de rol, estas tramas se conocen como aventuras o escenarios. Todo lo que los jugadores saben o quieran saber sobre su mundo será descrito por el DJ, y él también interpretará al resto de los habitantes

del universo, desde el más insignificante guardia de letrinas hasta el gobernador planetario más poderoso, decidiendo cómo reaccionan ante los PJs y las acciones que tomarán dentro de la aventura.

Aunque a primera vista el DJ tiene mucho más trabajo que los jugadores, su trabajo también puede ser el más gratificante, ya que obtiene la satisfacción de hacer disfrutar a los jugadores y ver sus historias cobrar vida.

LAS BASES

Ya que es el papel del DJ dar forma y guiar la historia, él necesita estar más preparado que los otros jugadores. Antes de que el DJ acepte la tarea de dirigir el juego, debería considerar tres aspectos clave.

Conocer las reglas

Es importante que el DJ conozca las reglas mejor que, o al menos tan bien como, los otros jugadores. Esto significa que el DJ debería leer todo lo posible este libro antes de dirigir su primera partida. El **Capítulo IX: Reglas de juego** es especialmente relevante, ya que explica los mecanismos básicos del juego y su funcionamiento. Conocer las reglas también es importante para el DJ, ya que se le pedirá que tome decisiones y establezca valores sobre las acciones de los PJs. Las reglas están diseñadas para ayudar al Director de Juego en esta área.

Conocer la trama

En un juego de rol, los jugadores y sus personajes son héroes que se enfrentan al oscuro e inhóspito universo del 41° Milenio. Sin embargo, es el Director de Juego quien crea la aventura que van a jugar y controla a los enemigos y villanos a los que se enfrentarán. El juego de rol es un proceso colaborativo, y el DJ no les dice a los jugadores todo lo que ocurre, sino que establece la escena y reacciona ante sus decisiones. Esto significa que el DJ no necesita conocer todos los detalles del escenario, pero debe saber al menos dónde comenzará y hacia dónde se dirige.

Una trama puede ser tan simple como llevar un raro cargamento de pieles de corvenos al mundo santuario de Fasillica evitando al capitán renegado de una flota imperial, o tan complejo como trabajar para socavar la autoridad de cada uno de los gobernadores planetarios de los Siete Sistemas para desestabilizar toda la región y crear un mercado para el contrabando de armas baratas. Una trama más detallada generalmente hará que la vida del DJ sea más fácil durante el juego, ya que requiere que se interrumpa menos a menudo y puede mantener el juego funcionando a buen ritmo. Ya sean complejas o simples, cualquier esfuerzo que el DJ invierta en el juego rara vez se desperdicia.

Los Directores de Juego también pueden aprovechar aventuras prediseñadas y publicadas, como la detallada en el **Capítulo XV: Hacia las Fauces**.

ELEGIR AL D

Al organizar una partida de ROGUE TRADER, un jugador deberá ser nombrado DJ. Siempre es una buena idea que el DJ se ofrezca voluntario para el trabajo, ya que el juego será mejor si la persona que lo dirige está entusiasmada con lo que está haciendo. Por lo general, sin embargo, el Director de Juego se decide antes de que los jugadores se reúnan para su primera sesión. El papel del DJ generalmente lo ocupa la persona que ha organizado la partida, probablemente la misma persona que compró este libro.

También es común que, con el tiempo, varios jugadores del grupo hayan asumido el papel de DJ, compartan su trabajo y creen sus propias aventuras. Esto permite a los jugadores tener la oportunidad de crear sus propias historias y puede ser muy gratificante como aventuras de DJ grupales, lo que lleva a tramas y campañas con más profundidad y detalle.

DELEGAR EN LOS JUGADORES

No hay dudas sobre que el Director de Juego tiene la mayor carga de trabajo cuando se trata de dirigir un juego de rol. Sin embargo, no necesita hacer todo el trabajo al organizar la aventura y reunir todos los ingredientes para una partida. Aquí es donde algunos de los jugadores también pueden ayudar, aportando miniaturas, dados, lápices y papel, o aperitivos.

La contribución más importante que los jugadores pueden hacer a un juego es ayudar al DJ a agregar detalles y profundidad a su trasfondo. Por ejemplo, en lugar de que el DJ cree los detalles del triste mundo colmena Cesti Gros del que proviene uno de los PJs, podría pedirle al jugador que escriba un poco al respecto. Esto significa que el jugador está implicado en el mundo y el DJ cuenta con algunos detalles adicionales que puede añadir a una de sus tramas más adelante. Estas son también el tipo de tareas que los jugadores realmente disfrutan, y al permitirles crear estos tipos de detalles de trasfondo, la tarea del DJ se hace más fácil y las aventuras del grupo se hacen más entretenidas.

La ventaja de este tipo de aventuras es que gran parte del trabajo del Director de Juego ya se habrá realizado y estarán listas para jugar de inmediato.

Prepararse

A menudo le corresponde al DJ asegurarse de que el grupo tenga acceso a cualquier material adicional (además de este libro) que puedan necesitar para jugar. Esto suele implicar un suministro de dados, algunos papeles y lápices y quizás figuritas para ayudar a resolver combates. A algunos DJs también les gusta guardar los personajes de los jugadores entre sesiones de juego para que no se pierdan...

Puedes encontrar una lista de estos materiales en la página 8.

LA OSCURA FRONTERA: EVOCAR EL ENTORNO

"Los capitanes hablan sobre los peligros de la Expansión, los horrores del Halo de Estrellas y los peligros de caminar por el mismo borde de la galaxia. Por supuesto, el miedo del hombre al vacío existía mucho antes de que tuviera los medios para viajar".

-Capitán Zygir Gith de la Viajera Helois

Para la composición y gloria en el oscuro universo del 41° Milenio. Como tripulantes de la nave estelar de un comerciante independiente, los jugadores son individuos excepcionalmente poderosos con un destino y un poder muy superior al de la mayoría de los ciudadanos comunes. Suya es la oportunidad de hacerse un nombre entre las estrellas, ampliando los límites de los dominios del Emperador y tal vez obteniendo ganancias al mismo tiempo. Si tienen éxito, también ganarán más que meras riquezas, reclamando mundos enteros e incluso influencia sobre sistemas y sectores enteros. Con suerte, coraje y ambición, hay pocas cosas a las que un comerciante independiente no puede aspirar.

Una de las tareas del Director de Juego es dar vida a este universo para sus jugadores y ofrecerles la posibilidad de realizar los sueños y las ambiciones de sus personajes. Para lograr esto y dar la chispa de la vida a una aventura de ROGUE TRADER, se debe comprender qué convierte este entorno en algo único.

LA TEMÁTICA EN ROGUE TRADER

El universo de Warhammer 40.000 y el juego ROGUE TRADER que contiene son diferentes a cualquier otro entorno de ciencia ficción. Para evocar mejor este universo y añadir sabor y color a sus partidas, el Director de Juego debe familiarizarse con su temática. Ser capaz de añadir estos entornos a una partida ayudará a introducirse sin duda en los reinos del 41º Milenio, y por extensión ayudará a los jugadores a asimilar mejor los roles de sus personajes.

El beneficio de la licencia

Los comerciantes independintes existen con un solo propósito: la acumulación de riqueza y poder. Gracias a la licencia otorgada por el Administratum de la Sagrada Terra, pueden viajar libremente y obtener ganancias tanto dentro como fuera de las fronteras del Imperio. Esto les da un poder increíble en la sociedad imperial, ya que están por encima de las masas de humanidad que viven y mueren atados por clase y deber. Ser un comerciante independiente es codiciar el poder y buscar constantemente aumentar la riqueza y la influencia. Cuando la

oscuridad sin fin del universo es tuya para explorar y explotar, no hay ambición demasiado grande.

Lo antiguo y olvidado

El Imperio es antiguo y ha perdurado durante miles de años contra un universo despreocupado y caprichoso. Está lleno de misticismo, miedo y superstición y sobrevive manteniendo sus ojos firmemente apartados de las sombras que giran en el vacío. Incluso para un comerciante independiente, que surca las estrellas a bordo de una antigua nave estelar, tanto la tecnología como el vacío están envueltos en el misterio. Él confía en el enigmático y esotérico aparato del Adeptus Mechanicus, una tecnología estancada que apenas comprende pero que ha servido al hombre durante incontables siglos. Del mismo modo, existen pocos mapas que muestren incluso una fracción del Imperio y sus mundos. Aquellos que navegan por sus fronteras deben enfrentar casi tantos peligros como aquellos que viajan más allá de él, e incluso viajar a lo largo de rutas de disformidad establecidas no está exento de peligro. Tal es la naturaleza de la vida del comerciante independiente.

Hacia lo desconocido

Como parte de la búsqueda de los comerciantes independientes por rutas comerciales lucrativas, nuevos mercados y productos exóticos, ellos también se convierten en exploradores prolíficos. Esto los hace una raza única dentro del Imperio, una sociedad construida sobre la censura del conocimiento y la restricción del viaje. Se necesita un alma valiente para

¿Qué ocurre si nadie quiere ser el comerciante independiente?

Es posible que ninguno de los jugadores quiera asumir el papel de comerciante independiente, ya sea porque no quieren la responsabilidad o porque hay otras carreras y conceptos de personajes que les interesan más. Si bien es ventajoso tener un jugador que controle al comerciante independiente, no es esencial, y hay algunas formas de evitar esto. Por ejemplo, el comerciante independiente de la tripulación podría estar lisiado o incapacitado de algún modo, pero mantener el título, como si estuviera enclaustrado en su puente de mando, en una cápsula de estasis o postrado en cama en su camarote, apenas consciente la mayor parte del tiempo. En este caso, el mando recaería en uno de los otros jugadores, que tendrán que interpretar los deseos del comerciante independiente a través de cualquier medio de comunicación esotérico del que aún disponga. Otra opción es que el comerciante independiente ni siquiera esté a bordo de la embarcación de los jugadores, ya sea porque comanda su flota desde la comodidad de algún mundo conquistado o de un buque de mando que los jugadores rara vez han visto en persona.

En cualquier caso, el Director de Juego debe tener cuidado y usar la influencia del comerciante independiente con moderación, dejando muchas de las decisiones del grupo en sus propias manos. abandonar su mundo natal y emprender el peligroso viaje entre las estrellas, y todavía se necesita un alma más valiente para viajar hacia lo desconocido. Tal es el vasto alcance de la galaxia que imperios enteros de xenos, fenómenos celestiales nunca vistos y mundos humanos perdidos se han encontrado escondidos entre los pliegues del Imperio o aferrándose a sus bordes. Estos son los premios que esperan a un comerciante independiente y su tripulación mientras viajan a partes del vacío que ningún otro ciudadano imperial verá jamás. Se dice que el espacio es lo suficientemente grande para contener cualquier cosa que la mente humana pueda concebir, y muchas cosas que no puede imaginar.

Teme al vacío

Hay una buena razón para que la mayoría de los ciudadanos del Imperio miren al cielo nocturno con miedo, tratando de no pensar en qué horrores acechan entre las estrellas o los vigilan hambrientos desde la pesadilla de la disformidad. Aquellos que viajan por el Imperio saben demasiado bien que, si bien la humanidad puede pretender gobernar la galaxia, con el dominio de incontables mundos, el suyo no es más que una débil luz parpadeante rodeada por una infinidad de negrura. Los comerciantes independientes saben que el vacío tiene muchos peligros; aparte del frío mortal y la radiación de las estrellas hay cosas que ningún hombre debería ver. Por supuesto, son estos mismos factores los que hacen de los comerciantes independientes los individuos heroicos que son, ya que parten hacia la oscuridad a menudo solo con su coraje para mantenerlos a salvo.

CÓMO DIRIGIR UNA AVENTURA DE ROGUE TRADER

Los personajes jugadores en ROGUE TRADER son la tripulación de una nave espacial con los medios y la licencia para viajar entre mundos imperiales y más allá. Esto significa que encontrar motivos para las aventuras no será dificil para el Director de Juego, ya que simplemente navegar hacia el vacío es una gran aventura. Por supuesto, el DJ necesita pensar en qué tipo de cosas pueden encontrarse los comerciantes independientes y planear sus aventuras en consecuencia.

La mayoría de aventuras de ROGUE TRADER se centran en la adquisición de riqueza, aunque también pueden centrarse en la exploración, por lo general con la intención de abrir rutas comerciales, explotar pueblos nativos y similares. Dentro de este marco de exploración y comercio (aderezado con una buena cantidad de conflicto, combate y peligro) hay una gran cantidad de opciones y estilos de juego con los que experimentar.

Estilos de juego

Hay una serie de estilos de juego que se presentan en ROGUE TRADER y se centran en los diferentes tipos de aventuras que el Director de Juego podría dirigir. Ninguno de estos estilos es exclusivo, por supuesto, y pueden mezclarse y combinarse según lo requiera la trama.

EXPLORAR EL SECTOR CALIXIS

Aunque gran parte de los eventos en ROGUE TRADER ocurren en la Expansión y sus fronteras salvajes, existen amplias oportunidades de exploración y aventuras en el Sector Calixis. Como parte del Imperio, el Sector Calixis contiene grandes extensiones inexploradas, y lugares como la Nebulosa Adranti y el Abismo de Hazeroth ofrecen lugares emocionantes para las aventuras de ROGUE TRADER. La presencia de la Estrella Tirana también puede propiciar una investigación, ya que los comerciantes independientes arriesgan su vida y su cordura para saquear los mundos muertos que deja a su paso.

Comercio

La mayoría de aventuras en Rogue Trader se centran en el comercio. En su forma más simple esto implica transportar una carga y venderla por un beneficio, generalmente para comprar una nueva carga y repetir el proceso. Los escenarios centrados en el comercio ofrecen muchas posibles aventuras, ya que el comerciante independiente y su tripulación deben enfrentarse a los peligros del vacío mientras hacen viajes épicos a lo largo y ancho de la galaxia. Algunos mundos pueden ser difíciles de ubicar en partes del espacio plagadas de piratas, xenos o cosas peores. También es seguro que si un lugar es difícil de alcanzar, entonces el precio por transportar mercancías allí será elevado. Las aventuras centradas en el comercio tienen la ventaja de proporcionar una motivación fácil para el grupo. No hay necesidad de tratar de convencerlos de la justicia de su causa cuando la simple avaricia es suficiente.

El comercio va de la mano con el contrabando. Con tantos mundos y leyes locales dentro del Imperio, hay una verdadera plétora de lugares donde los contrabandistas pueden hacer fortuna. El contrabando también puede ser un buen trampolín hacia tramas más oscuras y peligrosas, ya que muchos bienes prohibidos son tabú por razones justificadas...

Exploración

El Imperio es un lugar inmenso, y gran parte permanece desconocido e inexplorado. Varios mundos podrían perderse durante milenios, solo para ser redescubiertos y devueltos a la luz del Emperador. Del mismo modo, recursos olvidados pueden permanecer ocultos en los límites del Imperio. Para las almas valientes que encuentran tales cosas, grandes riquezas y gloria pueden ser suyas. Muchos mundos solo están conectados por peligrosas rutas de disformidad, y los visitantes se ven obligados a tomar grandes desvíos para llegar a ellos. Un comerciante independiente capaz de abrir un camino más corto o más seguro a dichos lugares puede obtener grandes beneficios, reclamando un pago por todos los aquellos que usen su ruta.

Además de la búsqueda de riquezas, un comerciante independiente podría aceptar una comisión por cartografiar nuevos sistemas, abrir nuevas rutas disformes e incluso encontrar naves perdidas. Se sabe de flotas exploradoras del Adeptus Mechanicus que contratan comerciantes independientes de vez en cuando, generalmente para aprovechar su conocimiento local.

Y SI MÁS DE UNO QUIERE SER EL COMERCIANTE INDEPENDIENTE?

El juego Rogue Trader se basa en la idea de que un personaje asume el papel de comerciante independiente y otros jugadores asumen los roles de sus consejeros de mayor confianza, que tienen poder por derecho propio. Sin embargo, habrá momentos en que más de un jugador desee tomar la carrera profesional de un comerciante independiente.

Cuando esto ocurra, el DI tiene varias opciones sobre cómo manejar la situación

Si varios jugadores insisten en ser comerciantes independientes en una misma partida, el DJ puede decidir que sus personajes son hermanos, primos o tienen algún parentesco similar, lo que los hace parte de la misma dinastía. En esta opción, el titular de la orden de comercio podría ser un patriarca comerciante independiente PNJ, o uno de los jugadores puede aceptar ser el titular real de la orden, mientras que los demás se consideran asistentes y herederos.

Otra opción es permitir que el grupo tenga múltiples naves, con cada personaje comerciante independiente poseyendo su propia licencia y capitaneando su propia nave única. Esta opción significa que el grupo en realidad está dividido entre una pequeña flota de naves, quizás parte de un cártel de familias aliadas que buscan fortuna juntas. ¡O incluso un matrimonio arreglado entre dos familias de comerciantes independientes es parte del acuerdo!

Finalmente, el DJ puede simplemente dictaminar que los personajes comerciantes independientes, en busca de recursos libres, han agrupado sus bienes para adquirir una sola nave y que cada uno de ellos es un "accionista" en la empresa general. En este caso, tal vez los personajes jugadores sean todos hijos e hijas más jóvenes de líneas bien establecidas de comerciantes independientes que de otra manera no tendrían ninguna posibilidad de acción y se han unido para buscar fortuna como grupo en lugar de individualmente. O, tal vez, sean supervivientes de alguna aventura, guerra o cruzada fallidas. Han visto cómo mucho de lo que era suyo o de lo que una vez fueron herederos (incluyendo quizás sus propias naves y fuerzas, etc.) les ha sido despojado por la adversidad pasada, ¡pero se niegan a ser derrotados!

El gran juego

Uno de los aspectos más emocionantes de ROGUE TRADER es que permite que los jugadores se conviertan en personas realmente increíbles con poder e influencia que pueden abarcar sectores completos del espacio. Aunque pueden comenzar con dominio solo sobre su propia nave, una bodega vacía, y tal vez un legado cuestionable, pueden elevarse hasta la grandeza mediante sus acciones. Típicamente, esto significará buscar patrocinio, unirse a gremios. y ganarse el favor de poderosos oficiales imperiales. También significará acumular grandes sumas de riqueza para adquirir mercenarios, naves e incluso el control de mundos enteros.

Para que este tipo de juego funcione, sin embargo, los jugadores realmente tienen que participar. Si bien un juego tan enorme significa mucho más trabajo para el DJ, son realmente los jugadores y las ambiciones de sus personajes quienes lo impulsarán. Por supuesto, que los jugadores deseen superar el simple comercio, la exploración y la conquista, puede llevar a algunas partidas realmente memorables y gratificantes.

Conquista y piratería

Algunos comerciantes independientes son menos sutiles en su búsqueda de riqueza, y en lugar de crear relaciones comerciales con mundos recién descubiertos o transportar mercancías, prefieren atacar cargamentos imperiales o planetas. La piratería y la conquista son arriesgadas y costosas, y rara vez son un camino hacia la verdadera riqueza y poder. Si bien esta temática puede crear aventuras divertidas y emocionantes mientras los PJ atacan y se abren paso a través del vacío, no abarca realmente el alcance o el poder que posee un comerciante independiente como derecho de nacimiento. Sin embargo, eso no quiere decir que no puedan incorporarse de manera adecuada en el resto de temáticas; después de todo, ¿qué es la vida de

un comerciante independiente sin un poco de peligro?

DINASTÍAS DE COMERCIANTES INDEPENDIENTES

Un comerciante independiente y su equipo son más que simplemente el capitán de una nave y su tripulación; son un gran legado, que a menudo se remonta a cientos o incluso miles de años. A los primeros comerciantes independientes se les dio la orden de recorrer las estrellas y expandir el control y el alcance del Emperador, y a cambio, podrían cosechar la riqueza que dicha libertad traería. Los personajes jugadores son los descendientes de estos primeros comerciantes independientes y los muchos que han venido después. Todos los PJs, no solo el comerciante independiente, forman parte de esta dinastía. Es importante que los jugadores recuerden este legado, ya que necesitan saber que son más que el ciudadano imperial ordinario: individuos excepcionales, elegidos por su grandeza, que poseen el poder para dar forma al destino mismo del Imperio.

Esta es también una distinción importante que el Director de Juego debe tener en cuenta, ya que muchas de las personas con las que entran en contacto los jugadores serán conscientes de su herencia. También puede ser una fuente de orgullo para los jugadores saber que están por encima del ciudadano medio, dotados de derechos especiales y bendecidos con un papel favorecido en los grandes diseños del Emperador. Parte de este estatus que comparten todos los jugadores también significa que, en cierta medida, todos son igualmente importantes. Aunque solo un jugador controla al comerciante independiente, todos los personajes jugadores son igualmente esenciales para jugar un papel en el destino de su dinastía. Con este fin, el Director de Juego debería extender sus aventuras y tramas para centrarse en los diferentes personajes en lugar de únicamente en el propio comerciante independiente.

EL PAPEL DE LA TRIPULACIÓN

En la nave de un comerciante independiente, como en cualquier buque del Imperio, todos tienen una función que cumplir. Para los jugadores, esto significa que su personaje realizará una parte vital del funcionamiento de la nave. Al planear aventuras, el Director de Juego debe considerar las habilidades de cada PJ y, si es posible, utilizarlas durante la sesión. Así cada jugador debería tener la oportunidad de ser el centro de atención cuando sus habilidades sean relevantes. Además, una aventura es mucho más gratificante cuando el jugador siente que tuvo la oportunidad de superar un obstáculo o dos.

Miembros PNJ de la tripulación

Las antiguas y poderosas naves del Imperio cuentan con miles (tal vez decenas de miles) de tripulantes. Muchos trabajan sin descanso en las cubiertas inferiores manteniendo uno de los millones de sistemas y máquinas arcanas, y aunque rara vez se los ve, su presencia es vital para el funcionamiento de la nave. Como parte de la nave del comerciante independiente, es probable que los jugadores solo representen una pequeña parte de la tripulación total, y muchos otros llenen los barracones. Merece la pena que el Director de Juego escriba una lista con los personajes no jugadores (PNJs) más relevantes de la tripulación, especialmente si son elementos permanentes a bordo de la nave. Para la mayoría, el DJ no necesitará nombres o descripciones, aunque para los tripulantes más importantes, estos detalles pueden añadir detalles interesantes a sus aventuras.

RECOMPENSAS: LA MEDIDA DEL ÉXITO

¿Por qué los comerciantes independientes corren tan terribles riesgos? La respuesta, por supuesto, es por la recompensa.

Como un juego de rol, ROGUE TRADER está diseñado para recompensar a los jugadores por completar objetivos, superar obstáculos y hacerse un nombre entre las estrellas. Estas recompensas tienen varias formas: puntos de experiencia para aumentar las capacidades de sus personajes, botines que se suman a la riqueza de la tripulación, y otras recompensas del juego que pueden incluir rangos, privilegios y títulos. Le corresponde al Director de Juego repartir estas recompensas. Aquí presentamos algunas pautas para ayudar a decidir cuándo y cuánto conceder cada uno de estos tipos de recompensas.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

La recompensa más común son los puntos de experiencia (pe), y estos miden el poder personal de un personaje. Los jugadores usan puntos de experiencia para adquirir nuevas habilidades, talentos y mejoras para perfeccionar a sus personajes. Cuantos más pe posean, más fácil le será enfrentarse a desafios, como vencer a sus enemigos en combate, resolver problemas o dominar los encuentros sociales. La cantidad de puntos de experiencia que el DJ concede a sus jugadores determinará cómo de rápido se elevan sus personajes al poder y cómo de capaces serán de derrotar cualquier desafio que se les presente.

Hay dos formas principales de que el DJ otorgue experiencia a sus jugadores: el método abstracto y el método detallado.

TABLA 10-1: DIFICULTAD DEL ENCUENTRO		
Dificultad	PE	
Fácil	50	
Rutina	70	
Ordinaria	100	
Moderada	130	
Complicada	170	
Difícil	200	
Muy Dificil	250	

Método abstracto

Esta es la manera más fácil y recomendada (sin duda para los DJ principiantes) de conceder experiencia. Se basa simplemente en la cantidad de tiempo dedicado al juego y garantiza un aumento constante del poder de los personajes. Por cada sesión de juego, cada jugador debería recibir 500 pe.

Este método supone que cada sesión de juego dura unas 4 horas. Para sesiones más largas o más cortas el DJ puede ajustar las recompensas de pe en consecuencia.

Método detallado

También se puede emplear un método más detallado para otorgar experiencia, en el que cada recompensa se desglosa caso por caso y los jugadores adquieren experiencia por completar tareas específicas. Para que este método funcione el DJ debe asignar un valor a cada encuentro. Por ejemplo, una sesión podría incluir un peligroso viaje a través de la disformidad, una batalla espacial contra orkos y una negociación tensa con algunos nativos hostiles. En este caso, cada uno de los tres encuentros valdría una cantidad establecida de pe que se otorgaría a los jugadores al completar o superar cada uno de los encuentros.

La **Tabla 10–1: Dificultad del encuentro** ofrece ejemplos de encuentros basados en la dificultad. Para determinar la dificultad de un encuentro, considera cuánto reduce los recursos del grupo y cuánto les cuesta en heridas, equipo o tiempo.

Al utilizar este método, es importante recordar premiar la experiencia solo por encuentros y obstáculos significativos, para que los jugadores no se embarquen en la matanza de mundos simplemente por la "experiencia". Del mismo modo, a medida que los personajes aumenten en poder, algunos desafíos serán tan fácil de superar como para valer poco o nada de experiencia.

RECOMPENSAS A LA INTERPRETACIÓN

El DJ también puede ofrecer experiencia por la interpretación. Estos premios pueden ser tan grandes o pequeños como el DJ considere justo, típicamente entre 100 pe y 500 pe, y se otorgan a jugadores que el DJ consideró que hicieron un buen trabajo al representar a sus personajes. Sin embargo, el DJ debe tener cuidado de solo otorgar estos premios cuando sienta que realmente lo merecen y generalmente solo cuando el jugador hace algo más allá de lo normal, como tomar una acción que sabe que puede poner en peligro a su personaje porque es 'lo que su personaje haría'.

RECOMPENSAS AL FACTOR DE BENEFICIO

Al igual que las recompensas de experiencia, el DJ puede decidir que las acciones individuales de los exploradores merecen recompensar su factor de beneficio. Sin embargo, típicamente todo aumento del factor de beneficio ocurrirá como resultado de gestas (consulta la página 278) ya que tan grandes sumas de riqueza o aumentos en su influencia y poder requieren tiempo y planificación. La opción está disponible si el DJ decide que como resultado de la trama o por las acciones de los exploradores, merecen tal premio. Como guía, se debe premiar el factor de beneficio con moderación y solo aumentarlo en 1 punto cada vez.

RECOMPENSAS DE JUEGO

Además de experiencia y beneficios, el DJ también puede conceder elementos del juego como influencia, poder y rango. Estos son elementos que se obtienen al completar misiones específicas establecidas por poderosos PNJs o mediante acciones que sacuden los pilares del mundo del juego. Debido a que este tipo de recompensas son las más difíciles de adjudicar, le corresponde al DJ decidir cuándo y cómo aplicarlas. Sin embargo, pueden ser más valiosas que cualquier otro tipo de recompensa, concediendo cosas que la habilidad con un bólter o una nave más grande no podrían lograr.

RECOMPENSAR CON PUNTOS DE DESTINO

Finalmente, el Director de Juego podría recompensar a los jugadores con un punto de Destino permanente por acciones realmente notables. El DJ debería usar estas recompensas con moderación y solo otorgarlas por actos extraordinarios.

CUÁNDO USAR LAS RECOMPENSAS

La mayoría de recompensas se otorgan al final de una sesión de juego, cuando el DJ puede adjudicar los logros reunidos por los PJs durante esa sesión. También es posible que el DJ prefiera esperar hasta el inicio de la próxima sesión de juego, empleando el tiempo entre partidas para determinar todos los logros de los PJs. Sin embargo, algunas recompensas, como el factor de beneficio y las recompensas de juego, se pueden repartir a medida que se obtienen durante la partida. El beneficio y otras ganancias similares fluctúan enormemente durante las aventuras de un comerciante independiente y modificarlo a medida que ocurran eventos en el juego puede facilitar seguir su progreso.

COMBATES DE MASAS

ROGUE TRADER puede ser un juego de tramas radicales y encuentros épicos donde el destino de los mundos y la riqueza de sistemas enteros descansan en manos de los personajes jugadores. Como resultado, es probable que en algún momento los PJs se vean envueltos en una batalla campal.

Existen dos modos de manejar combates masivos: el método detallado y el método simple.

EL MÉTODO DETALLADO

Este método permite organizar combates del modo habitual, igualando la fuerza de los antagonistas a la fuerza de los personajes y permitiendo el control sobre tácticas y acciones individuales. Con este método se agrupa a los combatientes similares de ambos bandos en "unidades". Una unidad debería comprender entre 3 y 20 combatientes. Por ejemplo, si los personajes fueran acompañados por una compañía de la Guardia Imperial compuesta por 40 guardias armados con rifles láser, 6 guardias con bólter pesado y 20 veteranos con escopetas, estos se dividirían en cuatro unidades. Una unidad funciona como una sola persona con las armas y blindaje más comunes de la unidad y con Heridas igual a su número de miembros más una bonificación al daño igual a +1 por cada 4 miembros; en el ejemplo anterior, esto sería: dos guardias armados con rifles láser y 20 Heridas cada uno con una bonificación al daño de +5, un guardia con bólter pesado y 12 Heridas con una bonificación al daño de +3, y un veterano con una escopeta y 20 Heridas con una bonificación al daño de +5. El DJ puede aplicar las reglas normales para el combate con las siguientes excepciones:

- Las unidades siempre actúan después de los individuos (PJ, criaturas poderosas, etc.) según su orden de Iniciativa.
- Las unidades con la misma Iniciativa actúan a la vez a menos que una unidad tenga sorpresa u otra ventaja especial.
- Cuando una unidad queda reducida a 0 heridas, ya no puede luchar (aunque a criterio del DJ, algunos de sus miembros aún podrían seguir vivos).
- Los individuos no pueden luchar contra unidades y viceversa; pero miembros específicos de una unidad pueden atacar a individuos y a la inversa.
- Las unidades realizan todas las tiradas como una sola entidad, por ejemplo, tiradas de miedo. Del mismo modo, los PJs pueden usar habilidades sociales y de influencia sobre una unidad como si se tratara de un solo individuo.

EL MÉTODO SIMPLE

Este método resuelve los combates en masa con una sola tirada de dados por cada PJ y se centra más en las acciones de los PJs que en sus aliados. El DJ debe elegir una habilidad adecuada para cada PJ en función de su papel en la batalla. Por ejemplo, un PJ que se adentra en el fragor de la lucha con una espada sierra haría una tirada de Habilidad de Armas, mientras que un PJ gritando órdenes desde un vocotransmisor haría una tirada de Mando. La dificultad de esta tirada depende del DJ y se puede basar en la fuerza del enemigo, la naturaleza del campo de batalla o cualquier otra cosa relevante. Los resultados de estas tiradas se manejan como cualquier otra tirada. Por tanto, el DJ podría pedir un total combinado de 10 éxitos para que los PJs ganen la batalla, mientras que 5 éxitos resultarían en una victoria menor y 0 éxitos en un empate. Fallar una tirada también puede indicar que el PJ sufre daños, 1d5 por cada nivel de fracaso, por ejemplo. Ten en cuenta que este daño no debería matar al personaje, solo los dejarlo gravemente herido o incapacitado. Si el DJ quiere incluir el efecto de los aliados del PJ en el resultado de la batalla, puede hacer una sola tirada de la habilidad apropiada en su lugar.

INTERACCIÓN

"Un buen comerciante independiente ganará tantas batallas con su lengua como con su nave".

-Proverbio de Ezequiel

ran parte de ROGUE TRADER se centra en tratar con los muchos y variados pueblos que habitan los mundos del Imperio. Desde los ávidos mercaderes portuarios de la Expansión y los desalmados burócratas del Administratum hasta los nativos de mirada inteligente, saber tratar con los pueblos del 41º Milenio puede dar a los comerciantes independientes una ventaja decisiva en su búsqueda de ganancias y gloria.

HABILIDADES DE INTERACCIÓN

El Capítulo III: Habilidades presenta una serie de habilidades de interacción como Carisma, Engañar, Intimidar y Mando. Estas son habilidades básicas de Empatía, lo que significa que cualquier personaje puede usarlas, aunque con un valor reducido si no posee la habilidad. Para ganarse la amistad de alguien, un jugador usaría Carisma; para emitir una orden, usaría Mando; para confundir o mentir, usaría Engañar; y para asustar, usaría Intimidar. En conjunto, estas habilidades ofrecen las herramientas sutiles para interactuar con la gente del Imperio.

Usar habilidades de interacción

Por lo general, un jugador no necesita hacer tiradas de habilidad para interactuar con otros personajes. Él simplemente representa el papel de su personaje. Las interacciones entre el jugador, en el papel de su personaje, y el DJ, en el papel de los PNJs, determinan el resultado de la conversación. Sin embargo, durante situaciones con consecuencias dramáticas el jugador debería hacer una tirada apropiada si existen consecuencias por fracasar. Por ejemplo, si intenta convencer a un PNJ para hacer algo que normalmente no haría, como filtrar información secreta, aceptar un soborno, etc, o si el éxito en la tirada hiciera avanzar la trama de una manera considerable, se necesitaría una tirada. En última instancia, la decisión de que un jugador haga o no una tirada depende del DJ. Él tendrá la última palabra sobre las circunstancias del encuentro.

EJEMPLO

El Lord Capitán Rylar Mane está tratando de convencer a un recaudador de impuestos local de las FDP para permitirle descargar su avión de carga sin una inspección completa. Debido a que esto no beneficia al recaudador (sin mencionar que es potencialmente ilegal), el DJ decide que Mane necesitará realizar una tirada de Carisma para convencerlo.

DISPOSICIONES

Al realizar una tirada de habilidad de interacción, las circunstancias pueden dictar la dificultad de la tirada. Tales situaciones incluyen la atmósfera, la situación y las circunstancias particulares de un PNJ. Sin embargo, el factor más importante es la disposición del PNJ hacia el personaje jugador: su consideración y sentimientos hacia el personaje, o falta de ellos. La disposición del PNJ siempre es establecida por el DJ, y determina la dificultad básica de las tiradas. Otros factores pueden ajustar esta dificultad según lo exija la situación. La **Tabla 10–2: Disposiciones** proporciona disposiciones de muestra basadas en la tirada que realiza un jugador y su dificultad correspondiente.

Una tirada con éxito mejora la disposición del objetivo en un nivel, más uno adicional por cada nivel de éxito. Una tirada fallida, no modifica la disposición del objetivo, pero la empeora en un nivel por cada nivel de fracaso.

El objetivo debe tener al menos una disposición Indiferente para cumplir lo solicitado, y más adelante solo cumplirá los deseos del jugador el 50% de las veces si se lo deja a su aire. Cada nivel por encima de Indiferente indica que el objetivo tiene un 10% más de probabilidades de hacer lo que se le solicita. Bajo supervisión, la probabilidad aumenta en un 20%.

INTERACCIÓN Y GRUPOS

Cuando un jugador usa una habilidad de interacción contra un grupo de individuos, resuelve la tirada del modo ya descrito, pero el DJ establece la disposición en función de la actitud general del grupo. El jugador hace una tirada normal, pero si tiene éxito, puede afectar a tantas personas como su bonificación de Empatía. El total indica el número de objetivos que el jugador afecta con su tirada. Ten en cuenta que ciertos talentos pueden aumentar el número de objetivos a los que un jugador puede afectar.

Tabla 10-2: Disposiciones					
	—Disposición según la habilidad—				
Dificultad	Modificador	Carisma	Engañar	Intimidar	Mando
Fácil	+30	Enamorado	Crédulo	Aterrorizado	Fanático
Rutina	+20	Afectuoso	Confiado	Asustado	Devoto
Ordinaria	+10	Favorable	Tolerante	Sobresaltado	Leal
Moderada	0	Indiferente	Indiferente	Indiferente	Indiferente
Complicada	-10	Desdeñoso	Escéptico	Valiente	Resentido
Dificil	-20	Desprecio	Desconfiado	Intrépido	Desleal
Muy Dificil	-30	Asqueado	Incrédulo	Temerario	Amotinado

MIEDO Y CONDENACIÓN

I 41° Milenio es un lugar oscuro y terrible donde los miles de millones de seres humanos habitan un universo lleno de innumerables horrores e incontables peligros. Alienígenas asesinos acechan las frías estrellas, la rebelión y la traición se pudren dentro de la sombra del poder en descomposición del Imperio, y las fuerzas de pesadilla se deslizan eternamente por el tejido mismo de la realidad del más allá, buscando alimento y corrupción. Un comerciante independiente y sus aliados deben lidiar con todos estos peligros mientras viajan a través del vacío en su búsqueda de fortuna y gloria.

Las reglas presentadas aquí reflejan estas muchas amenazas para la mente y el alma, y cómo los personajes jugadores interactúan con ellos. Están divididos en tres secciones distintas que se entrelazan: el miedo cubre la reacción inmediata de un personaje ante sucesos y criaturas aterradores,

TABLA 10-3:	DIFICULTAD DE	E LAS TIRADAS DE MIEDO
del miedo	Modificador	Enemigos de ejemplo
Miedo (1) Inquietante	(0)	Merodeador Rak'Gol
Miedo (2) Temible	(-10)	Aparición de ébano
Miedo (3) Horripilante	(-20)	Guardián Óseo Yu'vath
Miedo (4) Aterrador	(-30)	La Pesadilla Andante

la locura define los efectos a largo plazo del trauma mental sobre un personaje, mientras que la corrupción trata la influencia insidiosa de la disformidad y el conocimiento prohibido. Durante los encuentros de combate, las únicas reglas que se usarán en este capítulo son las de Miedo. Los efectos de la locura y la corrupción se tratan después de una batalla en lugar de durante ella.

Tira 1d100 y suma 10 por cada nivel de fracaso de la tirada de miedo Resultado El personaje está muy asustado. Solo puede realizar media acción en su próximo turno, pero luego puede actuar normalmente. El miedo se apodera del personaje y comienza a temblar. Sufre una penalización de -10 a todas las tiradas durante el resto del encuentro a menos que pueda recobrar la calma (consulta Sufrir una conmoción y sobreponerse a ella página 297).
El personaje está muy asustado. Solo puede realizar media acción en su próximo turno, pero luego puede actual normalmente. El miedo se apodera del personaje y comienza a temblar. Sufre una penalización de -10 a todas las tiradas durante el resto del encuentro a menos que pueda recobrar la calma (consulta Sufrir una conmoción y sobreponerse a ella página 297).
normalmente. El miedo se apodera del personaje y comienza a temblar. Sufre una penalización de -10 a todas las tiradas durante el resto del encuentro a menos que pueda recobrar la calma (consulta Sufrir una conmoción y sobreponerse a ella página 297).
el resto del encuentro a menos que pueda recobrar la calma (consulta Sufrir una conmoción y sobreponerse a ella página 297).
Temblando de miedo, el personaje se aleja del enemigo al que se enfrenta. El personaje no puede acercars voluntariamente al objeto de su miedo, pero puede actuar normalmente con una penalización de -10 a todas la tiradas hasta el final del encuentro. El personaje gana 1 punto de locura.
El personaje queda congelado por el terror. El personaje no puede realizar ninguna acción hasta que se sobreponga al miedo. Tras sobreponerse, el personaje sufrirá una penalización de -10 a todas las tiradas durante el resto de encuentro. El personaje gana 1d5 puntos de locura.
El pánico se apodera del personaje. Debe huir de la fuente de su miedo si es posible lo más rápido que pueda, y si se le impide hacerlo, solo puede realizar medias acciones y tiene una penalización de -20 a todas sus tiradas. El personajo gana 1d5 puntos de locura. Una vez alejado del peligro, debe sobreponerse al miedo para recuperar el control.
El personaje se desploma y permanece inconsciente durante 1d5 asaltos. Una vez que recupere la conciencia, todavía estará agitado y sufre una penalización de -10 a todas las tiradas hasta el final del encuentro. El personaje gana 1d5 puntos de locura.
Totalmente abrumado, el personaje grita y vomita incontrolablemente durante 1d5 asaltos. Durante este tiempo se le considera indefenso, no puede hacer nada y suelta cualquier cosa que tenga en las manos. Luego, hasta el final de encuentro, el personaje solo puede realizar media acción cada turno hasta que pueda descansar. El personaje gana 1d5 puntos de locura.
El personaje se ríe histérico y ataca al azar a cualquier cosa cerca de él en un frenesí maníaco, disparando violentamento o usando cualquier arma que tenga a mano. Este efecto dura hasta que el personaje se sobrepone al miedo, o hasta que queda inconsciente. El personaje gana 1d5 puntos de locura.
El personaje se desploma en el suelo durante 1d5 + 1 asaltos sollozando, balbuceando y rasgándose la carne, sir poder hacer nada. Incluso después de que recupere la cordura, estará totalmente abrumado y sufrirá una penalización de -20 a todas las tiradas hasta el final del encuentro. El personaje gana 1d5 + 1 puntos de locura.
La mente del personaje se rompe y queda en estado catatónico durante 1d5 horas y sin que pueda ser despertado. E personaje gana 1d10 puntos de locura.
El personaje está tan afectado que comienza a ver visiones extrañas y terribles a medida que su control de la realidad se hace añicos. El personaje sufre los efectos de "alucinaciones agudas" (consulta Trastornos mentales, página 299 durante 2d10 asaltos. Después de que las alucinaciones desaparezcan, el personaje sufrirá una penalización de -20 a todas las tiradas mientras dure el encuentro. El personaje gana 2d10 puntos de locura y recibe 1d10 puntos de daño a la característica de Voluntad de forma permanente.

COSAS MUY MALAS

Las tiradas de miedo en situaciones que no son de combate dependen de la decisión del DJ sobre cuándo y dónde ocurren y no deben considerarse automáticas. En su lugar, deberían usarse para crear tensión dramática, ya que su uso excesivo disminuirá su efectividad y novedad, además de agobiar a los personajes jugadores. Habiendo dicho eso, aquí hay algunos ejemplos apropiados de eventos que pueden causar Miedo:

- Inquietante (0): Contemplar la escena de un horrible asesinato, pequeños fenómenos sobrenaturales o psíquicos desconocidos—luces extrañas, voces espectrales, estatuas que lloran, etc.
- Temible (-10): Encontrarse a alguien que debería estar muerto, ser enterrado vivo, grandes fenómenos sobrenaturales o psíquicos—lluvia de sangre o bocas gritando en una pintura, etc.
- Horripilante (-20): Contemplar una muerte súbita, impactante e inexplicable (el hombre que está junto a ti en la lanzadera muere de repente, vomitando gusanos), tener una horrible revelación (encontrarte cubierto de sangre, rodeado de cuerpos con un cuchillo de carnicero en la mano y sin recuerdos de cómo llegaste allí), que los muertos se levanten en todo un planeta.
- Aterrador (-30): Experimentar una incursión demoníaca a gran escala, descubrir que tu fracaso es responsable de la muerte de millones, contemplar el interior de la disformidad sin protección.

PUNTOS DE LOCURA Y CORRUPCIÓN

Los puntos de locura (pl) y los puntos de corrupción (pc) son características que los personajes obtienen durante el juego. Ambos puntos comienzan en 0 con la creación de un personaje y aumentan con el tiempo a medida que se daña el estado de ánimo (pl) de un personaje y la pureza de su alma (pc). Cuanto más elevadas sean estas puntuaciones, más retorcido, demente y débil se vuelve un personaje, y si cualquiera de estas puntuaciones llega a 100, el personaje enloquece por completo o queda irremediablemente corrompido y su vida carrera profesional llegan a un final repentino y abrupto, exactamente como si hubiera sido asesinado.

MIEDO

El miedo entra en vigor cuando los personajes se enfrentan a escenas de atrocidad u horror, o cuando se les pide que luchen contra alienígenas terroríficos, dementes perversiones de la ciencia y entidades de pesadilla de la disformidad. Cuando un PJ se enfrenta a un evento o adversario tan aterrador, debe realizar una tirada de miedo; esta es una tirada de Voluntad, modificada por lo aterrador del evento. Si el PJ supera la tirada puede continuar actuando normalmente. Sin embargo, si falla, sucumbe al miedo.

GRADOS DE MIEDO

Algunas cosas son más aterradoras que otras; para un comerciante independiente enfrentarse a un abordaje de piratas humanos desaliñados, aunque obviamente peligroso, no es suficiente para incluir una tirada de miedo. Sin embargo, enfrentarse al mismo abordaje compuesto por rapaces de la disformidad u horripilantes xenos sin duda justificaría una tirada. La **Tabla 10–3: Dificultad de las tiradas de miedo**, ofrece pautas sobre la gravedad de las tiradas de miedo.

FALLAR LA TIRADA DE MIEDO

Si un personaje falla una tirada de miedo en una situación de combate, debe tirar en la **Tabla 10–4: La tabla de conmoción**, sumando +10 al resultado por cada nivel de fracaso. El efecto señalado se aplica de inmediato al personaje.

Si el personaje falla la tirada de miedo en una situación que no es de combate, el personaje se pone nervioso y sufre una penalización de -10 a cualquier tirada que requiera concentración por su parte. Esta penalización dura mientras el personaje permanece cerca del objeto de su miedo (¡no basta con irse y regresar de nuevo para evitar el efecto!).

Además, si una tirada de miedo fuera del combate falla por 3+ niveles de fracaso, el personaje gana +1d5 puntos de locura.

SUFRIR UNA CONMOCIÓN Y SOBREPONERSE A ELLA

Los personajes pueden eliminar algunos efectos del miedo cuando la sorpresa inicial haya desaparecido. Cuando se indique en la **Tabla 10–4: La tabla de conmoción** que un personaje puede "sobreponerse", el personaje puede hacer una tirada de Voluntad al comienzo de su siguiente turno. Si la tirada tiene éxito, recobra la calma, pierde los efectos negativos y puede actuar normalmente a partir de ese momento. Si falla, el efecto continúa y puede repetir la tirada en su siguiente turno.



TABLA 10-5: MEDIDOR DE LOCURA		
Puntos de locura	Nivel de locura	Tirada de trauma
0–9	Estable	n/a
10–19	Inestable	+10
20–29	Inestable	+10
30–39	Inestable	+10
40–49	Perturbado	+0
50–59	Perturbado	+0
60–69	Trastornado	-10
70–79	Trastornado	-10
80–89	Desquiciado	-20
90–99	Desquiciado	-20
100+	Locura total—el personaje debe retirarse del ju	1ego

VOLVERSE LOCO

os personajes de ROGUE TRADER se enfrentan a cosas en sus viajes que las grandes masas de la humanidad nunca tendrán en cuenta: pasar períodos prolongados en la disformidad, visitar mundos antiguos y terribles, y tratar con extraterrestres traicioneros son solo algunos ejemplos. Tales son el estrés y los horrores de estas tareas que el lento descenso a la locura es una amenaza constante. Ninguna mente humana, ni siquiera una reforzada por los duros rigores de la vida en el Imperio, es inmune a la lenta erosión de la cordura por los horrores del 41° Milenio, y un comerciante independiente y su tripulación no son la excepción.

En ROGUE TRADER, estos peligros están representados por los puntos de locura. Los puntos de locura representan la tensión puesta en la mente de un personaje por sus experiencias; Cuantos más puntos de locura tiene un personaje, más frágil es su mente. Los efectos acumulativos de ganar puntos de locura se dividen en traumas, que representan los efectos secundarios a corto plazo de experiencias particularmente terribles, y trastornos, que son aflicciones mentales permanentes que registran el descenso de un personaje hacia la locura total.

NIVELES DE LOCURA

Un personaje se clasifica en un nivel de locura según la cantidad de puntos de locura que tenga. Esta clasificación le da al jugador una idea amplia del estado mental de un personaje y cuán cerca está de su límite. El nivel de locura de un personaje también determina el modificador que se aplicará a las tiradas realizadas para evitar el trauma mental.

TRAUMA MENTAL

El trauma mental representa el daño a corto plazo al estado de ánimo de un personaje que sufre después de experimentar un evento horrible o sobrenatural. Cada vez que el personaje gana 10 puntos de locura debe realizar una tirada de trauma. Esta es una tirada de Voluntad, modificada por la cantidad de puntos de locura que el personaje ha acumulado en total (consulta

la Tabla 10–5: Medidor de locura). Si tiene éxito, el personaje logra sobreponerse a su experiencia sin efectos negativos. Si falla, tira 1d100, sumando 10 por cada nivel de fracaso, y compara el resultado con la Tabla 10–6: Traumas mentales. El resultado se aplica al personaje después de cualquier encuentro que le causó puntos de locura.

OBTENER TRASTORNOS MENTALES

Los trastornos mentales reflejan los efectos permanentes y a largo plazo en la mente de un personaje tras exponerse a cosas horribles y antinaturales. Un personaje gana automáticamente un nuevo trastorno (o una versión más severa de un trastorno existente) cada vez que gana cierto número de puntos de locura. Un personaje gana un trastorno menor cuando gana 40 puntos de locura, un trastorno grave cuando gana 60 puntos de locura y un trastorno agudo cuando gana 80 puntos de locura. (Esto se corresponde con los niveles "Perturbado", "Trastornado" y "Desquiciado" de la **Tabla 10–5: Medidor de locura**).

Los trastornos pueden ser elegidos por el DJ, o podría permitir que el jugador elija uno si lo prefiere. Un personaje debe tener la versión precedente de un trastorno para que empeore (para que un trastorno pase a "Severo", el personaje debe tener primero la versión "Menor" del trastorno, con la excepción de "La carne es débil", que no tiene una versión menor).

EJEMPLO

Rylar Mane ha sido capturado por corsarios eldar y está siendo retenido a bordo de su nave mientras lo someten a sus torturas alienígenas. Este evento traumático aumenta los puntos de locura de Mane a un total de 10, lo que lo obliga a realizar una tirada de trauma que consiste en una tirada de Voluntad con una bonificación de +10. Si falla, entonces tendrá que tirar en la tabla de traumas y sufrir los resultados. Si luego ganara otros 10 puntos de locura, aumentando su total a 20, tendría que volver a tirar. Si su total llegara a 40, además de las tiradas, también obtendría su primer desorden, aunque es poco probable que los eldar lo mantengan con vida durante tanto tiempo...

Solo los locos medrarán...

Cuanto más loco se vuelve un personaje, menos horribles parecen las cosas. Después de todo, ¿qué son los monstruos de la realidad en comparación con los que uno ve cada vez que cierra los ojos? Si el primer dígito del total de locura de un personaje es el doble o más que el factor de Miedo de cualquier evento (consulta la página 296), el personaje no se verá afectado y no necesitará realizar una tirada de miedo.

TRASTORNOS Y SU GRAVEDAD

El efecto que un trastorno mental tiene sobre el personaje se deja a criterio del DJ, aunque las descripciones a continuación proporcionan algunos ejemplos. Si un personaje se encuentra en una situación o encuentro donde su desorden le afectase negativamente puede realizar una tirada de Voluntad. Si tiene éxito puede ignorar los efectos del trastorno durante el resto del encuentro. Un personaje con "miedo a los insectos", por ejemplo, tendría que hacer una tirada de Voluntad antes de entrar en una cripta llena de escarabajos y arañas. Un éxito significa que puede entrar, mientras que un fracaso puede significar desde sufrir penalizaciones, siempre y cuando ya estuviera dentro, hasta ser totalmente incapaz de entrar a la cripta.

Todos los trastornos se clasifican como Menor, Severo o Agudo en orden de efecto ascendente.

- Trastorno menor: Los efectos del trastorno se manifiestan raramente o solo se experimentan en un pequeño grado. Cualquier tirada para superar los efectos del trastorno gana una bonificación de +10.
- Trastorno severo: Los efectos del trastorno son más fuertes y pueden ocurrir regularmente. No hay ningún modificador a las tiradas realizadas para superar los efectos del trastorno.
- Trastorno agudo: Los efectos del trastorno son muy fuertes y ocurren a la menor estimulación. Cualquier tirada para superar los efectos del trastorno sufre una penalización de -10.

TIPOS DE TRASTORNOS MENTALES

La variedad de trastornos desagradables y malsanos que pueden afectar a un personaje es potencialmente ilimitada, y aquí se presentan algunos ejemplos. Los DJs también deberían sentirse libres de inventarse algunos para adaptarse a los personajes y los horrores que sufren.

¡LA CARNE ES DÉBIL!

Gravedad: Severa, Aguda

El personaje considera su carne como débil y la culpará constantemente por sus fallos y problemas. También intentará cambiar y/o eliminar su carne, obsesionándose cada vez más con la modificación quirúrgica y el reemplazo biónico.

_		
	Tabla 10	9-6: Traumas mentales
	Tira 1d1	00 y suma +10 por cada nivel de fracaso
	1d100	Resultado
	01–40	El personaje se vuelve retraído y callado. El personaje sufre un -10 a todas las tiradas basadas en Empatía. Esto tiene una duración de 3d10 horas.
	41–70	El personaje debe realizar compulsivamente una acción como la oración fervorosa, limpiar frenéticamente un arma, recitar versos, etc., y presta poca atención a cualquier otra cosa. Todas las tiradas basadas en Inteligencia, Empatía o Percepción sufren una penalización de -10. Este efecto tiene una duración de 3d10 horas.
	71–100	El personaje está constantemente temeroso, ve peligro en todas partes y es extremadamente nervioso. El personaje gana una bonificación de +10 a todas las tiradas basadas en Percepción y tiene una penalización de -10 a su Voluntad durante los próximos 1d5 días.
	101–120	El personaje sufre una fobia severa temporal (consulta Trastornos, página 298). Este efecto tiene una duración de 1d5 días.
	121–130	El personaje reacciona ante el menor estrés o presión al sentirse extremadamente agitado. Al realizar cualquier tarea que implique una tirada, el personaje primero debe superar una tirada de Voluntad o sufrirá una modificación de -10 a la tirada. Si el personaje entra en combate, todas las tiradas durante el combate sufren automáticamente un modificador de -10. Este efecto tiene una duración de 1d5 días.
	131–140	El personaje sufre pesadillas muy vívidas y extremas cada vez que intenta dormir. Al día siguiente y durante los próximos 1d10 días, el personaje estará agotado por la falta de sueño y ganará un nivel de fatiga. Este efecto tiene una duración de 1d5 días.
	141–150	El personaje se queda patidifuso y no puede hablar. Este efecto dura 1d5 días.
	151–160	Extremadamente angustiado y desenfocado, el personaje se niega a comer o beber y se ve en un estado terrible. El personaje recibe una penalización de -10 a todas las características (ninguna característica se puede reducir por debajo de 1) durante 1d10 días.
	161–170	El personaje se vuelve histérico al quedar ciego o sordo. Este efecto dura 1d10 días.
	171+	El personaje queda totalmente traumatizado y prácticamente no responde. No puede iniciar ninguna acción, pero puede ser dirigido suavemente.

DELIRIOS

Gravedad: Menor, Severa, Aguda

El personaje sufre una falsa creencia particular y tiene que actuar como si fuera cierta, a pesar de su juicio o de la evidencia de lo contrario.

Este efecto dura 1d10 días.

Invulnerabilidad

El personaje cree que nunca será gravemente herido, ya sea por la suerte o la divina providencia. Tal personaje tendría que superar una tirada de Voluntad para no ingresar a la guarida de unos pandilleros y lanzar insultos y puñetazos en lugar de tomar las debidas precauciones, por ejemplo.

200

Virtud intachable

El personaje cree que sus decisiones son correctas y están justificadas, sin importar su coste. Tal personaje podría negarse a actuar sutilmente donde sería prudente hacerlo.

FOBIA

Gravedad: Menor, Severa, Aguda

El personaje tiene una profunda aversión y miedo por una cosa o circunstancia en particular. Un personaje fóbico debe tener éxito en una tirada de Voluntad para interactuar con el origen de su fobia. La exposición forzada o prolongada con el origen de su exposición puede requerir tiradas de miedo. Los ejemplos de este desorden son:

Miedo a la muerte

El personaje tiene un temor permanente y aversión por los cadáveres y los muertos, tal vez debido al hecho de que no siempre se quedan muertos...

Miedo a los insectos

Las cosas que se arrastran con muchas patas son la pesadilla andante del personaje: sin rostro, incontables y hambrientos, siempre hambrientos.

OBSESIVO/COMPULSIVO

Gravedad: Menor, Severa, Aguda

El personaje tiene la compulsión de realizar una acción particular o está obsesionado con una determinada cosa. El personaje debe hacer una tirada de Voluntad para no actuar de manera compulsiva o no perseguir su obsesión cuando surja la oportunidad. Los ejemplos de este trastorno incluyen cualquiera de los siguientes:

Cleptómano

El personaje roba compulsivamente pequeños objetos cuando puede. A menudo, el personaje no concede ningún valor a tales objetos.

Mortificación

El personaje debe azotar su carne regularmente (o tras un evento en particular como matar), para purgar el pecado de sus acciones a través del dolor.

PESADILLAS ESPANTOSAS

Gravedad: Menor, Severa

El personaje sufre de pesadillas vívidas y recurrentes: intentando huir de un sol negro en el cielo, o siendo encarcelado en una máquina, por ejemplo. Tras un día estresante, el personaje debe superar una tirada de Voluntad para no sucumbir a sus terrores mientras duerme. Si falla, el personaje sufrirá un nivel de Fatiga (consulta Fatiga, página 253) al día siguiente.

VOCES Y VISIONES

Gravedad: Menor, Severa, Aguda

El personaje ve cosas que no están allí y escucha cosas que otros no. Las víctimas agudas pueden estar totalmente inmersas en sus visiones.

Camarada muerto

El personaje escucha la voz de un viejo amigo muerto hace mucho tiempo. A nivel severo, puede tener visiones de su amigo. Si su condición se vuelve aguda, incluso pueden mantener conversaciones.

Recuerdos traumáticos

El personaje revive momentos traumáticos de su vida. La duración y la intensidad de estos episodios varían según la gravedad de su enfermedad.

ELIMINAR PUNTOS DE LOCURA DE UN PERSONAJE

Con el permiso del DJ, un personaje puede usar pe para eliminar puntos de locura. Cuesta 100 pe eliminar un solo punto de locura. Un personaje nunca puede reducir su nivel de locura y nunca perderá sus trastornos. Toda reducción de los puntos de locura debe representarse adecuadamente en tiempo y esfuerzo invertido por el personaje dentro del juego. Las posibles formas de representar la eliminación de locura son:

- Oración, ayuno, penitencia y mortificación de la carne.
- Tratamientos paliativos a largo plazo.
- · Recuperación en un entorno tranquilo y agradable.
- Contemplación de grandes obras sagradas u otros artículos de fe (como el Credo Omnissiah para personajes del Mechanicus).

Tabla 10-7: Medidor de corrupción			
Puntos de corrupción	Nivel de corrupción	Tirada de depravación	Mutación
01–30	Mancillado	+0	_
31–60	Corrompido	-10	Primera tirada
61–90	Degenerado	-20	Segunda tirada
91–99	Profano	-30	Tercera tirada
100+	Condenado—el personaje deb	pe retirarse del juego	

EJEMPLO

Tras escapar de los corsarios eldar, Rylar Mane está pasando tiempo en el mundo santuario Chilautox mientras en el Templo de las Siete Virtudes las doncellas de las nubes le devuelven la salud. El DJ decide que este período de descanso es adecuado para reparar parte del daño causado a la mente de Mane y permite que el jugador de Mane gaste 500 pe para reducir los pl de su personaje en 5.

CORRUPCIÓN

a amenaza más insidiosa que se enfrenta a la humanidad, y de hecho a la supervivencia misma del Imperio, es la corrupción del Caos. Encuentros con demonios, rituales oscuros e incluso el conocimiento de que tales cosas son posibles son todos caminos hacia la corrupción. Más allá de la malevolencia y la manipulación de demonios y sus mortales seguidores, existe un peligro inmenso en la exposición a la sustancia misma de la disformidad. La tempestad arremolinada de las energías psicoactivas y la pseudo-materia que componen el tejido de la disformidad son más letales que cualquier radiación. Puede destruir al instante, pero también infligir transformaciones horribles en la materia, el cuerpo y la mente, mucho más allá que cualquier cosa que se encuentre en un universo cuerdo. Para la mayoría, la corrupción es una condena a evitar a toda costa. Sin embargo, algunos, una vez que se encuentran caminando por el camino de la condenación, buscarán abrazar la oscuridad.

PUNTOS DE CORRUPCIÓN

Los puntos de corrupción (pc) funcionan casi exactamente como los puntos de locura, salvo que se obtienen mediante la exposición a la disformidad, los rituales oscuros, los artefactos malditos y la influencia demoníaca. Cuantos más puntos de corrupción tiene un personaje, más afligido se vuelve; esto se refleja en las reglas por el riesgo de depravaciones y mutaciones, como se muestra en la **Tabla 10–7: Medidor de corrupción**.

AMENAZAS MORALES

El DJ determina el nivel exacto de puntos de corrupción causados por un evento, revelación o encuentro en particular. A continuación se presentan algunas pautas:

EL CAOS Y EL CIUDADANO MEDIO

Las reglas de Corrupción descritas en esta sección se aplican exclusivamente a los PJs; los comerciantes independientes y sus seguidores son hombres y mujeres con un destino y propósito especial—exactamente el tipo de persona que los Poderes Ruinosos desean corromper. Para las personas ordinarias, la caricia del Caos provoca destrucción, locura, mutaciones y muerte.

BRUJERÍA

La práctica de la brujería, presenciar rituales terribles e invocar demonios son todas causas de corrupción, sin importar el motivo. Normalmente, los rituales menores causan 1d10 puntos de corrupción, y las ceremonias importantes pueden causar muchos más.

CONOCIMIENTOS BLASFEMOS

El conocimiento en sí mismo puede corromper, y el estudio de ciertos tomos, pictograbaciones, e incluso algunas ilustraciones degradadas pueden causar corrupción en el espectador.

DESGARROS EN EL VELO

Los personajes atrapados en una intrusión completa de la disformidad en la realidad física ganan puntos de corrupción por la experiencia. La cantidad de puntos depende de lo que ocurra y la gravedad de la intrusión. Esto puede ser desde un solo punto hasta varios d10.

HORRORES DE LA DISFORMIDAD

Si un personaje sufre puntos de locura a causa de fallar una tirada de miedo contra entidades de la disformidad, gana una cantidad de puntos de corrupción igual al factor de miedo del ser (por ejemplo, Temible (2) concedería 2 pc).

MALAS OBRAS

Los actos malvados realizados en favor de una depravación, en la búsqueda de conocimientos prohibidos, o para apaciguar a un demonio siempre causan puntos de corrupción.

Persuasión vil

Muchos Demonios y líderes de cultos son maestros de las tentaciones insidiosas y de sembrar las semillas de la duda en un corazón fiel. Sus palabras y argumentos pueden corromper donde la simple fuerza fallaría.

LA TIRADA DE DEPRAVACIÓN

Por cada 10 puntos de corrupción que gane un personaje, debe realizar una tirada de Voluntad para comprobar si su corrupción se ha manifestado como daño literal a su cuerpo y alma. Esta tirada se modifica dependiendo de la cantidad de pc que el personaje ya posea, como se indica en la **Tabla 10–7: Medidor de corrupción**. Si falla la tirada, la corrupción de su espíritu cobra forma. Estas cicatrices metafísicas y psicosomáticas se denominan depravaciones y se obtienen al azar en la **Tabla 10–8: Depravaciones**. Si un jugador obtiene un resultado que ha sufrido anteriormente, debe tirar de nuevo

MUTACIÓN

El total de puntos de corrupción de un personaje también se usa para determinar los efectos de retorcidos del Caos sobre su cuerpo. A medida que su corrupción aumenta, su carne puede rebelarse, retorcida por los Dioses Oscuros. Por supuesto, tal es la naturaleza insidiosa del Caos que busca constantemente la debilidad en la mente y el cuerpo, poniendo a prueba las defensas de un personaje hasta que pueda encontrar un camino hacia su alma. Por cada 30 puntos de corrupción que gane un personaje, debe hacer una tirada contra dos características de su elección o sufrirá una mutación menor al azar (consulta el Capítulo XIV: Adversarios y alienígenas). No se pueden repetir las tiradas con una misma característica para resistir la mutación. El jugador debe anotar en su hoja de personaje qué características ya ha usado para resistir la mutación.

EJEMPLO

Presa de la mala fortuna, Rylar Mane descubre que las doncellas de las nubes de Chilautox son en realidad parte de un vil culto al Caos y contempla uno de sus oscuros rituales. Infundido con el poder de la disformidad, Mane alcanza los 11 puntos de corrupción. Ahora debe realizar su primera tirada de depravación, una tirada de Voluntad. Si falla esta tirada, entonces debe tirar en la tabla de depravaciones y sufrir el resultado. En caso de que continúe su descenso hacia la corrupción y gane 10 pc más, Mane tendrá que volver a tirar.

Además de su tirada de depravación, cuando acumule 30 pc o más Mane también deberá realizar una tirada para ver si obtiene una mutación. Él elegirá dos características para sus tiradas, Fuerza y Empatía. Si falla cualquiera de estas tiradas, ganará una mutación (solo una, incluso si falló ambas tiradas). Si más adelante gana más pc, deberá volver a tirar cuando acumule 61 y nuevamente con 91, y no podrá volver a realizar las tiradas de mutación con sus características de Fuerza o Empatía.

TABLA 1	0-8: DEPRAVACIONES
1d100	Efecto
01–10	Perlesía: El personaje padece numerosos temblores y espasmos menores sin ninguna causa médica. Su Agilidad se reduce en 1d10
11-15	Corazón negro: El personaje se vuelve cada vez más cruel, vengativo e insensible. Su Empatía se reduce en ld10.
16–20	Desventura: Siempre que el personaje gaste 1 punto de Destino, tira 1dl0. Si sacas 7, 8, 9 ó 10, el punto no sirve de nada per se gasta igualmente.
21–22	Afecciones de la piel: El personaje desarrolla pústulas, escaras, bubones, llagas supurantes y demás afecciones similares en la pie Sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de Carisma.
23–25	Ojos nocturnos: La luz molesta al personaje, y a no ser que se proteja los ojos sufrirá una penalización de -10 a todas las tirada siempre que esté en una zona de luz brillante.
26–30	Malsano: El personaje tiene problemas para concentrarse debido a las visiones macabras y pensamientos torturados y truculento que inundan su mente. Su Inteligencia se reduce en 1d10.
31–33	Marca de brujería: El personaje desarrolla alguna deformidad física menor o mutación fácilmente disimulable. Es pequeña, per puede bastar para enviarlo a la hoguera si la descubre un cazador de brujas fanático. ¡Más le vale esconderla bien!
34–45	Obsesión cruel: Esta depravación tiene el mismo efecto que un trastorno obsesivo (consulta la página 299); sin embargo, en est caso la obsesión del personaje es de carácter siniestro o maligno, como coleccionar falanges de dedos como trofeos, practicars escarificaciones rituales, realizar vivisecciones sin ningún motivo ni propósito, etc.
46–50	Odio: El personaje desarrolla un odio implacable hacia un único grupo, individuo o clase social. Jamás se pondrá de su parte les ayudará a no ser que reciba órdenes explícitas o haya un motivo de fuerza mayor (y aun así lo hará a regañadientes).
51–55	Náuseas irracionales: El personaje se marea al ver u oír algo inocuo para los demás, como devocionarios y artefactos sagrados piel desnuda, risa humana, comida en buen estado, marisco, etc. Siempre que se encuentre con el objeto de su repulsión, deber superar una tirada de Resistencia para no sufrir una penalización de -10 a todas las tiradas mientras esté en su presencia.
56-60	Cuerpo atrofiado: El personaje adquiere una palidez cadavérica y sus músculos se atrofian. Su Fuerza se reduce en 1d10.
61–63	Terrores nocturnos: El personaje es atormentado por visiones demoníacas en sus sueños. Para más detalles consulta la descripció del trastorno pesadillas espantosas (consulta la página 300).
64–70	Mala salud: El personaje sufre constantes dolencias menores y dolores fantasmas, y sus heridas nunca parecen sanar del todo. S Resistencia se reduce en 1d10.
71–75	Desconfianza: El personaje no puede ocultar la desconfianza y antipatía que siente hacia los demás. Sufre una penalización de 10 a todas las tiradas de Empatía que deba realizar para interactuar con desconocidos.
76–80	Vista maligna: Cuanto más ve del mundo el personaje, más se oscurece, empaña y pudre. Su Percepción se reduce en 1d10.
81–83	Regusto a ceniza: La comida y la bebida tienen un sabor horrible y no aportan sustento alguno al personaje, que apenas pode tolerar la comida en su estómago. Los efectos negativos de los niveles de fatiga que tenga acumulados el personaje se duplican.
84–90	Sed de sangre: La mente del personaje siempre está a un paso de estallar presa de una furia asesina. Cada vez que sea heric en combate deberá superar una tirada de Voluntad si desea incapacitar o dejar huir a sus enemigos; en caso contrario los mata directamente, aun cuando no sea ésa su intención.
91–93	Desconexión: El personaje sufre inexplicables pérdidas de consciencia. El DJ es libre de elegir cuándo suceden y qué ocur durante los mismos.
94–100	Curiosa adicción: El personaje se vuelve adicto a alguna sustancia extraña y antinatural, como por ejemplo comer pétalos de ros beber sangre, degustar las lágrimas de una viuda, etc. Esta depravación tiene el mismo efecto que un trastorno compulsivo men (consulta los Trastornos en la página 298), pero es lo bastante espeluznante como para levantar serias sospechas si alguien lo descubi



CAPÍTULO XI: EL IMPERIO

urante 10,000 años el Imperio a escala galáctica de la humanidad ha sido el bastión de la especie humana. Con más de un millón de mundos y una población de incontables miles de billones es el imperio más grande que la galaxia ha visto nunca. Durante cien largos siglos el Imperio ha resistido, sobrevivido desastres, herejías e invasiones de razas alienígenas que pretendían la extinción de la humanidad. Ha resistido todo esto por sus mayores fortalezas—el inmortal y caritativo Emperador de la humanidad y Sus enormes ejércitos y flotas.

Aunque el Emperador es una criatura quebrada y marchita, aún vigila y guía a la especia humana desde las esencias restauradoras, elixires y gases químicos del Trono Dorado de Terra. A través de Sus enormes poderes psíquicos, el Emperador dirige las naves de guerra del Imperio por el reino de pesadilla del espacio disforme. Se dice que predice los muchos futuros posibles de la raza humana, y guía a la humanidad para que pueda superar las muchas pruebas y desafíos por delante.

Sin el Emperador, el Imperio sería incapaz de mover a sus ejércitos y flotas para combatir a sus enemigos y reforzar su gobierno. El Imperio degeneraría en cientos de pequeños imperios mientras los alienígenas y otras monstruosas criaturas devorarían y destruirían a la humanidad.

El propio Imperio es inconcebiblemente enorme, abarcando miles de años luz, y harían falta meses, incluso años, para viajar de un extremo a otro. Más de un millón de mundos con un millar de culturas componen la humanidad, y el descubrimiento de nuevos sistemas estelares y planetas no deja de expandir los dominios del Emperador, alimentando el hambre eterna del hombre por más recursos y más espacio.

Incluso en los sistemas cercanos a Terra, el Emperador y el Imperio no son más que nombres de unas fuerzas distantes y casi sobrenaturales, que son reverenciadas y alabadas desde lejos. Muchos ciudadanos trabajan toda su vida, soportando conflictos y esforzándose para sobrevivir las adversidades de la vida en el 41º Milenio, sin ser conscientes del Imperio salvo como un cuento de niños. Para otros, el Imperio es muy real, el puño de hierro que aprieta sus cuellos, inculcando la ley y el orden que necesita la humanidad para prevalecer.

La dura disciplina y la falta de piedad son esenciales para la supervivencia en estos tiempos turbulentos. Es una era de gran agitación para la humanidad. Cada año, más y más personas muestran poderosos poderes psíquicos. Si estos psíquicos no son controlados o purgados, las fuerzas erráticas y asombrosas que pueden desatar involuntariamente pueden destruir asentamientos completos, incluso mundos. Aquellos dotados con la fortaleza y fuerza mental necesaria pueden ser entrenados por las fuerzas del Imperio, para usar sus extraños poderes en beneficio de la humanidad.

Pese a su poder, el Imperio no gobierna toda la galaxia. Los mundos de la humanidad se extienden en una estrecha franja a lo largo de los 200 trillones de estrellas que componen la galaxia. Dentro de las vagas fronteras del Imperio hay enclaves

rebeldes de mundos humanos, dominios gobernados por caudillos alienígenas, o colonias de criaturas demasiado distantes o básicas para perturbar a la humanidad o atraer la atención de las flotas. El Imperio está envuelto en un constante estado de guerra, a veces simplemente continuando sus guerras de expansión, otras veces luchando contra enemigos que amenazan la supervivencia de toda la raza humana.

INSTITUCIONES DEL IMPERIO

Los altos señores de Terra

El imperio estelar de la humanidad es gobernado por un cuerpo de los doce líderes más poderosos de las organizaciones del Imperio. Son ellos los que dirigen el Imperio en nombre del Emperador. En la periferia del Imperio son una leyenda distante, pero su alcance es largo, y su poder puede ser sentido incluso más allá de las fronteras del Imperio.

EL ADEPTUS TERRA

También conocido como el sacerdocio de tierra, o más simplemente como Adeptus, el Adeptus Terra se compone de millones de siervos dedicados y seguidores religiosos cuyo deber es interpretar y reforzar la voluntad imperial, como es transmitida por los altos señores de Terra. Es el Adeptus Terra quien realmente controla el Imperio, incluyendo sus ejércitos y flotas. El Adeptus Terra se compone de muchas organizaciones subordinadas, de las que algunas operan con tanto secretismo que su existencia es desconocida al público.

El Administratum

Esta colosal organización es responsable de tasar y recolectar los tributos, distribuir los recursos imperiales y gestionar incontables funciones

administrativas. Es el mayor de todos los departamentos del Adeptus Terra. Sus miembros son en su mayor parte escribas y oficiales menores, los esclavos hereditarios de una burocracia a escala galáctica. El corazón de esta organización reside en el Palacio del Emperador, un vasto complejo cuyas altas torres góticas cubren gran parte de la superficie de Terra, y cuyas criptas cavernosas se extienden por debajo. El Administratum es tal vez la organización más poderosa del Imperio. Se divide en muchos departamentos, ministerios y organizaciones subordinadas.

El Adeptus Arbites

El Adeptus Arbites tiene la misión de aplicar la ley en el Imperio. Es una fuerza policial galáctica, pero armada y equipada como una fuerza militar. Sus tropas, conocidas como

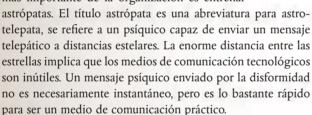


arbitradores y jueces, son la élite combatiente del Adeptus: guerreros fanáticamente leales dedicados al cumplimiento de la ley. Si el gobernador imperial de un planeta se retrasa con sus tributos, o envía muy pocos, o si es lento en aplicar un decreto imperial, el Adeptus Arbites podría ser dirigido a honrarlo con una visita. Los jueces están equipados para combatir una guerra menor, pero su objetivo principal es mantener el orden.



El Adeptus Astra Telepathica

La función del Adeptus Astra Telepathica es el reclutamiento y entrenamiento de psíquicos para el servicio a lo largo del Imperio. El rol más importante de la organización es entrenar



Los Adeptus Astartes

Más conocidos como marines espaciales, los capítulos guerreros de los Adeptus Astartes se componen de sobrehumanos



genéticamente adaptados, quirúrgicamente alterados y condicionados psicológicamente. Hay muchos capítulos diferentes de marines espaciales a lo largo del Imperio. Son los mejores guerreros de la humanidad, y su despliegue se reserva para los enemigos más letales.

Los Adeptus Custodes

La guardia del Emperador o custodios, son los guardias del palacio del Emperador y su deber es proteger el Palacio Imperial. Como el palacio cubre buena parte de Terra, los custodios actúan como un ejército defensivo. Solo un selecto cuerpo interno de trescientos hombres, llamados los compañeros, sirven como los pretorianos personales del Emperador.

El Adeptus Mechanicus

Los tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus son los guardianes del antiguo conocimiento de Terra. La orden posee y administra el mundo forja de Marte, cuyos vastos talleres orbitales producen la mayoría de las armas, naves y otra maquinaria tecnológicamente sofisticada empleada en el Imperio. El Adeptus Mechanicus es tanto un culto arcano como un cuerpo científico, y su conocimiento va más allá de la mera tecnología en los reinos de lo tecnoarcano.

EL ADEPTUS MINISTORUM

Para incontables billones, el Emperador es un dios al que dedican toda su vida. A lo largo de los eones, esta fe ha engendrado una vasta y poderosa organización dedicada a Su adoración—el Adeptus Ministorum, más comúnmente conocido como la Eclesiarquía por el título de su sacerdote supremo, el Eclesiarca. El Adeptus Ministorum es una organización muy poderosa con sus propios ejércitos cruzados en la forma de la Adepta Sororitas.

IMPERIUS DOMINATUS

* Medrengard

🧂 💀 👐 Ruinas de Caliban

Cypra Mundi

■ Mordian

Nemesis tessera

TERRIBUS

SEGMENTUM OBSCURUS

₩ Cadia

ऋ€ह Valhalla

Puerto Fauces

₹ Elysia

SEGMENTUM PACIFICUS

HALODE S ESTRELLAS

SEGMENTUM SOLAR

₹ Ioura

Chiros

Sagrada Terra



Demonio supremo de Octarius

Archimaníaco de Calvera

₹ Krieg

SEGMENTUM TEMPESTUS

Luther Mcinttyre

DE GARON NEBULA

EXPANSIÓN KORONUS

REF. PLANETA: **PUERTO ERRANTE**

SECTOR:

Calixis

SUB-SECTOR:

Marca de Drusus

c 1.0.666

2.55 AU DISTANCIA ORBITAL:

1.02G/ TEMP: 26 C

Estación orbital de flota de GRADO DE PLANETA:

GRADO DE DIEZMO: Aptus non

GEOGRAFÍA:

N/A

COMANDANTE NAVAL: Larius Sans



El Paso

Puerto Errante





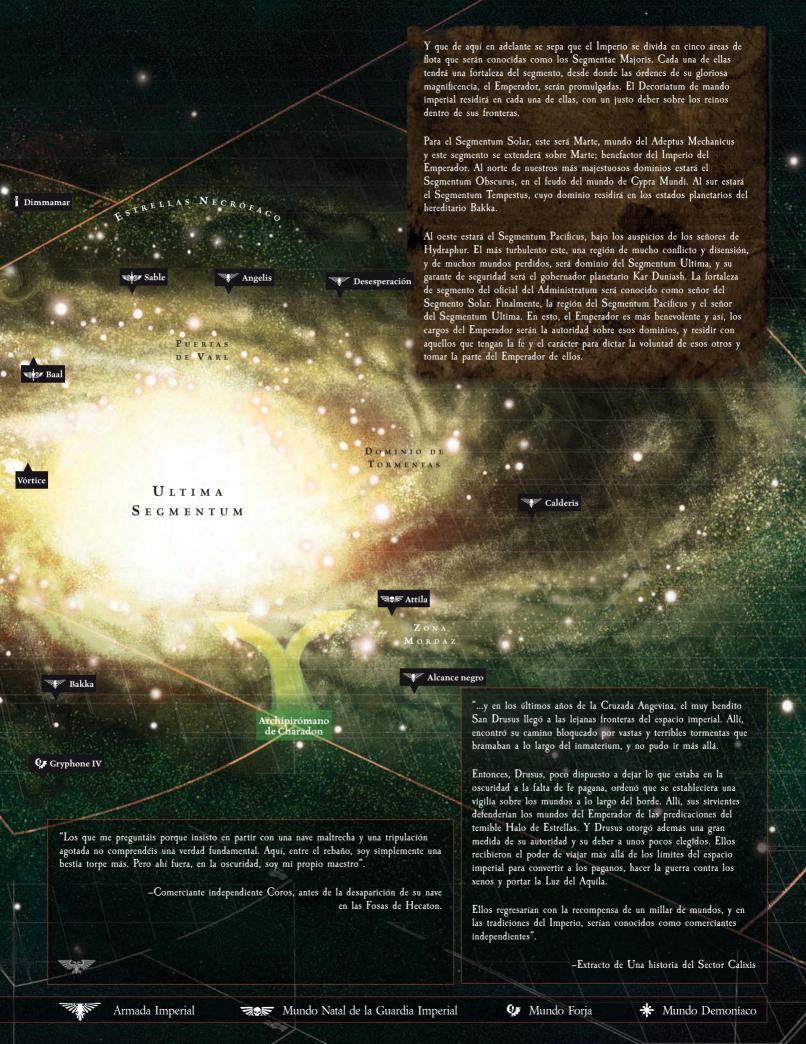












LA GUARDIA IMPERIAL

La Guardia Imperial se compone de muchos ejércitos estacionados a lo largo del Imperio para protegerlo de la invasión alienígena y la rebelión interna. Es la principal fuerza de combate del Imperio, superando muchísimas veces en número a los más especializados marines espaciales.

LA INQUISICIÓN

La Inquisición es una de las organizaciones más conocidas y temidas del Imperio. Su mandato es investigar y detener cualquier amenaza para el Imperio y la humanidad, y usará cualquier medio pasa cumplir su objetivo. Los inquisidores son agentes libres y resolutivos que no responden a ninguna ley o autoridad. No hay límites a su campo de operación—conspiraciones alienígenas, ineficacia administrativa, corrupción, mutaciones, crimen, sectas secretas, herejía y actividades psíquicas no autorizadas, caen dentro de su jurisdicción.

Los inquisidores pueden actuar solos, pero a menudo los acompaña un séquito de seguidores y guerreros que ha sido solicitado para ayudarlos con su deber. Cualquiera de las muchas fuerzas de combate del Imperio puede ser obligada a servir a un inquisidor—cuanto mayor la amenaza, mayores son las fuerzas reunidas para combatirla.

Ningún, mundo, organización o individuo, es inmune a la mirada de la Inquisición; los gobernadores planetarios, incluso los altos señores, están sujetos a su investigación y ninguna traición al Emperador es demasiado insignificante para dejarla sin castigo. Sin embargo, es el psíquico el que requiere la mayor parte del tiempo de un inquisidor. Un psíquico no entrenado o desviado representa una amenaza terrible para la humanidad, y es su búsqueda la que ha hecho ganar al inquisidor el nombre de cazador de brujos a través de la galaxia.

EL OFICIO ASESINORUM

El ministerio de asesinos es una herramienta importante del gobierno imperial. Si un gobernador planetario se muestra rebelde, el asesinato puede ser el remedio más práctico. Incluso las filas del Adeptus Terra no están a salvo de las atenciones de los asesinos.

EL IMPERIO DEL HOMBRE

La galaxia es una enorme espiral, de noventa mil años luz de largo y quince mil años luz de ancho, que contiene billones de estrellas. Solo una fracción de esas estrellas tienen sistemas estelares habitables, y solo unos pocos de estos han sido investigados por la humanidad o cualquier otra raza.

La colonización inicial humana de la galaxia reside en el lejano pasado, perdida, olvidada y oscurecida por veinte mil años de regresión y reconstrucción. Los mundos humanos están dispersos a lo largo de la galaxia, pero su distribución está

lejos de ser uniforme. La mayor concentración de mundos humanos se encuentra en el oeste galáctico, centrada en la misma cuna de la humanidad: la sagrada Terra. En los límites de la galaxia, los mundos humanos son pocos y a menudo muy distantes.

Muchos mundos humanos se benefician del contacto mutuo y un nivel comparable de tecnología. Otros han retrocedido a un estado primitivo y bárbaro como resultado de largos periodos de aislamiento. Se descubren en todo momento nuevos mundos poblados por humanos, y aún resta un número desconocido que ha estado aislado y olvidado por cientos, si no miles, de años.

LOS DOMINIOS DEL DIOS-EMPERADOR

Los imperios estelares rara vez pueden ser evaluados en términos de las áreas del espacio que ocupan, sino por los sistemas estelares bajo su control. El Imperio es el mayor imperio de la galaxia, y el más de un millón de mundos bajo su dominio se extienden a lo largo de toda la galaxia. Se proyecta hasta los límites del Astronomicón, la baliza psíquica proyectada por el Emperador en Terra y por la que navegan las naves humanas. El Imperio no puede esperar controlar todos los sistemas estelares dentro de este enorme área, ni siquiera la mayoría de los sistemas habitados dentro de sus fronteras. La galaxia contiene además muchas razas alienígenas que dirigen sus pequeños imperios, además de otros imperios humanos que (a menudo estúpidamente) se consideran fuera del gobierno de Terra.

Las fronteras

Las fronteras se encuentran más allá de la luz del Astronomicón, y por tanto más allá del alcance fácil para las fuerzas del Imperio. Se sabe que contienen planetas humanos colonizados en tiempos pasados además de muchos mundos alienígenas. Algunos de estos planetas tienen poblaciones que son salvajes o bárbaras, pero muchos acogen culturas muy avanzadas. La mayoría de los mundos se autogobiernan o pertenecen a pequeños imperios independientes humanos o alienígenas. Los agentes del Imperio están continuamente explorando las fronteras, espiando peligros y combatiendo guerras más allá de los límites del Imperio.

El Halo de Estrellas

Más allá de las fronteras están las Estrellas Halo. Toda la galaxia está rodeada por un halo de las estrellas más antiguas, la mayor parte casi extinguidas y rodeadas por mundos mucho tiempo muertos. Es mejor no explorar los secretos disecados y los horrores que yacen enterrados bajo las superficies de estos planetas. Pocos visitan estas regiones, e incluso los comerciantes independientes las evitan.

Espacio salvaje

La mayoría de las estrellas de la galaxia no han sido cartografiadas, ni sus sistemas explorados. Hay grandes zonas envueltas dentro de tormentas de disformidad y por tanto inaccesibles desde otras áreas. Otros sistemas son simplemente remotos y esperan la exploración y codificación por las flotas exploradoras del Imperio. Estas grandes zonas desconocidas son llamadas espacio salvaje o zonas salvajes. Cuando las tormentas de disformidad amainan, regiones previamente inaccesibles son exploradas, revelando antiguos asentamientos humanos además de razas e imperios alienígenas. Las zonas salvajes se extienden a lo largo de la galaxia, a menudo separando regiones densamente pobladas del espacio.

Mundos alienígenas

La humanidad es solo una de muchas razas en la galaxia. Sin embargo, pocos están tan ampliamente repartidos o son tan numerosos como los humanos. La mayoría solo ocupan un planeta o sistema planetario. La mayoría de los alienígenas son comparativamente primitivos, pacíficos o débiles, y de poco interés para la humanidad. Solo unas pocas razas alienígenas son poderosas, agresivas y poseen una tecnología que rivaliza con la del Imperio. Entre los más comunes están los orkos y los eldar, aunque existen muchos más.

GOBIERNO PLANETARIO

Los mundos del Imperio son regidos por gobernantes hereditarios llamados comandantes imperiales o gobernadores planetarios. El comandante imperial dirige su planeta o sistema en nombre del Emperador. A cambio de su juramento de lealtad y tributos planetarios regulares, controla el planeta como propio. El comandante imperial es libre de administrar y defender su planeta como considere apropiado. La mayoría de los mundos mantienen flotas naves interestelares—construidas para operar dentro de su sistema solar y en la mayoría de los casos sin motores de disformidad para viajar entre las estrellas.



Las naves interestelares son comunes en todos los mundos tecnológicamente avanzados. Incluso en mundos salvajes o primitivos, el gobernador planetario, su personal y sus asociados tendrán acceso a naves—con la población común ignorante o asombrada ante las naves y la tecnología.

El viaje interplanetario es administrado por el comandante imperial de cada sistema. Algunos comandantes imperiales mantienen un férreo control sobre el viaje espacial, mientras que otros son bastante más laxos y permiten la organización y mantenimiento de flotas espaciales independientes para servir al sistema. Del mismo modo, aunque algunos vigilan sus sistemas muy intensamente, otros encuentran imposible o poco práctico reforzar controles o operativos independientes. Algunos comandantes imperiales colaboran sin duda con grupos anárquicos o piratas, negociando el control de planetas o asteroides, la minería o los derechos de transporte, o incluso la defensa y concesiones políticas, a cambio de beneficio personal. Estos comandantes pueden mantener que este es el único modo en el que pueden controlar sus mundos.

Cada planeta es responsable de su propia defensa. Los comandantes imperiales están obligados a construir defensas terrestres, espaciopuertos y flotas de defensa. El número de armas y naves en cualquier sistema individual varía, dependiendo del entusiasmo de su gobernador y del posible peligro. Además de las naves bajo el control del comandante imperial, los planetas en posiciones vulnerables con una historia problemática pueden tener también una base de la Armada Imperial. Aunque las naves de la Armada son independientes de las del comandante imperial, ambas están preparadas para hacer frente a una emergencia. Las naves de la Armada Imperial pueden estar estacionadas en un sistema, pero patrullar un número de sistemas estelares cercanos.

PLANETAS DEL IMPERIO

Los mundos reclamados por el Imperio del Hombre son tan diversos como la propia galaxia. Generalmente, solo los planetas que pueden mantener la vida humana, o ser terraformados para volverse habitables, son fuertemente colonizados, pero hay abundantes mundos donde los humanos se aferran a la vida ante circunstancias casi imposibles. Estos mundos tienen recursos naturales de gran valor para el Imperio, o ocupan una posición estratégicamente vital, tal vez cerca de un portal de disformidad. En muchos casos, un pequeño asentamiento podría haber existido durante milenios, olvidado o aislado, con sus habitantes aferrándose a una subsistencia brutal.

En aras de la conveniencia, el Adeptus Terra clasifica los mundos del Imperio en categorías más amplias. Normalmente, estas clasificaciones describen el uso del planeta para el Imperio, mientras que otras describen el entorno que lo define. La extensa burocracia del Adeptus Terra clasifica y categoriza a los planetas según un sistema casi impenetrable, combinando varios rasgos. Así, un planeta podría ser clasificado como un mundo colmena, por estar definido por sus vastas ciudades y astronómica producción industrial, pero podría tener una categoría secundaria: mundo nocturno, mundo oceánico, o incluso mundo letal.

Las principales clasificaciones son las siguientes.

MUNDOS AGRÍCOLAS

Los mundos agrícolas se entregan casi por completo al cultivo de cereales, hidropónicos, carne animal, o cría de animales. Tienen pocos asentamientos,



con la población dispersa sobre la superficie del planeta. A menudo se concentran alrededor de mundos colmena, que no pueden sobrevivir sin su suministro de comida. Algunos mundos agrícolas son atendidos casi exclusivamente por siervos-esclavos, servidores, o maquinaria antigua, y algunos están tan escasamente poblados que solo hay una única compañía de soldados estacionada como disuasión contra ataques piratas.

MUNDOS CIVILIZADOS

La mayoría de los mundos del Imperio caen en esta categoría, aunque el término puede conducir a error, pero incluso en los mundos no tocados por la guerra durante



generaciones sus habitantes portan armas de fuego. Los mundos civilizados suelen ser autosuficientes, poseen espaciopuertos, y son capaces de defenderse contra la mayoría de amenazas que esperan enfrentar. La mayoría de estos mundos reciben otra categoría, como mundos cardenalicios, mundos paradisíacos, mundos mineros, y mil clasificaciones más.

MUNDOS COLMENA

Las superficies de los mundos colmena suelen ser inhóspitas, incluso letales para la vida humana tras siglos de proceso industrial. Las aglomeraciones urbanas



Ilamadas colmenas, de muchas millas de alto, son los principales centros de población. La fabricación, minería y procesado atmosférico son las industrias principales, y las poblaciones obreras solo se mantienen por un elevado ratio de importación/exportación, que sobre todo importa alimentos y agua fresca.

ESTACIONES DE INVESTIGACIÓN

En esta categoría se incluyen muchas localizaciones, como estaciones orbitales, bases en asteroides, e instalaciones en



mundos muertos, mundos letales, o en otros planetas. Son responsables de multitud de investigaciones, desde cría y domesticación animal hasta pruebas de armas e ingeniería genética. También sirven como puestos de vigilancia para los sistemas planetarios y defensivos de mundos principales.

MUNDOS FEUDALES

La palabra 'feudal' no se refiere a un sistema político, ya que todo el Imperio se administra como un sistema feudal, sino a la base



técnica del mundo, anterior o justo posterior a la pólvora. Esto puede deberse a que el

planeta ha retrocedido al quedarse aislado por tormentas de disformidad durante muchos siglos, o a que su sociedad se está reconstruyendo tras un largo periodo de guerra o alguna otra clase de desastre planetario. En general, el Imperio permitirá que esos mundos progresen a su ritmo, y pueden pasar siglos hasta que un mundo feudal progrese a un nivel similar al grueso del Imperio.

Mundos forja

Los mundos forja son los dominios soberanos del Adeptus Mechanicus, y la mayoría toman la forma de fabricas planetarias. Un mundo forja sirve a



menudo como base de operaciones para una de las Legiones Titán. Los mundos forja son esenciales para el suministro de armas y blindaje para las fuerzas armadas del Imperio.

MUNDOS LETALES

Los mundos letales son planetas demasiados peligrosos para mantener un gran asentamiento humano. El entorno varía desde mundos jungla que albergan



plantas y animales carnívoros, hasta desiertos rocosos llenos de volcanes y asolados por tormentas de iones. Estos mundos son casi imposibles de colonizar, pero deben ser adecuadamente explorados—lo que requiere la provisión de puestos avanzados y otras instalaciones. Algunos poseen recursos minerales, vegetales, animales o gaseosos, y la Guardia Imperial valora mucho las tropas reclutadas en estos lugares.

MUNDOS MUERTOS

La humanidad siempre ha encontrado en la galaxia mundos con mínimos, incluso inexistentes, rastros de vida, pero que poseen claros signos de haber albergado



antaño una civilización. Esto suele parecer el resultado de una catástrofe ecológica o una devastadora guerra interna, ya que no hay ninguna causa imperial o alienígena discernible.

IDIOMA

En casi cada mundo civilizado del Imperio, la población habla alguna versión del gótico vulgar, también conocido como gótico base o lengua común. Este es el idioma de uso cotidiano para la gran mayoría de las gentes del Imperio, y se deriva de la lengua de sus distantes ancestros. El gótico vulgar puede variar mucho de un mundo a otro, e incluso una palabra puede contener más de un acento o dialecto. Aunque al principio algunas versiones del gótico vulgar pueden parecer incomprensibles para un extranjero, hay muchas frases y palabras rudimentarias con los que dos individuos de diferentes mundos podrían comunicarse.

En algunos planetas hay formas aún más corrompidas de gótico vulgar—la jerga de los habitantes de la subcolmena, los coloquialismos de los mineros de asteroides—que requieren mayor estudio para dominarlos. A menudo, las referencias

oscuras a costumbres y tradiciones locales, bestias, y organizaciones que solo aparecen entre los lugareños, pueden servir de referencias para ayudar en la comunicación.

Aunque el gótico vulgar puede ser y ha sido, pervertido y alterado por el uso local hasta el punto de que una conversación con sentido requiere un largo periodo de estudio in-situ, al tratar con individuos educados o viajeros, puede ser beneficioso comunicarse en gótico clásico. También referido como gótico principal, gótico arcaico o gótico primario, el gótico clásico es el lenguaje antiguo y desarrollado que se emplea en ceremonias, consultas, y otras situaciones donde se necesitan una claridad y definición absolutas. El gótico clásico ha permanecido virtualmente constante e inalterado, con sus principios reforzados mediante la educación y el refinamiento, de modo que los interlocutores de culturas y trasfondos muy distintos puedan comunicar ideas complejas.

Otro idioma que puede encontrar un viajero es la tecno-lengua del Adeptus Mechanicus. Aunque rara vez se usa fuera de la orden de los tecnosacerdotes, pueden encontrarse elementos de la tecno-lengua integrados en el gótico vulgar de culturas muy industrializadas u orientadas a la tecnología. Pocos fuera del Sacerdocio de Marte pueden entenderlo del todo, y es un lenguaje repleto de referencias y alusiones internas a un conocimiento desconocido para los que no sirven en las herméticas órdenes de los tecnosacerdotes. Los magi del Adeptus Mechanicus han preservado esta forma de comunicación desde la fundación de sus instituciones en la Edad Oscura de la Tecnología, y nadie debe pronunciar sus frases prohibidas que no han sido santificadas por el Dios Máquina.

CULTURA

En el Imperio hay tantas formas de vida como planetas, y los mundos más habitados presentan un asombroso número de subculturas, desde las elevadas cumbres de la nobleza hasta los que viven en la pobreza absoluta. En muchos planetas viven unas junto a otras, mientras que en otros los escalones elevados de la sociedad mantienen una ignorancia voluntaria de quienes están fuera de su mimada existencia. Cada mundo tiene su propia serie de costumbres, tradiciones, estirpe y herencia. Quienes viajan entre las estrellas deben acostumbrarse a las muchas manifestaciones de la variedad ilimitada de la humanidad.

MUTACIÓN

Desde que empezó la colonización del espacio las poblaciones humanas han estado expuestas a toda clase de condiciones ambientales extremas. Los mundos humanos largo tiempo establecidos tienen rasgos físicos distintivos, como un color de pelo, estatura o forma física dominante. Los casos extremos de adaptación han producido poblaciones mutantes completas; algunas tan repugnántemente corruptas en mente y alma que la Inquisición las considera demasiado peligrosas para vivir, purgando sin piedad mundos enteros para repoblarlos.

La posición de los mutantes varía de un mundo a otro dentro del Imperio. En muchos planetas primitivos son asesinados nada más nacer. En mundos técnicamente más avanzados se les puede permitir vivir, pero raras veces disfrutan de los derechos de los demás súbditos del planeta. En muchos mundos son

segregados de la población normal, son proscritos, o se les prohíbe vivir en determinadas áreas. En general, forman una enorme clase oprimida del Imperio. Su insatisfacción estalla ocasionalmente como una rebelión, y las revueltas permiten a los mutantes hacerse con el control de planetas, e incluso grupos de planetas, por un breve periodo de tiempo. Sin embargo, la represalia es rápida e implacable.

La mutación se considera una marca de desviación que debe ser eliminada. Sin embargo, algunas mutaciones no son evidentes, y en estos casos un mutante puede elevarse a una preeminente posición social o militar. Cuando esto ocurre, esos individuos pueden ser lo bastante poderosos como para mantener su posición a pesar de los rumores sobre su mutación.

PSEUDOHUMANOS

Los pseudohumanos son criaturas evolucionadas de la especie humana—pero alteradas o mutadas en mayor o menor grado. Difieren de los mutantes ordinarios en que conforman un estándar físico reconocible, se reproducen, y no son más propensos a más mutaciones que los humanos normales. Hay muchos millones de estas criaturas viviendo en el Imperio, y son toleradas o explotadas por las autoridades tanto como el resto de la población. Es raro que los pseudohumanos alcancen posiciones de poder dentro de la jerarquía del Imperio, y muchas formas están sometidas a la burla, el miedo o el prejuicio popular. Son reclutados en ejércitos, flotas, y otros servicios (excepto los marines espaciales). En instituciones como la Guardia Imperial, son a menudo situados en grupos distintos y segregados de los demás humanos.

COMUNICACIÓN

La única comunicación a través de distancias interestelares es mediante los astrópatas. Los astrópatas son capaces de enviar mensajes telepáticos por el espacio, y pueden recibir los mensajes enviados por otros astrópatas si sus mentes están correctamente sintonizadas.

La necesidad de astrópatas es enorme. Son una imagen común en el Imperio y fácilmente distinguibles por sus amplias túnicas con capucha. No se relacionan con hombres ordinarios salvo si el deber lo dicta, y la privacidad de sus santuarios, considerados áreas sacrosantas, en mundos y a bordo de naves es inviolable según la ley imperial. Los astrópatas sirven como comunicadores planetarios en la flota y entre naves. También sirven en la Guardia Imperial, la Inquisición, el Adeptus Ministorum, los marines espaciales, y en el Adeptus Administratum. La confidencialidad está asegurada, puesto que un astrópata no necesita entender un mensaje para transmitirlo. De este modo, con varios lenguajes secretos, códigos y cifrados, pueden transmitirse ordenes encubiertas e información sensible por la galaxia, sin que nadie salvo el receptor final pueda comprender el contenido.

Los comandantes imperiales de mundos distantes deben tener astrópatas si quieren comunicarse con el resto del Imperio. Asimismo, los astrópatas son parte esencial de la vida civil, trabajando allí donde sea necesaria la comunicación interestelar. La vasta organización del Adeptus Astra Telepathica constituye una

LA DISFORMIDAD

"La disformidad es un lugar extraño y terrible. Bien podrías arrojar a un viajero a un mar de tiburones y decirle que nade hasta su casa como enviarlo desprotegido a través de la disformidad. Es mejor no dejar que el hombre común viaje por las estrellas. Mejor aún, no dejar que sepa que tal cosa es factible".

-Fra Safrane, 5º asistente del navegante Da'el. Comentario anterior a la partida de la segunda misión para buscar el transporte desaparecido Orgullo de Angelis.

I viaje interestelar depende por completo de la disformidad. El universo material es solo un aspecto de la realidad.

Existe un universo inmaterial muy separado y coexistente. Este es comúnmente conocido como la disformidad, espacio disforme, el inmaterium, el empíreo, o el mar de almas. El estudio y explotación de la disformidad es la preservación de la tecnología disforme, cuyo logro más importante es el viaje disforme.

El espacio disforme puede ser explicado en términos de un mar infinitamente profundo e interminablemente ancho de pura energía. Este energía lleva consigo los pensamientos al azar, las emociones desencadenadas, fragmentos de recuerdos, y las firmes creencias de los que viven en el universo material.

VIAJES POR LA DISFORMIDAD

Una nave cae en la disformidad activando sus motores de disformidad. Cuando una nave deja el universo material entra en un punto correspondiente en el espacio disforme. La nave es entonces llevada por las mareas y corrientes de la disformidad.

Después de viajar de este modo un tiempo apropiado, la nave usa sus motores de disformidad para regresar al espacio real. Puesto que el universo material y la disformidad son relativos entre sí, la nave reaparece en una nueva posición a varios años luz del punto de partida. Este proceso se llama salto, y la entrada y salida se conocen como caída, cambio o traslación.

Los viajes se realizan en saltos cortos de hasta cuatro o cinco años luz. Los saltos más largos son impredecibles y peligrosos. Las mareas del espacio disforme se mueven de modo complejo e inconsistente, y las naves que intentan saltos más largos acaban a menudo muy lejos de su rumbo.

Si esta limitación se aplicase a todo el viaje disforme, entonces la humanidad no se habría extendido por la galaxia como lo ha hecho. Es posible hacer saltos más largos de muchos años luz guiando una nave en la disformidad—sintiendo, respondiendo y explotando sus corrientes, y por tanto dirigiendo la nave hacia un punto correspondiente en el universo material. Solo la cepa de mutantes humanos conocidos como navegantes puede pilotar una nave por la disformidad de este modo.

Algunos individuos son sensitivos a los movimientos del espacio disforme. Pueden, por ejemplo, decir a veces que una nave se acerca incluso antes de que caiga de vuelta en el universo material. La sensibilidad humana a la disformidad no suele estar bien desarrollada. Sin embargo, en una minoría de



personas está mucho más afinada. Estos son conocidos como psíquicos, y son capaces de controlar y usar conscientemente la energía de la disformidad para afectar al universo material. Los navegantes poseen dones especiales para emplear sus poderes para guiar las naves por la disformidad.

EL ASTRONOMICÓN Y LA DISFORMIDAD

El Astronomicón es una baliza psíquica centrada en Terra. Está alimentada por la continua concentración mental de mil psíquicos. El Astronomicón no puede ser detectado en el universo real—solo en la disformidad. Mediante su señal, los navegantes pueden guiar sus naves por largas distancias.

La señal del Astronomicón es más fuerte cerca de Terra y se vuelve más débil al alejarse. Se extiende sobre una esfera con un diámetro de unos 50.000 años luz. El Astronomicón no alcanza las zonas extremas de la galaxia, y debido a que Terra está situada en el oeste galáctico, su señal no alcanza una gran parte oriental de la galaxia. Tampoco su alcance o fuerza es constante—a veces puede ser bloqueada por una actividad localizada dentro de la disformidad. Esa actividad puede ser comparada a los huracanes o tormentas de un clima terrestre, y es conocida como una tormenta de disformidad. Las tormentas de disformidad pueden ser tan malas, y duraderas, como para aislar sistemas estelares completos durante cientos de años.

Una tormenta de disformidad no solo oscurece la señal del Astronomicón, también es peligrosa para las naves que viajen cerca. Ninguna nave puede aventurarse dentro de una tormenta de disformidad y esperar sobrevivir, aunque hay relatos de escapes milagrosos y de naves siendo arrojadas a decenas de años luz de su rumbo. Las tormentas de disformidad no son los únicos peligros del empíreo. Existen energías sensibles y formas de vida inmateriales que lo habitan, criaturas nacidas de la cambiante materia de la disformidad. La mayoría son hostiles, y son conocidas por la humanidad como demonios.

DESPLAZAMIENTO TEMPORAL

La diferencia temporal entre el espacio real y el disforme es muy drástica. El tiempo no solo avanza a un ritmo distinto en ambos espacios, sino que también avanza a ritmos muy variables. Hasta que una nave finalice su viaje es imposible para la tripulación saber cuánto tiempo ha transcurrido. Al paso del tiempo en el espacio real se le llama tiempo real, y al tiempo a bordo de una nave en el inmaterium se le llama tiempo disforme.

NAVEGACIÓN DISFORME

Cuando una nave activa sus motores de disformidad, se sumerge en una dimensión muy diferente de la del universo material. Es conveniente imaginar el espacio disforme como es conocido, como una energía relativamente densa, casi liquida, carente de estrellas, luz y vida.

Una vez en el espacio disforme, una nave puede moverse con sus motores principales, siguiendo los poderosos flujos y corrientes de la disformidad, hasta llegar a un punto en el empíreo que se corresponde con un destino en el espacio real. El aspecto más difícil del viaje disforme es que es imposible detectar el movimiento espacial del espacio disforme cuando la nave esta en la disformidad. La nave debe avanzar a ciegas, con su tripulación confiando en que va en la dirección correcta. Cuanto más tiempo permanece una nave en el espacio disforme, mayores son las posibilidades de encontrar alguna corriente inesperada que pueda sacarla de su rumbo sin saberlo.

La navegación en el espacio disforme puede tomar dos formas: el salto calculado y el salto pilotado.

Todos los motores de disformidad incorporan mecanismos de navegación. Cuando la nave está en el espacio real, monitorizan los movimientos siempre cambiantes de la parte de la disformidad correspondiente a la posición actual de la nave. Es una 'ventana' al espacio disforme. Observando estos movimientos en la disformidad es posible calcular un rumbo, hacer maniobras correctoras, y aproximar un tiempo de viaje a un destino determinado. El cálculo se basa en asumir que las corrientes de disformidad observadas desde el espacio real no cambien significativamente durante el vuelo. Este método es conocido como un 'salto calculado'. No es seguro hacer un salto calculado de más de cuatro años luz de una vez. Cuanto mayor el salto, más posibilidades de un cambio significativo en el movimiento de las corrientes.

La segunda y más eficaz forma de navegación disforme es el salto pilotado. Este método se basa en dos factores: los navegantes y la baliza psíquica del Astronomicón. El Astronomicón está centrado en Terra y está controlado y dirigido por el poder psíquico del Emperador. El Astronomicón es una baliza psíquica que penetra en el espacio disforme. Un navegante a bordo de una nave en la disformidad puede recoger estas señales y guiar una nave por el espacio disforme, compensando los cambios de

las corrientes mientras lo hace. Un salto pilotado puede cubrir una distancia mucho mayor que un salto calculado. La mayoría de los saltos pilotados no son de más de 5.000 años luz de una vez, pero se han hecho saltos mayores.

Un viaje interestelar típico podría comenzar con una nave de carga situada en órbita alrededor de un mundo imperial. Pequeñas lanzaderas transfieren minerales preciosos, alimentos, tripulantes y objetos manufacturados del planeta. El procedimiento de carga puede llevar días o semanas, mientras las lanzaderas vuelven una y otra vez a la gran nave. Una vez se completa la carga, la colosal nave acelera lentamente fuera de órbita con el impulso de sus motores principales.

La nave se dirige al límite del sistema solar, aumentando cuidadosamente su velocidad a pequeños intervalos. Aunque los motores de la nave son capaces de una aceleración terrible, el riesgo de colisión con desechos interplanetarios es alto si la nave acelera demasiado o muy rápido. Cuando el sol se encoge en la estela de la nave, la densidad de restos disminuye y la velocidad de la nave alcanza aproximadamente un uno por ciento de la velocidad de la luz.

Tras varias semanas de viaje, la nave llega a su primer destino. Este es el 'punto de salto', situado alrededor del sistema solar como la circunferencia de un círculo. Esta rodea el punto donde los desechos interplanetarios caen por debajo de la máxima densidad disforme. Una vez cruzada esta línea invisible, es seguro activar los motores de disformidad. Una tripulación lo bastante descuidada o estúpida como para activar prematuramente los motores será afortunada si ve su nave arrojada solo a miles de años luz fuera de rumbo. Lo más probables es que la nave sea destruida y que nunca se vuelva a saber de ella.

Con la activación segura de sus motores de disformidad, la nave es arrancada de la realidad y entra en el espacio disforme. Su verdadero viaje interestelar ha comenzado. Las naves que viajan por el espacio disforme lo hacen mediante saltos que varían en longitud hasta 5.000 años luz. Un largo viaje implicará más de un salto. Incluso así, pasarán casi dos semanas a bordo antes de que la nave esté preparada para terminar su salto. Entretanto, debido a los cambios temporales del espacio disforme, habrá pasado casi un año en el universo real.

La nave entra de nuevo en el espacio real justo más allá del punto de salto de su sistema solar de destino. Si es afortunada saldrá cerca del punto de salto, de lo contrario puede necesitar varias semanas para llegar a los planetas interiores. Es recomendable un margen de seguridad al saltar hacia una estrella. Los resultados de volver al espacio dentro del punto de salto serían los mismos que activar prematuramente los motores de disformidad, y casi con certeza terminarán en desastre.

La nave ya está lista para su descarga final, empezando a transmitir a su destino y estableciendo una nueva coordenada temporal. El tiempo en el espacio disforme es tan distinto al tiempo en el espacio normal que la tripulación no tiene ni idea de si el viaje ha durado meses o años. Inicialmente, la nave viaja aproximadamente a un uno por ciento de la velocidad de la luz, decelerando gradualmente a través de las regiones interiores más densas. Finalmente, la nave alcanza su destino, donde

enjambres de pequeñas lanzaderas se alborotan de nuevo cargando y descargando mercancías y pasajeros, preparando el próximo viaje de la nave.



CANALES DE ESPACIO DISFORME

Es posible viajar a cualquier parte por el espacio disforme. Sin embargo, las cambiantes mareas de la disformidad hacen más fácil viajar entre algunos sistemas, y los saltos cortos son siempre más precisos que los largos. Esto es especialmente cierto al movilizar una gran flota, que puede dispersarse varios años luz del espacio en un viaje prolongado. Los canales largo tiempo establecidos del espacio disforme conectan sistemas estelares y regiones enteras, ofreciendo un conducto relativamente predecible por el que pasan la mayoría de las naves.

PUERTAS DE DISFORMIDAD

Una puerta de disformidad son dos puntos del espacio real conectados por un túnel a través del espacio disforme. El túnel evita de algún modo las perturbaciones de la disformidad, permitiendo hacer un viaje en un tiempo fijo con total seguridad. La existencia de las puertas de disformidad son un misterio, y existen acalorados debates sobre si son naturales o artificiales. Si son artificiales, nadie puede decir quién las hizo o para qué; aunque algunas puertas de disformidad sí han sido ensanchadas artificialmente, con sus entradas delineadas por construcciones mecánicas cuya función exacta solo puede suponerse. Otras puertas son simples agujeros negros en el espacio.

Las puertas de disformidad están en las profundidades del espacio, dentro o en los límites de sistemas estelares, e incluso en planetas. Las más grandes permiten el paso de una nave estelar y suelen estar ubicadas junto a los planetas exteriores de un sistema solar. Otras puertas solo permiten el paso de pequeños vehículos, tal vez solo criaturas de tamaño humano. Estas se encuentran sobre todo en superficies planetarias y llevan directamente a puertas en las superficies de otros mundos. Todas las puertas son raras, en especial las más pequeñas. Las puertas planetarias están a menudo ocultas o responden solo a señales eléctricas, psíquicas o de otro tipo, lo que indicaría un cierto secretismo por parte de sus constructores.

Las razas que viajan por el espacio están preparadas para usar las puertas de disformidad cuando las encuentran, aunque descubrir adonde llevan puede ser arriesgado. Muchas puertas son defectuosas, arrojando naves al azar en el espacio disforme. Otras llevan a antiguos estrellas o planetas, donde ahora no queda más que vacío. También se debe considerar la posibilidad de aparecer en un lejano y hostil imperio estelar alienígena. Tal vez una nave desaparezca en el espacio disforme para ser transportada más allá de la propia galaxia. Las puertas de disformidad son muy importantes para quienes las controlan, y muchas tienen un valor estratégico vital para el Imperio. Los comandantes imperiales y otros codician el control de una puerta de disformidad en su esfera de influencia, y estas reliquias suelen estar fuertemente defendidas contra ataques externos.

PORTALES DE DISFORMIDAD

Un portal de disformidad es un lugar donde la disformidad y el espacio real se comunican, formando un acceso estable al espacio disforme. No es necesario activar un motor de disformidad para entrar en el empíreo de este modo, aunque una nave no sobrevivirá mucho tiempo sin escudos de disformidad. Un portal no lleva a un túnel, y las naves que los atraviesan son arrojadas a las corrientes del espacio disforme. Es posible regresar al espacio normal por el otro extremo del mismo portal. De nuevo, se desconoce la naturaleza de los portales, y nadie sabe si son meros accidentes o tienen algún propósito secreto. Algunos alienígenas los usan para viajar entre el espacio disforme y la realidad, en concreto las criaturas conocidas como esclavizadores, que viven en el espacio disforme. Como las puertas de disformidad, los portales aparecen en diversos lugares y en superficies planetarias. Algunas tienen consistencia física, y otras son invisibles o toman la forma de agujeros en el suelo o entradas a cuevas oscuras.

Existen registros de naves con sus motores de disformidad dañados, atrapados en el empíreo y condenados a la destrucción, que han localizado milagrosamente un portal de disformidad y logrado regresar al espacio real.

CRIATURAS DE LA DISFORMIDAD

Criaturas extrañas y peligrosas habitan el empíreo. Algunos de estos horrores están totalmente confinados en la disformidad, pero aún presentan una amenaza para la humanidad. Además de enfrentar los riesgos normales del viaje, las naves que atraviesan el espacio disforme pueden ser atacadas por los maliciosos seres que pretenden alimentarse de sus pasajeros.

Los tecnosacerdotes levantan protecciones mediante el generador de campo Geller para defender las naves de depredadores. No obstante, estas protecciones son intricadas y arcanas, y su naturaleza temperamental no ofrece una defensa absoluta. Las naves que sufren un colapso del campo Geller se encuentran en serios problemas, ya que su presencia es detectada y un enjambre de criaturas converge sobre ellas. Estos asaltos varían en ferocidad, desde daños a la nave, hasta fallos de sistema masivos y ataques sobre tripulantes y pasajeros.

Un humano desprotegido en la disformidad puede ser poseído por criaturas alienígenas o volverse loco por el entorno fantasmal. Las personas desaparecen sin rastro mientras turbas enloquecidas recorren las cubiertas viviendo sus pesadillas, provocando asesinatos y destrucción en masa. A veces una nave emerge de la disformidad físicamente intacta pero sin rastro de su tripulación. Muchas naves fantasma navegan a la deriva por la galaxia, y se considera un mal presagio encontrarlas.

El poder de algunas entidades de la disformidad se extiende sobre el universo material. Algunos son cazadores descerebrados que anhelan las almas de los vivos en una búsqueda eterna por saciar su sed de la esencia vital de los mortales. Otras poseen una mayor conciencia y hambre del mundo material, deseando lo físico pero incapaces de mantenerlo durante un tiempo. Estas criaturas invaden las mentes humanas y las someten a su voluntad, esclavizándolas para crear la circunstancia que los permita cruzar el puente entre los reinos y entrar en el dominio material. Comunidades enteras, incluso mundos, pueden convertirse en esclavos de estos parásitos que buscan la supremacía y el control. Las autoridades imperiales deben erradicar constantemente a estas extrañas criaturas, destruyéndolas cuando sea posible, debilitando su control del espacio real donde puedan.

CRUZAR EL VACÍO

Toda la estructura del Imperio se basa en las naves que transportan a sus ejércitos y oficiales a través de la galaxia. Las flotas son responsables del traslado de la comida vital para los hambrientos mundos colmena y de la tecnología y equipo a los planetas agrícolas. Sin sus flotas, el Imperio pronto colapsaría y la humanidad perecería en muchas partes de la galaxia.

Algunas naves interestelares son privadas, pero la mayoría operan en nombre de una organización imperial. De estas, la Armada Imperial es la mayor, contando con decenas de miles de naves de guerra y de carga de distintos tamaños. Además, la Armada mantiene espaciopuertos militares, estaciones espaciales, naves mineras y factoría, varias estaciones de investigación orbital, e incontables orbitales no tripulados que sirven como satélites de advertencia, exploración y búsqueda.

Tan vasto es el Imperio que la Armada se divide en cinco segmentos, cada uno una unidad administrativa independiente (aunque cooperan por necesidad). La mayoría de los altos niveles de mando de la Armada Imperial proceden directamente de los rangos del sacerdocio—sobre todo del Administratum. El comandante general de la flota puede ser un Alto Señor y residente en Terra.

El Adeptus Terra no solo tiene el control absoluto de la flota, también mantiene muchas de sus propias naves. Estas residen permanentemente en Terra, mientras que muchas más están dispersas por la galaxia en cualquier momento, transportando siervos imperiales en misiones de la mayor importancia o en secreto. Otros cuerpos de naves están bajo el control directo del Adeptus Arbites, para ser usados como transporte y en la guerra.

Los marines espaciales tienen sus propios transportes y flotas de batalla interestelares. Aunque no son un gran número, estas naves están manejadas por los guerreros más feroces y mejor entrenados de la galaxia. Cada capítulo tiene naves suficientes para actuar como una base espacial, incluyendo el transporte de equipo y naves de desembarco. Los maestres del capítulo de los marines espaciales son libres de solicitar nuevas naves o capturar las del enemigo, y usarlas a su voluntad. Cada capítulo de marines espaciales usa sus propias marcas y esquemas de color, y sus naves son identificables de inmediato.

Las naves interestelares, estaciones espaciales, naves minas y factoría, propiedad de individuos, corporaciones o familias mercantiles componen una pequeña fracción del total. En lo referido al viaje interestelar, el Imperio es todopoderoso; solo se permite existir a elementos no controlados por el Imperio porque sus dueños son cooperativos y útiles.

Los dueños privados más destacados son los comerciantes independientes y las grandes familias de navegantes. Incluso la mayor de estas familias posee un número relativamente pequeño de naves, pero en términos de riqueza real esto representa una enorme inversión. La mayoría de estas naves son antiguas—posesiones familiares nutridas y mantenidas durante los milenios—pero grandes y bien construidas.

NAVEGACIÓN ILEGAL

El Imperio es grande, lo bastante para esconderse si se pretende. El Administratum tiene control sobre la navegación interestelar de un modo u otro, pero incluso así, las naves interestelares ilegales aún acechan en los límites de la sociedad. Estas naves pertenecen y son manejadas por mercaderes no registrados, contrabandistas, e incluso por piratas. Toman un gran riesgo, porque las fuerzas navales asumen automáticamente que cualquier nave no registrada es hostil.

Las naves ilegales están en considerable desventaja con las naves registradas. Los navegantes son, en conjunto, ciudadanos leales y muy raros. El viaje interestelar sin un navegante es relativamente lento, ya que la máxima distancia que puede cubrir una nave es de solo cuatro años luz—comparados a los 5.000 de un salto pilotado. Hay navegantes dispuestos a trabajar a bordo de naves ilegales, pero son muy pocos. La gran mayoría de la navegación ilegal interestelar es por tanto de base local, por lo general operando dentro de un grupo de subsectores cercanos o desde intersectores periféricos.

NAVES NO REGISTRADAS

Hay muchas razones para que un capitán pueda estar tentado a llevar una nave ilegal. Todos los planetas tienen leyes locales que gobiernan lo que se puede y no se puede importar y exportar. Algunos gobiernos planetarios también aplican tarifas o tienen complejas leyes de cuarentena. Las cargas y pasajeros de naves oficiales son siempre cuidadosamente registrados. Muchas rutas son propiedad de capitanes hereditarios o están operadas exclusivamente bajo una carta de flota.

Hay todo tipo de personas, incluyendo comandantes imperiales, deseosos de evitar uno u otro de estos obstáculos. Incluso las naves registradas pueden verse tentadas ocasionalmente a quebrar la ley por el precio adecuado, pero corren un riesgo mucho más grande debido a que sus naves son muy fácilmente identificadas y rastreadas.

Una nave no registrada típica opera desde un depósito de suministros oculto cerca del punto de salto. Sería estúpido para el capitán entrar con su nave en el sistema solar, por lo que su carga es transportada al depósito por naves subestelares. La localización del depósito debe mantenerse en secreto, y a veces es necesario que un capitán cambie su localización cada pocos meses. Un comandante imperial puede tomar una actitud laxa ante la navegación ilegal si aviene a sus propósitos. El mayor enemigo del comerciante ilegal es la traición.

NAVES PIRATAS

Los piratas interestelares operan de un modo similar a los comerciantes no registrados, pero con intenciones mucho más siniestras. Pocos comandantes imperiales toleran a los piratas, por lo que la mayoría de las bases piratas están en sistemas deshabitados. Algunos piratas actúan exclusivamente contra naves registradas, y otros son indiscriminados. Los piratas y los comerciantes no registrados suelen colaborar, compartiendo información e incluso usando las mismas instalaciones.

El modo de actuación habitual de los piratas es esperar dentro del punto de salto de un sistema. Si el objetivo está dejando el sistema, lo más probable es que cualquier nave subestelar de escolta ya se haya dado la vuelta. Los piratas caen sobre la nave, con intención de abordarla y robar su carga antes de que la nave haga el salto. Aunque un pirata podría atacar y destruir un transporte, ganaría poco haciéndolo.

INCURSORES ENEMIGOS

Los incursores son las naves interestelares que pertenecen al enemigo, aunque quién es el enemigo depende del bando al que pertenezcas. Los comandantes imperiales son propensos a pelear con sus vecinos. En estas disputas un bando puede estar preparado para reclutar naves ilegales, incluso piratas, para atacar y destruir las naves rivales. Estas luchas son comunes, pero se dirigen sobre todo contra naves subestelares que pertenezcan al oponente. Sería extremadamente estúpido para un comandante imperial atacar naves de la Armada Imperial—hacerlo es invitar a un castigo inmediato e inflexible. Sobra decir que en ocasiones se cometen errores, y los comandantes imperiales se encuentran a veces en el lado erróneo de la retribución del Imperio.

LOS SEGMENTAE MAJORIS

El Imperio se divide en cinco zonas de flota conocidas como los Segmentae Majoris. Aunque creados con el propósito de administrar y controlar la flota, los segmentos han evolucionado en divisiones administrativas del Adeptus Terra.

Toda la navegación es supervisada dentro de la jurisdicción de uno de los cinco segmentos. Cada segmento tiene un mundo cuartel general llamado fortaleza de segmento, que forma la base de las operaciones de la Armada Imperial dentro del segmento.

La fortaleza de segmento está directamente controlada por un oficial de alto rango del Adeptus Terra, conocido como lord gran almirante. La localización de estas fortalezas es: Marte en el Segmentum Solar, Kar Duniash en el Ultima Segmentum, Bakka en el Segmentum Tempestus, Hydraphur en el Segmentum Pacificus, y Cypra Mundi en el Segmentum Obscura.

SECTORES

Cada segmento se divide en sectores, que varían en tamaño de acuerdo a las demandas locales y la densidad estelar. Un sector típico podría abarcar siete millones cúbicos de años luz, equivalente a un cubo con lados de casi 200 años luz de largo. El Imperio no se divide en una cuadrícula de sectores; en su lugar, los sectores están dispersos por la inmensidad de la galaxia, formando pequeñas islas de civilización en el océano ilimitado del vacío. Los sectores están conectados a sus vecinos por rutas disformes bien cartografiadas, pero son raras veces adyacentes y pueden separarlos miles de años luz.

SUBSECTORES

Los sectores se dividen en subsectores, que suelen comprender entre dos y ocho sistemas estelares en un radio de diez años luz, aunque algunos abarcan más sistemas. Este tamaño está gobernado por los alcances prácticos de las patrullas de naves espaciales. Debido a que los subsectores son divisiones de mundos más que volúmenes del espacio, hay un gran número de sistemas estelares dentro de cada sector que no caen dentro de un subsector. Estos se denominan intersectores, o más comúnmente zonas salvajes, zonas prohibidas, espacio vacío y espacio fronterizo. Los intersectores pueden contener nebulosas de gas o polvo, áreas inaccesibles, sistemas alienígenas, sistemas inexplorados, sistemas no habitados, y mundos inhabitables.

LAS FLOTAS ESTELARES

Las naves interestelares del Imperio comprenden naves mercantes, militares, civiles, y varios otros tipos especializados. Están organizadas en flotas específicas: flotas mercantes, flotas de batalla y flotas civiles. Cada Segmentae Majoris tiene sus propias flotas mercantes, civiles y navales. Por ejemplo, la flota de batalla solar es la flota de guerra del Segmentum Solar; mercante pacificus es la flota mercante del Segmentum Pacificus; civilis tempestus es la flota civil del Segmentum Tempestus, etc.

REGISTRO DE SEGMENTO

Todas las naves interestelares están registradas como pertenecientes a una o más de las flotas de segmento. El registro permite identificar una nave y que las autoridades de flota archiven y administren la navegación dentro de cada segmento. Una nave que no está registrada en un segmento solo puede viajar a ese segmento con un permiso especial de las autoridades de flota. Esto es puramente una medida identificativa. Una nave no identificada y no registrada puede ser considerada hostil, y ser atacada y destruida.

Las flotas mercantes

Las flotas mercantes combinadas comprenden casi el 90% de todas las naves estelares del Imperio. Cada flota se asienta en uno de los cinco Segmentae Majoris, y sus archivos y personal administrativo asociado operan desde la fortaleza del segmento. Por ejemplo, la flota solar está asentada en Marte, mientras que la flota del norte—Segmentum Obscura—está asentada en Cypra Mundi. Aunque estas bases de flota son puertos enormes equipados con muelles, astilleros y talleres de reparación, su función principal es administrar las flotas que operan dentro de su área. Solo una pequeña proporción de las naves viajan a la fortaleza de segmento donde teóricamente tienen su base.

Cada nave mercante sirve a su flota bajo un acuerdo llamado carta mercantil. No todas las cartas son iguales; algunas confieren más poder y responsabilidad a su capitán que otras.

Hay diferentes tipos de carta mercantil. Todos los tipos toman la forma de un juramento feudal a las autoridades de flota en nombre del Emperador. Un capitán no puede registrar su nave con las autoridades de flota hasta prestar el juramento y que este sea archivado en la fortaleza de segmento para esa zona y en fortaleza de Marte.

Una carta de flota es el nivel menos prestigioso de capitanía interestelar, y es también el menos seguro. Un capitán de flota puede ser privado de su mando y dado un puesto en tierra en cualquier momento, y su nave reasignada a otro. Un capitán de flota es designado para su posición exactamente del mismo modo que un capitán libre, pero surca rutas fijas como el capitán hereditario.

Una forma más deseable de carta mercantil es la carta libre. Los llamados capitanes libres son designados para comandar naves individuales por los oficiales de la flota. Por lo general son oficiales de flota experimentados, que se han labrado su ascenso entre las filas hasta una posición de responsabilidad. Los capitanes libres pueden comerciar como deseen dentro del segmento de la flota, pero suelen tener prohibido hacerlo en las rutas establecidas. En su lugar, recorren los sectores inexplorados y menos poblados, áreas en donde los servicios regulares no son necesarios o son demasiados comunes.

Menos común, pero mucho más buscada, es la carta hereditaria. Un capitán hereditario puede nombrar a su sucesor, y ese sucesor puede prestar el juramento de alianza y por tanto convertirse en el nuevo capitán de la nave cuando su predecesor muera o se retire. Además de la nave, el capitán también hereda una ruta o rutas, y está obligado a transportar carga y pasajeros solo a lo largo de esta ruta. Algunas rutas son más beneficiosas que otras, y mucho mejor consideradas.

Una carta libre hereditaria es la forma de capitanía más codiciada y honorable. Es también la más antigua. Un capitán puede ser elevado a capitán libre hereditario como recompensa, pero los capitanes hereditarios ya no son simplemente creados como lo eran antaño. El capitán tiene la libertad de comerciar dentro de los confines del segmento donde está basada su flota. La mayoría de estas viejas capitanías son miembros de más de una flota de segmento, y algunas están registradas en todos los Segmentae Majoris. Aunque el capitán libre hereditario es teóricamente un siervo imperial, sus obligaciones son relativamente pocas. La nave puede comerciar donde y como le plazca dentro de los confines de su carta.

Flotas civiles

Aunque la vasta mayoría de naves interestelares son parte de las flotas mercantes, aún hay muchas naves registradas a individuos, familias, o cárteles mercantiles. Todas las naves interestelares privadas operan a lo largo de rutas bajo la licencia que les conceden las autoridades de flota responsables de la navegación en ese segmento. Estas licencias de ruta deben ser compradas y renovadas tras un tiempo fijo, normalmente cien años. Esto significa que pocas naves privadas se arriesgan a los efectos de la dilación temporal de los viajes largos. Una licencia puede vencer antes de que la nave complete su viaje.

Las flotas civiles normalmente pujan por las licencias de ruta cuando aparecen, yendo la ruta a manos de la flota que pague más por ella. Este sistema permite al Imperio mantener rutas que, por la razón que sea, encuentra inconvenientes para el servicio de sus propias naves. Es además un buen modo de aumentar los ingresos.

Además de los viajes de ruta, la administración de flota también emite licencias para viajes singulares. Muchas de las flotas más pequeñas logran sobrevivir precariamente mediante estas licencias.

Las flotas civiles varían en tamaño desde una sola nave a varias docenas. Una de las más grandes es la de la familia navegante Redondo, que cuenta con cuarenta y siete naves interestelares registradas. La mayoría de los propietarios de nave solo tienen una. Y los capitanes de las naves privadas dependen por completo del propietario. En muchos casos el dueño es también el capitán. En las flotas más grandes, el cuerpo propietario designa a un capitán que es, efectivamente, un empleado.



NAVES DEL IMPERIO

A veces es dificil para los nacidos bajo el cielo claustrofóbico de un planeta apreciar la antigüedad y dignidad de las antiguas naves estelares. De hecho, la mayoría de las naves son bastante antiguas. El espacio abierto, el entorno más hostil para el hombre, preserva los plásticos y metales que componen las naves. El espacio les da el poder de perdurar durante generaciones. Las flotas imperiales cuentan con muchos miles de naves, y la mayoría tiene al menos mil años. Algunas son tan antiguas como el propio Imperio, diez mil años, y unos pocos afirman un origen anterior al Imperio, por ello no es sorprendente que las naves varíen tremendamente en su apariencia, incluso cuando pertenecen a la misma clase o tipo general.

Las naves del Imperio son vastas construcciones que requieren décadas de construcción. Cada nave representa una enorme inversión en tiempo y recursos, pero una vez completada, equipada, armada y contratada, es explotada durante siglos o milenios. Tras eso, puede ser reequipada, rediseñada y reconstruida casi indefinidamente. Salvo por un grave accidente o destrucción en batalla, una nave es una gran ciudad inmortal, con su población y estructura en constante de decadencia y renovación. Los cascos son dañados por las batallas, tormentas de asteroides y los asaltos de la disformidad. Las partes mecánicas se desgastan, los componentes eléctricos se funden, los armazones se quiebran o se funden bajo la inmensa presión y calor generados por el plasma y los motores de disformidad. Para combatir este proceso de decadencia cada nave interestelar contiene cientos de miles de dedicados mecánicos continuamente reparando la nave. Dentro de una gran nave imperial hay fábricas y talleres, enormes forjas y hornos de plasma, incluso pequeñas refinerías y plantas de procesado mineral para obtener materiales de repuesto.

Las naves son propulsadas por motores de plasma y disformidad. Los motores de plasma se usan para viajar entre sistemas cercanos, Arden con la energía de una estrella, convirtiendo su combustible en un gas de plasma incandescente con el impulso necesario para mover estas colosales naves por el espacio. Cuando una gran nave sale de órbita hacia el límite de un sistema estelar, preparada para saltar al empíreo, el ardiente arco que traza sobre el cielo nocturno puede verse claramente desde el planeta que abandona, como un gran cometa atravesando los cielos. En muchos mundos, la llegada o partida de una nave se interpreta como un presagio, un portador divino de alegría o desdicha, prosperidad o maldición.

Los motores de disformidad son más esotéricos y aterradores, entendidos por pocos incluso entre la tripulación. Cuando la nave alcanza un punto de salto seguro en el límite del sistema que está abandonando, desactiva los motores de plasma y enciende sus motores de disformidad. Estos arrojan a la nave fuera del espacio real hacia el espacio disforme, impulsándola por el empíreo a un destino a años luz de distancia. Si los motores de disformidad de una nave se encendiesen mientras aún está dentro de un sistema estelar, el enorme agujero que crearían en el mismo tejido del espacio sería catastrófico para la población y planetas del sistema. La propia nave sería desgarrada por la impredecible reacción del masivo empuje de la gravedad de la estrella con las energías liberadas por los motores de disformidad.

Un tercio del espacio de una nave puede estar ocupado por sus motores con sus poderosos propulsores, cámaras de combustión, generadores rodeados de capas protectoras y los kilómetros de tuberías, túneles y pasillos necesarios para los mecanismos de control, suministro de combustible, y acceso de tripulantes.

Las áreas habitáculo de una nave contienen a los miles de hombres que sirven a bordo. Estas áreas suelen construirse desde el casco de la nave en enormes cúpulas y torres que se elevan cientos de metros en el espacio. En algunas naves parecen el corazón de una poderosa ciudad, con inmensas torres que se elevan para tocar las estrellas y cuyos muros brillan llenos de luces, unidas entre ellas por puentes que cruzan el vacío. En otras parecen catedrales gigantescas de torres coronadas y esculpidas. Grandes figuras talladas de héroes legendarios se desvanecen en la oscuridad del espacio, enormes gárgolas cornudas brincan y miran con malicia desde los pináculos más altos, burlándose de los terrores del espacio disforme, y esferas doradas brillan con la luz de las estrellas.

En las naves mercantiles y de transporte, el resto de la nave esta ocupado por bodegas que contienen su valiosa carga. En las naves de guerra este espacio está ocupado por los colosales generadores de energía que alimentan sus sistemas de armas. Estas imponentes estructuras zumban y tiemblan por las monstruosas energías que contienen. Los generadores se alojan en profundos pozos que desaparecen de la vista en la oscuridad, solo rota por crepitantes arcos azules que saltan de los generadores. Cuando se dispara una batería láser con su titánica descarga de energía, produce un rugido atronador. En batalla, una nave de guerra resuena con el martilleo de sus armas, mientras sus cubiertas se estremecen con el retroceso de las furiosas descargas.

Naves subestelares

La mayoría de naves en el Imperio no son naves interestelares en absoluto, sino naves subestelares que solo viajan en los confines de su propio sistema estelar. Las leyes que gobiernan la propiedad y uso de las naves subestelares conciernen al comandante imperial de cada sistema. Las autoridades imperiales no tienen un gran interés en este, galácticamente hablando, ínfimo nivel.

Las naves subestelares no tienen motores de disformidad, lo que les permite moverse por un único sistema. Existen muchos tipos de estas naves, desde naves de guerra a industriales.

La mayoría de las armas de guerra espaciales se centran alrededor de planetas, instalaciones y otros objetivos importantes dentro de un sistema solar. Por lo que es recomendable mantener naves de guerra subestelares en las cercanías de sistemas vulnerables. Estas naves pueden ser de la Armada Imperial, operando desde una base naval, o pertenecer al comandante imperial del sistema.

Si un sistema tiene varios planetas inhabitables, necesitará naves de carga de una u otra clase. Pueden ser propiedad del gobierno planetario o de individuos, cárteles, o compañías privadas. La mayoría de sistemas tendrán naves de propiedad privada y gubernamental.

Las naves industriales incluyen toda clase de naves usadas para el mantenimiento, fabricación y minería. Estas naves pueden ser de grupos privados o gubernamentales, del mismo modo que las naves de carga.

Muy pocos sistemas están totalmente explorados, y siempre hay regiones sin investigar, incluso en sistemas colonizados. La naturaleza exacta de la investigación o exploración varía de un sistema a otro. Una nave común de este tipo es el prospector mineral que investiga áreas potenciales de explotación.

No siempre es posible construir estaciones de atraque en planetas o asteroides, y en su lugar se montan estaciones espaciales. Estas enormes construcciones proporcionan todas las instalaciones normalmente disponibles en un planeta.

Las balizas son pequeñas estaciones espaciales de gran importancia. Actúan como sistemas de navegación emitiendo una señal local reconocible por las naves en el área y controlando el paso de naves al recibir y transmitir información sobre el tamaño, rumbo y señal de registro. En una emergencia actúan como salvavidas del espacio profundo, donde la tripulación de las naves inutilizadas pueden sobrevivir hasta su rescate. Las balizas suelen tener una pequeña tripulación, aunque algunas están totalmente automatizadas. La posición y número de balizas en un sistema varía de ninguna a cientos.

FLOTAS DE BATALLA DE LA ARMADA IMPERIAL

Cada Segmentae Majoris mantiene su propia flota del segmento, que se subdivide en sectores. La mayor parte de las batallas espaciales ocurren alrededor de instalaciones o planetas, que pueden ser defendidos eficazmente por naves subestelares y defensas planetarias. Incluso así, es imposible proporcionar una defensa total para cada mundo imperial. Las flotas de batalla son armas muy móviles y extremadamente potentes, capaces de enfrentar graves amenazas donde es necesario.

Aunque asentadas en un segmento como las flotas mercantes, las flotas navales están universalmente registradas—de modo que la nave de una zona sea reconocida en otra. Esto hace posible la cooperación y coordinación de las fuerzas navales si el Imperio enfrenta una amenaza que una sola flota del segmento no puede contener y deben pedirse refuerzos de todas partes.

Los capitanes navales son siervos imperiales como sus hermanos mercantes. Sin embargo, todos los capitanes militares son designados por los oficiales administrativos del segmento, y no tienen derechos no propiedad respecto a sus naves. La organización de las flotas es mucho más rígida que la de la flota mercante, con una jerarquía similar a la de las fuerzas armadas terrestres del Imperio.

Lord gran almirante

El oficial naval de más rango es el comandante de la flota de batalla, o lord gran almirante. Está a cargo de todo el contingente naval de un segmento. Solo hay, por tanto, cinco de estos individuos. Tienen el mismo rango, aunque comandar la flota de batalla solar se considera más prestigioso. El lord gran almirante formula la estrategia de la flota en toda la zona, supervisando programas de reparación y construcción, y asegurando la capacidad espacial de la flota. Su propio personal se divide en armamento, mantenimiento, adquisición, construcción, y un millar de otras comisiones de trabajo.

Comandante de sector

Bajo el comandante de la flota de batalla están los almirantes individuales responsables de las operaciones navales dentro de cada sector. El almirante se encuentra en la fortaleza de segmento, junto con otro personal administrativo del sector del Administratum y de otras ramas del Adeptus Terra. No solo debe responder a su superior naval, el comandante de la flota de batalla sino también al prefecto del Adeptus a cargo del sector. El comandante de sector tiene mando directo sobre una parte de la flota, y los deberes de sus naves se dividen en flotas de patrulla, estacionadas y de reserva. La reserva se sitúa normalmente en la fortaleza de segmento. El resto de la flota está bajo el mando de los comandantes de grupo.

Comandantes de grupo

Los comandantes de grupo son comodoros y vicealmirantes a cargo de una parte de la flota del sector. A veces tienen su base en la fortaleza de segmento, o más a menudo en una de las estaciones de atraque en uno de los subsectores. Los comandantes de grupo son responsables de patrullar y mantener el orden en los subsectores e intersectores alrededor de su base. Un mando típico consiste en una base de subsector, personal no combatiente, y un par de escuadrones de naves. Un escuadrón podría ser un escuadrón ligero de patrulla, mientras que el otro solo volaría para hacer frente a amenazas específicas.

Líderes de escuadrón

Los líderes de escuadrón están a cargo de los escuadrones en el espacio. Son también capitanes. Un escuadrón típico cuenta con tres naves, siendo una de ellas la del líder de escuadrón.

Capitanes

Los capitanes están a cargo de naves individuales. El término 'capitán' se usa para describir al oficial al mando de una nave, pero en las naves más pequeñas el oficial puede ostentar el rango de comandante o teniente-comandante.

FLOTAS DE BATALLA TEMPORALES

El espacio imperial es tan vasto, con tantos sistemas estelares y áreas de espacio salvaje que patrullar que incluso los muchos miles de naves en las flotas de guerra deben abarcar demasiado, con naves individuales y escuadrones partiendo en sus propias asignaciones. El Imperio no puede mantener flotas permanentes preparadas para responder a la invasión o la rebelión. Tampoco tendría sentido hacerlo, una flota tardaría tanto tiempo en llegar de su base a una zona de guerra, que el enemigo seguramente la habría abandonado a su llegada.

En vez de eso, las flotas de batalla temporales se reúnen siempre que son necesarias. Las naves de guerra dentro de una zona relativamente pequeña son convocadas para unirse a la flota de batalla. Es raro que las naves a más de cincuenta años luz de la zona de batalla sean incluidas en la flota, y

más comúnmente solo se convoca a aquellas a una docena de años luz. Incluso con naves tan cerca de la batalla, llevará como poco días y más a menudo semanas para que lleguen.

Solo durante las guerras más largas, que se prolongan muchas décadas, el Imperio une flotas de batalla y las envía en masa a una zona de guerra. Muchas de estas guerras están ahora en marcha, como el conflicto en la espiral sureste de la galaxia. Aquí, las flotas enjambre tiránidas avanzan inexorablemente, conquistando y consumiendo cada planeta a su paso. Se está luchando una masiva campaña con millones de hombres, miles de naves, y capítulos enteros de marines espaciales, contra la invasión tiránida. Se reúnen flotas por todas partes para realizar el largo viaje a la zona de guerra. El viaje llevará décadas, en algunos casos, y muchas tripulaciones nunca verán las batallas a las que se dirigen. Pero el Imperio sabe demasiado bien que en unas pocas décadas los tiránidos podrían consumir toda la Franja Este.

ENEMIGOS DEL IMPERIO

Las flotas de batalla del Imperio deben combatir a muchos enemigos—incursores orkos, piratas eldar, las flotas enjambre tiránidas, y otros invasores alienígenas. También deben luchar con enemigos dentro del Imperio. La mayoría de estas batallas son a pequeña escala y solo implican a nave subestelares en escaramuzas con contrabandistas, bandidos y rebeldes. Pero ocasionalmente, se dan conflictos mayores cuando sistemas enteros o grupos de sistemas deben ser sometidos. A veces, estos sistemas tienen sus propias flotas, y el Imperio debe mandar sus grandes acorazados y cruceros para aplastar al enemigo. En estas circunstancias, una flota de batalla de la Armada Imperial estará enfrentando un enemigo que posee naves exactamente como las suyas.

Estas rebeliones ocurren más a menudo cuando un área del Imperio queda aislada por una tormenta de disformidad. Las tormentas de disformidad son comunes y los sistemas pierden con frecuencia el contacto durante años. Cuando pasa la tormenta, el contacto se restablece y no suele haber cambios. A veces las tormentas duran décadas, incluso siglos, y los sistemas aislados tanto tiempo pueden desviarse de la autoridad y ortodoxia imperial. Una vez ha cesado la tormenta de disformidad y el viaje al sistema es posible de nuevo, el Imperio puede ser rechazado por una federación independiente o encontrarse en medio de una guerra local. Se reunirá una flota de batalla para devolver el sistema al control imperial, y las naves de la Armada Imperial enfrentarán naves que tal vez sirvieron antaño a su lado en otras guerras.

Tampoco es desconocido que comandantes de escuadrón o de flota se rebelen contra el Imperio, usando el asombroso poder en sus manos para tallar sus propios dominios en los límites del espacio del Imperio.

Peor aún son las guerras civiles como la Herejía de Horus, donde el Señor de la Guerra Horus se entregó al culto de los Poderes Ruinosos y condujo a la mitad de las fuerzas del Imperio contra el Emperador. Solo la muerte de Horus y el destierro de sus seguidores a las regiones infernales del espacio llamado el Ojo del Terror, puso fin al levantamiento. Incluso diez mil años después, se mantiene una vigilia constante alrededor del Ojo del Terror donde se encuentran las flotas del Caos, a menudo lanzando pequeñas incursiones y ataques mayores sobre el Imperio.



CAPÍTULO XII: COMERCIANTES INDEPENDIENTES

"Los almirantes salidos de academias navales consideran que el combate espacial es algo científico y predecible, parecido a un juego de regicidio. Enseñan que solo debes trabarte con el enemigo a este u otro alcance, que hace falta un número determinado de escoltas para trabarse con un crucero y un centenar de otras perlas de tediosa sabiduría recibida.

¿Qué saben ellos? ¿Esos académicos y expertos que nunca han sentido la sangre acelerarse al acercarse al enemigo, ni el contenedor de plasma fallando mientras se desangra en el vacío? ¿Quién entre ellos se ha aproximado a alcances que hacen a esos 'expertos' despotricar de indignación? ¿Cuál de ellos conoce la emoción visceral de la sangrienta matanza del combate en el espacio?

He sentido el beso helado del vacío al partirse mi casco, y he sobrevivido. He arrojado mi nave sobre el enemigo como si fuese un torpedo, y lo he derrotado por completo. Y lo haré de nuevo, mil veces, hasta que el Emperador o el universo decidan que he ido demasiado lejos".

-Comerciante independiente Lucien Gherrit del Clan Arcadio, en el banquete de la victoria a bordo del *Wotan*, tras la derrota de la 88ª Flotilla traidora

I Imperio es un vasto y disperso reino que se extiende por casi toda la galaxia, imponiéndose sobre las áreas más compactas del espacio colonizado alienígena. El millón de mundos habitados que controla el Imperio no son más que una pequeña fracción del conjunto galáctico. Más allá están los límites y las zonas del halo, áreas remotas fuera del alcance del Astronomicón, donde los únicos colonos humanos son renegados o colonizadores cuyos ancestros fueron olvidados hace milenios. La mayoría de la galaxia permanece inexplorada, desconocida, y es extremadamente peligrosa.

El potencial de nuevos mundos, civilizaciones alienígenas y recursos inimaginables hacen necesario una clase de agentes imperiales libres conocidos como comerciantes independientes. Autorizados y a menudo equipados por el Adeptus Terra, el comerciante independiente es libre de explorar las regiones lejanas de la galaxia donde el Astronomicón no alcanza, y aquellas áreas a su alcance pero aún inexploradas. Los comerciantes independientes incluso han intentado cruzar el vacío del espacio interestelar, pero en semejantes distancias incluso la comunicación de los astrópatas es inútil y se desconoce si esas misiones han tenido éxito. Actuando al margen de la autoridad central del Imperio, el comerciante independiente debe reaccionar ante culturas alienígenas, nuevos descubrimientos y amenazas. Si juzga que una raza puede ser potencialmente peligrosa, puede destruirla o reunir información para que otros lo hagan. Si decide que una raza puede ser útil para la humanidad, puede intentar contactar y establecer relaciones.

Si solo es rico en tecnología o minerales, un planeta puede ser saqueado, y el comerciante independiente regresará a Terra cargado con el tesoro del espacio—artefactos alienígenas, minerales raros y preciosos, y tecnología jamás soñada.



Huelga decir que un comerciante independiente requiere recursos considerables en naves, tropas y personal para completar su misión. Su responsabilidad puede extenderse a docenas de naves, a menudo enormes y pesadas naves de carga con un pequeño ejército, una tripulación completa de técnicos y colonos voluntarios para establecer colonias en nuevos mundos. Sin embargo, lo más importante son las tropas de combate, puesto que ellas lidiarán con cualquier amenaza potencial.

Muchos comerciantes independientes son individuos que han alcanzado una posición de poder dentro del Imperio. Estos proceden de las filas del Adeptus Terra, la Armada Imperial la Guardia Imperial, o incluso de la Inquisición. Unos pocos son civiles influyentes, entre los que los más famosos son los navegantes. La política obliga a veces a esto, puesto que el comerciante independiente está convenientemente fuera del camino, libre del mando imperial, y lejos del centro del poder real. Los comerciantes independientes tienen una reputación de proscritos; muchos son personas de los que el sacerdocio considera que es más seguro mantenerlos lejos.

Actuando más allá del control imperial, los comerciantes independientes son la ley. Algunos son individuos piadosos que llevan la luz del Emperador más allá de Su dominio; otros solo son piratas glorificados y canallas. Muchos comerciantes independientes exudan confianza y son habilidosos diplomáticos, encantadores pícaros y carismáticos (que algunos llamarían embaucadores de confianza), además de desalmados asesinos cuando la situación lo requiere. Los comerciantes independientes reúnen una compañía que puede contar con

Señor, ¿y vuestro nombre es?

La licencia de comercio no es solo un titulo y sus derechos y responsabilidades asociadas—es un documento real, y tal vez el pergamino más valorado en el Imperio. Lleva las firmas y sellos de los individuos más poderosos del Imperio. De hecho, algunas de las más antiguas familias de comerciantes independientes afirman que sus licencias están firmadas por el propio Emperador, aunque la mayoría conserva esos documentos a salvo en criptas de estasis lejos de ojos curiosos y manos ladronas. Como la roseta portada por un inquisidor, la licencia es una prueba incontrovertible de la autoridad de un comerciante independiente. Tal es su valor que pocos, si alguno, comerciantes independientes la llevan abiertamente. Entonces, ¿Qué impide a cualquier viejo canalla proclamar que es un comerciante independiente y exigir de los incautos comandantes imperiales todos los beneficios que vienen con el rango? El Imperio es una sociedad feudal, en la que pocos entre las incontables masas se arriesgarían siquiera a cuestionar a los así llamados 'mejores', y donde los que lo hacen pronto aprenden de su error. Los pares de los comerciantes independientes, inquisidores y comandantes imperiales están simplemente habituados a ser obedecidos, y se comportan de un modo que la mayoría de los que encuentren tomarán el lado de la cautela por si acaso. Por supuesto, algunos afirmarán ser quienes no son, pero por lo general es mejor asumir que aquellos con ropas caras, sonrisa disoluta, séquitos de centenares y una gran flota en órbita geoestacionaria sobre tu palacio, es de hecho un representante debidamente designado del Imperio. ¡La alternativa podría ser mucho peor!

RESPALDO

Al recibir la licencia de comercio, un comerciante independiente obtiene importantes recursos militares. En muchos casos los proporcionan los más altos niveles del Imperio, o pueden ser otorgados por aquellos interesados en los beneficios que puede obtener el comerciante independiente. Así, muchos comerciantes independientes deben una parte de sus beneficios a estos inversores. Por supuesto, muchos comerciantes independientes olvidan todo esto tan pronto como salen del Imperio, pero estos exploradores pueden encontrarse a su vuelta que hay recompensas sustanciales por su cabeza.

guerreros alienígenas, mutantes, y otros indeseables. Muchos señalarían al comerciante independiente como un hereje. Los comerciantes independientes tienen personalidades inestables; algunos destruyen mundos a su antojo o experimentan con alienígenas por una curiosidad macabra.

Los comerciantes independientes suelen vestir de modo extravagante, incluso ostentoso; cada uno tiene su propio estilo. Portan las mejores armas y equipo que pueden adquirir, incluyendo toda clase de armas y artefactos alienígenas. Las armas digitales jokaero son rarezas populares—láseres y armas aguja en miniatura pero que contienen el mismo poder que una pistola. Podrían empuñar armas xenos de fase que pueden atravesar el blindaje, neuro-estrellas Ha'Kaidan, u otras entre un millón de opciones de equipo extraño. Si el comerciante independiente fue antaño un elevado miembro del Adeptus Terra, podría llevar galas de la aristocracia imperial mezcladas con adornos de mundos más allá del dominio del Emperador, luciendo a menudo un arma del servicio militar como un sable naval o de oficial. Algunos portan ornadas pistolas de duelo en fundas lacadas, o arcaicos rifles de caza colgados al hombro.

Los comerciantes independientes suelen regresar al espacio imperial cada pocos años, para descargar sus mercancías exóticas y reabastecerse, reclutar, y descansar hasta la próxima incursión en la oscuridad. En estos períodos pueden entrar en conflicto con miembros del Adeptus Terra o la Inquisición. Los comerciantes independientes ostentan un poder increíble, y les resulta fácil olvidar que de vuelta en el Imperio no tienen rienda suelta para actuar como deseen. Esta actitud estridente llamará la atención de las autoridades.

Muchos comerciantes independientes se disputan el derecho del Imperio a ejercer su autoridad entre ellos. Como hombres que han caminado entre estrellas alienígenas y han visto toda clase de culturas, son considerados susceptibles a toda clase de herejías, desde filosofías descarriadas hasta infectados por criaturas alienígenas, o poseídos por entidades disformes que viven en la oscuridad entre las estrellas. Todos estos factores pueden llevar a la confrontación violenta, especialmente si el comerciante independiente posee un conocimiento o artefacto que otros codician.

LA LICENCIA DE COMERCIO

Ya que la mayoría del viaje espacial es estrictamente controlado por las fortalezas de Segmento, el Imperio tiene un gran control sobre el movimiento de sus súbditos. La extensión del Imperio en una región tan vasta de la galaxia propicia la falta de fronteras definidas, y se define más por las rutas disformes que conectan los sectores individuales. En los límites del Espacio Salvaje, las poblaciones de mundos aislados o abandonados interactúan con culturas alienígenas, comerciando con ellas o haciendo causa común contra un enemigo mutuo. Pero en su mayor parte, la humanidad teme y desconfía del alienígena y de las culturas no imperiales, enseñada desde su nacimiento que el destino manifiesto del hombre es gobernar las estrellas y que el contacto con los extraños conlleva la polución moral en el mejor caso, o la devastación planetaria en el peor. Por tanto, el contacto con culturas proscritas está prohibido y solo puede ser autorizado y realizado por los más altos niveles, los Altos Señores de Terra y sus siervos debidamente designados.

Pese a la prohibición general contra los tratos más allá del Imperio, los Altos Señores de Terra reconocieron hace mucho el valor de extender las fronteras de los dominios de la Humanidad. La licencia de comercio concedida a los comerciantes independientes no solo concede el permiso para ir más allá de las fronteras del Imperio, sino para tratar con aquello que pueda

La batalla de la Demarcación Jade

En 691.M41, el crucero de la Armada Imperial *Afortunado* partió para una patrulla rutinaria de las zonas cercanas a la Expansión Koronus, acompañado por un escuadrón de escoltas. Cerca de las Marcas de Drusus en el borde giro del Sector Calixis, la flotilla interceptó una llamada astropática de socorro de una nave exploradora del Adeptus Mechanicus, y se desvió para investigar. En ruta hacia su localización, el *Afortunado* recibió más señales de socorro, indicando una importante incursión orka. Aunque solo podía discernir parte de la situación, el capitán determinó que su pequeña fuerza sería insuficiente para enfrentar a los orkos, por lo que solicitó ayuda a las fuerzas imperiales cercanas. Para su sorpresa tres flotas comerciantes independientes respondieron a su llamada, y tres días después, esta fuerza combinada aplastó por completo a la flota orka en una acción que se conoce desde entonces como la batalla de la Demarcación Jade. Fue el primer registro conservado de fuerzas de la Armada Imperial y comerciantes independientes trabajando juntos en casi dos siglos, y sus informes posteriores son una lectura obligada para los oficiales cadetes de la Armada Imperial en el Sector Calixis.

encontrarse allí con la autoridad del Senatorum Imperialis. La Altos Señores. La licencia también eleva al portador al más alto nivel que puede alcanzar un siervo, concediéndole un estatus equivalente al de los comandantes imperiales, inquisidores y maestres de capítulo marines espaciales. Reciben el poder de tratar con estos pares del Imperio como iguales, y la licencia les permite solicitar la ayuda que puedan negociar.

Aunque la licencia de comercio confiere a su portador tremendos privilegios, su verdadero poder solo se manifiesta cuando el comerciante independiente cruza más allá de las fronteras del Imperio. Dentro del Imperio, los comerciantes independientes se mueven entre las estructuras de poder establecidas. Fuera del Imperio, son los comerciantes independientes los que definen esas estructuras. De hecho, se dice que el comerciante independiente habla con la autoridad del mismísimo Emperador más allá de los límites.

La licencia de comercio concede enormes derechos al portador, permitiéndole conquistar mundos y privilegios del modo en que desee hacerlo. Muchos comerciantes independientes usan la licencia para conquistar o colonizar planetas recién descubiertos, asumiendo el papel de comandante imperial y extendiendo las fronteras del Imperio. Otros usan la licencia para obtener derechos de comercio exclusivos con culturas recién descubiertas, consiguiendo riquezas inimaginables y estableciendo los cimientos de poderosas estirpes nobles.

RAÍCES

No hay dos comerciantes independientes iguales, pero todos son individuos excepcionales con una ambición personal que les eleva por encima de las incontables masas de la humanidad. Proceden de un amplio abanico de trasfondos, pero todos parecen agraciados, o maldecidos, por el título que ostentan.

LA ARMADA IMPERIAL

Muchos grandes comerciantes independientes han servido en la Armada Imperial. Esto no es extraño, ya que se espera que comanden flotas enteras, y pocos delegarían esa responsabilidad a un subordinado. Como resultado, muchos comerciantes independientes son capitanes y almirantes de flota excepcionalmente habilidosos y capaces, incluso ansiosos, de enfrentarse a enemigos nunca vistos por el Imperio y salir victoriosos. Muchos

serían considerados inconformistas por sus

contemporáneos en la Armada Imperial, ya que sus métodos y tácticas pueden ser contrarios a las doctrinas del combate espacial enseñadas en las fortalezas del Segmentum. Aquellos cuyas ideas son demasiado extremas no suelen sobrevivir mucho, aunque su muerte podría formar la base de leyendas y rumores en muchos siglos venideros. Aquellos con auténtico talento, incluso uno basado en ideas que la Armada nunca adoptaría, podrían alcanzar grandes logros una vez liberados del servicio en un sistema militar notoriamente conservador.

Muchos comerciantes independientes procedentes de la Armada Imperial mantienen una red de contactos en los sectores donde viajaron y sirvieron. Así podrán acudir a viejos amigos, tal vez antiguos camaradas cadetes, en busca de ayuda, desde suministros de emergencia hasta apoyo contra ataques piratas o alienígenas. La mayoría de comerciantes independientes prefieren confiar en sus habilidades y solo pedir favores en situaciones desesperadas. Muchos prefieren no pedir un favor a un antiguo contacto recién ascendido, conscientes de que ese mismo individuo podría ser un día un gran almirante y por tanto capaz de ofrecer una ayuda mucho mayor.

Los comerciantes independientes con trasfondo naval suelen mantener las insignias de su antiguo rango, adornado con toda clase de galas. Así, un comerciante independiente podría llevar un uniforme similar al de un gran almirante (¡incluso si no alcanzó ese rango!), lleno de medallas y condecoraciones, hombreras doradas y flecos. Aún así, podría llevar su pelo trenzado al estilo de alguna tribu primitiva, o tatuajes faciales al estilo de una anárquica banda de subcolmena. Junto a su valorado sable naval podría llevar una espada de fabricación desconocida, indudablemente xenos, o portar otras armas compradas o robadas de una sociedad extraña.

LA GUARDIA IMPERIAL

La Guardia Imperial es otra institución de la que pueden proceder los comerciantes independientes. Quienes han ascendido al servicio de un regimiento para dirigir los vastos ejércitos de la Guardia Imperial, podrían recibir una licencia para llevar su cruzada más allá de las fronteras del espacio del Imperio y hacia lo desconocido. Estos individuos no solo son maestros del combate en la superficie, sino que están dotados para la estrategia. Algunos se convierten en grandes almirantes y generales, mientras que otros han tomado la decisión de delegar el mando de sus naves a subordinados, concentrando sus prodigiosas habilidades en el esquema mayor.

Los comerciantes independientes con este trasfondo suelen amasar enormes fuerzas terrestres y emplean sus flotas para utilizarlas en devastadores asaltos planetarios. Más allá del alcance del Imperio estos individuos se ven obligados a comprometer sus fuerzas de un modo al que no están habituados, para no agotar sus limitados recursos sin apenas esperanzas de reclutar nuevas tropas. Si las fuerzas terrestres sufren muchas bajas, el comerciante independiente se verá obligado a reclutar más entre los mundos conquistados. En el caso de sociedades humanas descubiertas tras generaciones de aislamiento podría establecer un sistema de deber feudal, donde el planeta debe enviar guerreros para servir en sus flotas, o podría exigir un reclutamiento forzoso al servicio de sus ejércitos. Algunos comerciantes independientes incluso han reclutado los servicios de mercenarios o auxiliares alienígenas, una práctica mal vista por las autoridades del Imperio. Pero más allá de las fronteras, los comerciantes independientes son su propio poder—¿Quién sabe qué bizarras fuerzas vagan por las zonas del halo ostensiblemente al servicio del Imperio?

Muchos de estos comerciantes independientes militantes visten los adornos de su regimiento de origen, que a diferencia de los uniformes formales de la Armada Imperial es único para la cultura de cada mundo. También pueden llevar elementos de los uniformes del cuartel general, incluyendo abrigos largos y elaborados, o gorras de pico. Quienes dirigen sus conquistas desde primera línea mezclan su aspecto de un modo apropiado a su trasfondo guerrero, combinando su uniforme con blindaje de caparazón o servoarmadura. Como los demás comerciantes independientes, estos individuos portan toda clase de armamento inusual, incluyendo exóticos artefactos sensores y campos de fuerza, normalmente solo disponibles para los altos cargos de la Inquisición o el Oficio Asesinorum. Mientras que las armas llevadas por un comerciante independiente de trasfondo naval podrían considerarse ornamentales, las armas de uno procedente de la Guardia Imperial son por lo general más prácticas y mucho más devastadoras, hechas a mano y cubiertas con elegantes grabados, o recuperadas del cadáver de un enemigo derrotado y guardadas no solo como trofeo sino por su capacidad destructiva.

EL ADMINISTRATUM

Durante sus largas y variadas carreras, algunos oficiales del Administratum podrían amasar un considerable poder personal, dirigiendo un pequeño imperio de divisiones y departamentos con responsabilidades sobre docenas de sistemas planetarios. Invariablemente, se trata de individuos despiadados y calculadores que se han abierto camino hasta la cima por todos los medios posibles, aplastando a sus rivales y abortando incontables intentos de asesinato para permanecer en el poder. Muchos de estos oficiales habrán sido asignados a tareas como la supresión de un sector rebelde, o reforzar el dominio del Imperio en enclaves humanos recientemente redescubiertos y traídos de vuelta al redil. Estos serán expertos en la aplicación precisa del poder, capaces de emplear cualquier arma a su disposición, desde el poder militar de los marines espaciales hasta las artes secretas de la manipulación política. Como tales, algunos conforman el material idóneo de un comerciante independiente.

Un administrador al mando de una flota comerciante independiente será primero un político y después un líder, aunque los más exitosos combinarán ambos roles o cambiarán entre ambos con un dominio asombroso. Amasará sus recursos y entregará el liderazgo de las distintas armas de su flota no solo a aquellos en quién confía sino a quienes puede destruir si lo desafían. Mantendrá a sus subordinados en una competición perpetua entre sí, animándolos a buscar su aprobación a expensas de sus rivales. A diferencia de los comerciantes independientes de trasfondo más militar, raramente se enzarzan en exhibiciones abiertas de su progreso personal, prefiriendo ejercer su poder mediante el cuchillo de un asesino en la oscuridad en lugar de demostrar su poder militar.

Estos príncipes maquiavélicos aparentemente prefieren pasar inadvertidos en comparación a sus colegas. Podrían llevar las vestimentas de su antiguo trabajo, como las túnicas de un escriba. Otros llevan ropa más ornada, pero mantienen colores oscuros y apagados, otorgándoles un aspecto inquietante y amenazador, que señala lo estúpido que sería importunarles. Suelen portar armas ocultas, pero solo un idiota asumiría que un individuo así es incapaz de defenderse. Estos comerciantes independientes siempre llevan armas pequeñas y letales, como láseres digitales o cuchillos de energía ocultos, e invariablemente algún tipo de campo de fuerza personal que le proteja de los ataques enemigos en batalla o de un subordinado traidor.

MERCADERES

La mayoría de culturas en los mundos del Imperio permanecen comparativamente aisladas, y solo un puñado de su población abandona su sistema alguna vez. A pesar de esto, la mayoría dependen del comercio con otros mundos cercanos para satisfacer sus necesidades. Las armas y otros objetos de tecnología avanzada son importados de mundos con la experiencia y capacidad para producirlos, mientras que los centros industriales pueden requerir raros recursos naturales. Además, las clases dirigentes de muchos mundos desean objetos exóticos, pagando a menudo sumas desorbitadas por bienes de lugares distantes. Ropas, alimentos, joyas y arte son muy deseables para quienes desean mostrar su riqueza e influencia, ya sea real, imaginaria, o fingida por interés en la moda.

A lo largo de los milenios ha florecido una nueva clase social que solo existe para satisfacer las demandas del comercio interplanetario. Los intereses mercantiles del Imperio toman muchas formas, desde cárteles y pequeñas empresas hasta federaciones y poderosas corporaciones. La mayoría centran sus esfuerzos en un pequeño grupo de mundos o una lucrativa ruta de comercio, ya que la naturaleza del Imperio no facilita una economía estable a nivel galáctico.

Para muchos de estos mercaderes, el comercio y la guerra son lo mismo. Deben proteger sus intereses por todos los medios posibles—para algunos, eso implica mantener pequeños ejércitos privados o patrocinar mercenarios. Las, literalmente, guerras de comercio podrían librarse contra competidores u otros grupos que amenazan sus intereses, desde piratas hasta alienígenas. No es sorprendente que los líderes mercaderes más exitosos sean hábiles generales, aplicando las mismas doctrinas a ambos propósitos. Este es el ideal de los comerciantes independientes.

HERÁLDICA

Al recibir la licencia de comercio, muchos comerciantes independientes adoptan un estandarte personal que llevan orgullosamente en ceremonias oficiales y es bendecido por los más altos oficiales del Ministorum. Algunos comerciantes independientes van siempre acompañados de su estandarte, mientras que otros lo guardan en una cripta de estasis en el mundo forja de Belacane, famoso por su tecnología de campos de estasis. Incluso si no portan su estandarte, muchos comerciantes independientes muestran los colores de su heráldica con orgullo. Las tropas y naves de una flota suelen estar engalanadas con los símbolos de su señor, mostrados orgullosamente como un signo del poder y rango del comerciante independiente.

Los comerciantes independientes de un trasfondo mercantil suelen ser los más astutos y exitosos, capaces de enfrentarse a un oponente en los negocios o en el campo de batalla—aunque a veces ambos son el mismo. Los ejércitos y flotas que emplean podrían proceder de sus propios dominios, o podrían recurrir a una compleja red de obligaciones, obteniéndolos de mercenarios y compañeros de comercio en un amplio espectro de su negocio.

Los comerciantes independientes mercaderes suelen vestir como opulentos dirigentes, adornándose con elegantes joyas que en su mayoría ocultan algún arma, campo de fuerza, o sensor. Se rodean de individuos jurados a su servicio por nacimiento, procedentes de conexiones familiares que se remontan a muchas generaciones. Sus naves suelen tomar la apariencia de palacios flotantes repletos con toda clase de extravagantes ostentaciones. Pero solo un oponente



estúpido interpretaría que ese comerciante independiente es un vanidoso o un diletante. Muchos cultivan ese aspecto, tratándolo como un arma más de su considerable arsenal.

COMANDANTES IMPERIALES

Aunque la mayoría de los comandantes imperiales ocupan una posición hereditaria hasta su muerte, hay quienes abandonan esta elevada posición y surcan las estrellas como comerciantes independientes. La causa más común para este cambio de profesión es que haya sido reemplazado o depuesto de algún modo, pero continúe siendo útil para el Adeptus Terra. Quizás un comandante imperial fracasó al defender su mundo ante una invasión alienígena, pero conserva parte de sus activos, como su fuerza de defensa planetaria y sus flotas. Individuos así pueden ser relegados al estatus de comerciante independiente y recibir la oportunidad de conquistar un nuevo planeta para el Imperio y para sí mismos.

Estos comerciantes independientes podrían estar motivados por la necesidad de restablecer sus pérdidas. Suelen ser muy carismáticos, comandando las lealtades de sus desposeídos súbditos. Sus flotas son inmensas aglomeraciones de las naves que escaparon a la destrucción de su planeta, acompañados por cualquier activo que el Imperio pudiera asignarles. Sus súbditos suelen combatir con más celo que los seguidores de otras clases de comerciante independiente, impulsados por su pérdida y motivados por la necesidad de reclamar para sí algún tipo de recompensa. Quienes no son capaces de luchar forman una tropilla de colonos, cada uno asignado con un papel en la sociedad que sueñan establecer algún día.

Estos comerciantes independientes varían enormemente en apariencia y personalidad, pero suelen abrazar la cultura de su mundo de origen perdido. Las modas locales son exageradas hasta mucho más allá de su forma original, y los dialectos y costumbres se conservan con esmero para que no se pierdan para siempre.

La Inquisición

Aunque es raro, hay casos registrados de un inquisidor recibiendo la licencia de comercio y tomando el rango de comerciante independiente. La razón más probable de este hecho es como resultado de maniobras políticas dentro de la Inquisición, tal vez concediendo la licencia a un individuo caído en desgracia como alternativa a un resultado mucho menos deseable.

Al recibir la licencia, el inquisidor entenderá que no tiene alternativa salvo aceptar. Normalmente, miembros de los cazadores de alienígenas del Ordo Xenos son designados como comerciantes independientes, y estos individuos estarán muy bien equipados para su nuevo papel. Pese a no poder recurrir por más tiempo a los recursos casi ilimitados de la Inquisición, el comerciante independiente aún ostentará considerables poderes e influencia. La diferencia principal entre su viejo y nuevo rol es el contexto—en lugar de perseguir la corrupción y la traición dentro de la población del Imperio, buscará esas amenazas entre las estrellas alienígenas, y sin duda cumplirá con su nueva tarea con el mismo vigor que la antigua.

No solo los inquisidores de pleno derecho pueden convertirse en comerciantes independientes; sus muchos y variados siervos podrían acabar también en esa posición. Esos siervos de rango inferior se considerarán afortunados de ser convertidos en comerciantes independientes, ya que las alternativas suelen ser demasiado terribles si tuviera que pagarse el precio del acto que ha brindado su "ascenso".

LA CONCESIÓN DE UNA LICENCIA DE COMERCIO

La licencia de comercio es el instrumento por el que un comerciante independiente recibe su elevada posición y el método por el que ejerce sus considerables poderes. Las licencias son concedidas por la más alta autoridad, normalmente por los Altos Señores de Terra—y por extensión, el Emperador. La concesión de una licencia es un evento importante, celebrado mediante unas ceremonias extravagantes, ya que marca el nacimiento de una nueva estirpe noble que, si el receptor tiene éxito, podría conquistar y gobernar regiones del espacio en el nombre del Imperio, expandiendo así los dominios del Hombre. Las licencias se conceden por muchas razones. Algunas se otorgan en reconocimiento a un gran servicio hecho al Imperio, mientras que otras se crean con fines políticos.

Las licencias de comerciante independiente son hereditarias. Una vez concedida, se transmite a la siguiente generación, siempre que existan herederos para recibirla. Muchas estirpes de comerciantes independientes mueren y se crean nuevas para reemplazarlas, asegurando un suministro constante de individuos dedicados a expandir los dominios del Imperio.

SERVICIO MILITAR

Una de las circunstancias más comunes por las que se ofrece una licencia de comercio es en reconocimiento por el servicio militar al Imperio. En una galaxia en guerra en mil frentes diferentes, los lores generales y grandes almirantes dirigen docenas de poderosas cruzadas para reconquistar regiones enteras perdidas a la rebelión o la invasión alienígena. Estos poderosos líderes tienen bajo su mando a millones de guerreros y cientos de naves, y en el transcurso de una cruzada que dure décadas podrían reclamar docenas de planetas en nombre del Emperador. Aquellos que tengan éxito serán honrados a los mayores niveles, decorados con medallas, tendrán desfiles de victoria, festejos y celebraciones en su honor e incluso planetas enteros designados con su nombre. No obstante, estos individuos rara vez se retiran tras haber completado la obra de su vida y suelen estar inquietos e incómodos en círculos no militares. Es mejor dar uso a las energías ilimitadas e indomables de estos líderes, y designarlos como comerciantes independientes sirve para muchos como una alternativa aceptable que puede beneficiar al Imperio.

CONVENIENCIA POLÍTICA

Al igual que algunos siervos del Imperio reciben la licencia de comercio como agradecimiento y reconocimiento por sus servicios a la Humanidad, otros lo reciben porque la alternativa sería mucho peor. A lo largo de la historia, aquellos que

VÁSTAGOS DE LAS CASAS COMERCIANTES INDEPENDIENTES

Para que los hijos e hijas de las antiguas familias comerciantes independientes no caigan víctimas de una vida de lujos y de ese modo debiliten la estirpe, muchos vástagos son enviados a 'cumplir su servicio', haciendo carrera en una de las grandes instituciones del Imperio hasta que sean juzgados dignos de volver, o el deber les requiera. Muchos sirven en la Armada Imperial, una carrera que les aporta muchas de las habilidades necesarias para comandar una flota comerciante independiente. Otros pasan tiempo en la Guardia Imperial, o en otras divisiones como el Administratum. Tales individuos suelen ser rechazados por sus iguales, que los ven solo como compañeros circunstanciales hasta que su privilegiada cuna les reclame, pero muchos aprenden habilidades vitales para su futuro.

recibieron el liderazgo de una flota cruzada han conquistado en el nombre del Imperio, solo para establecerse como gobernantes de nuevos reinos. A veces, estos líderes han mantenido al menos la apariencia de lealtad al Imperio, con el Adeptus Terra aceptando el nuevo régimen siempre que se paguen los diezmos y se cumplan las obligaciones. Pero, en otras muchas ocasiones, estos gobernantes se han acostumbrado tanto al poder absoluto que desean conservarlo para siempre, rechazando a sus señores imperiales y estableciéndose como líderes absolutos de las regiones que han luchado tan duro por conquistar. El único recurso en una situación así es otra cruzada para derrocar al farsante. Por tanto es mucho mejor evitar la situación manteniendo al conquistador distraído con más conquistas, dejando a los administradores del Adeptus Terra completar la pacificación a su paso. Muchas veces se ha otorgado una licencia de comercio para que un Lord Militante pueda simplemente conquistar una región tras otra hasta agotar sus fuerzas y dejar de ser una amenaza, real o potencial, para el Imperio.

AUTOPROMOCIÓN

Para ascender a una posición de influencia y poder dentro de las estructuras laberínticas de la burocracia del Imperio, un individuo debe, por la fuerza de su propia personalidad, estar excepcionalmente motivado. Para ser advertido entre los incontables billones del Imperio, uno debe estar dispuesto a promocionarse con una eficacia despiadada. La clase de personas que obtienen posiciones elevadas podrían ser nobles y sacrificadas, pero es igual de probable que sean innobles y egoístas. Para los que ostentan ese rango existen múltiples formas de conseguir cualquier ambición personal, y para algunos la licencia de comercio es el objetivo definitivo.

El motivo por el que un oficial de alto rango desea poseer la licencia de comercio depende de su propia personalidad, a veces llena de defectos, y el modo de obtenerla depende de sus circunstancias, o de las situaciones que pueda manipular. Muy probablemente, implicará enormes sobornos, o recurrir a deudas pendientes e importantes favores de cada posible fuente.

Paraíso perdido, encontrado y perdido de nuevo

En 298.M41 un comerciante independiente llamado Salgut Falkin entró en la Expansión Koronus y puso rumbo a las regiones desconocidas más allá. Tenía que cumplir una tarea antes de ser libre de buscar fortuna—30,000 colonos acompañaban a su flota, individuos juzgados excedentes a los requisitos del mundo colmena de Clove en el Sector Calixis. Falkin estaba ansioso por librarse de estos molestos pasajeros y pronto localizó un mundo que parecía ideal para sus usos, un planeta verde de islas tropicales y mares celestes. Parando solo lo justo para supervisar el despliegue de los habitáculos prefabricados de los colonos, Falkin continuó su viaie.

Doce años después, el comerciante independiente regresó al planeta, ahora denominado Nuevo Clove por los colonos. Sus aventuras habían visto su flota diezmada y su fortuna arruinada tras una serie de encuentros con los eldar. Detuvo su viaje de regreso, solo para descubrir que la colonia que había abandonado hacia una década era una comunidad prospera, poblada por colonos felices y saludables. Falkin se estableció de inmediato como comandante imperial de Nuevo Clove, esperando disfrutar una vida de lujos. Desafortunadamente para Nuevo Clove, los eldar rastrearon a Falkin por la Expansión y descubrieron aquél perdido mundo virgen. Los eldar exigieron la inmediata retirada de todos los humanos de Nuevo Clove, y cuando Falkin se negó lo invadieron, expulsando por la fuerza a los intrusos de una vez por todas. Falkin y el resto de su flota desaparecieron en la Expansión, y nunca se supo más de ellos.

Una vez consiguen la licencia, estarán ansiosos de usarla para cumplir sus ambiciones. Algunos desearán labrar pequeños imperios más allá del alcance del Imperio, mientras que otros podrían establecer las bases de una poderosa estirpe, incluso si no pueden estar presentes para ver como prosperan las futuras generaciones. Se ha visto a menudo que muchos comerciantes independientes son vanidosos y egoístas, y que muchos más son simplemente mercenarios megalómanos.

EXILIO VIRTUAL

Algunos individuos, por medios impíos, alcanzan un alto rango al servicio del Imperio mediante el politiqueo o asesinando hasta llegar a la cumbre. En el curso de una vida—prolongada mucho más allá del ciclo natural de años por raros y caros procedimientos de rejuvenecimiento—un individuo así habrá entrado en conflicto con toda clase de oponentes políticos, ganando la enemistad de los pocos con quienes puede contar como iguales. Puede ocurrir que ese individuo esté al borde de la culminación de una vida de maniobras políticas, y a una designación a gobernador de sector, siendo el Alto

Señor el único peldaño por subir en la escalera. En tal caso, puede que sus muchos rivales políticos se movilicen en su contra, recurriendo a toda su

influencia para librarse de su enemigo de una vez por todas. Pero, si es demasiado poderoso para desbancarlo, concederle una licencia de comercio es un modo conveniente para librarse de él para siempre. Semejante honor no puede ser rechazado, y el comerciante independiente recién nombrado no tiene otra opción que aceptar su destino, objetando cortésmente mientras se hacen discursos en honor a todas las grandes hazañas que realizará en su último servicio al Imperio que tanto le aprecia. Para estos comerciantes independientes, la licencia de comercio es una amarga recompensa porque señala la victoria de sus oponentes.

Pese a la naturaleza indeseada de la licencia, estos comerciantes independientes suelen lograr grandes éxitos, surcando las estrellas, conquistando docenas de planetas, y amasando una fortuna personal que excede con mucho lo que podrían haber ganado de otro modo. Algunos de estos individuos regresan décadas más tarde para cumplir su venganza sobre sus antiguos oponentes, quizás esperando hasta que los conspiradores se hayan retirado a un mundo paraíso antes de enviar a un asesino, o un ejército, para resolver definitivamente el asunto.

TEMPERAMENTO

Sea cual sea el trasfondo de un comerciante independiente, estará poseído de un impulso excepcional de tener éxito y prosperar. Estos individuos destacan sobre las incontables masas del Imperio, con la pura fuerza de su personalidad empujándolos a conseguir grandes cosas para sí mismos y el Imperio. A menudo esta personalidad está muy relacionada con el trasfondo del comerciante independiente, pero no siempre. A veces un comerciante independiente transcenderá sus raíces, desafiando su pasado y mostrando solo su verdadera naturaleza al viajar por las regiones inexploradas del espacio.

EL CANALLA—EL COMERCIANTE 'BRIBÓN'

Muchos comerciantes independientes son canallas de la peor clase, pese a todos los rasgos del poder que muestran. Estos individuos se comportan con una seguridad fanfarrona, y tras una larga práctica de engaños son capaces de entrar en las cortes de los reyes y dormitorios de las princesas con igual salero.

El canalla busca llevar toda posible situación a su propio beneficio, y a menudo toma riesgos que otros encontrarían temerarios, jugando con su vida y la de sus siervos. La violencia no es la primera opción de estos comerciantes independientes, y a menudo mantienen una máscara de amabilidad. Bajo esta fachada acecha una mente aguda y un guerrero capaz de enfrentar a la mayoría de enemigos y ganar.

Algunos comerciantes independientes de este tipo combinan bravuconería con osadía, dirigiendo en persona expediciones hacia mundos recién descubiertos. Al mando de un pequeño séquito de asociados leales, estos comerciantes independientes se meten en toda clase de líos, pero siempre parecen escapar relativamente indemnes, portando invariablemente valiosos artefactos que sellarán su fortuna. Otros convierten sus naves en corsarios, disfrutando una carrera como bucaneros y saqueando las naves de imperios alienígenas.



EL PRÍNCIPE MERCADER

Estos comerciantes independientes están consumidos por la búsqueda de riquezas, no ganadas mediante la cruda aplicación de las amenazas o la violencia, sino por el contrato negociado astutamente. El mercader busca establecer los contratos de comercio más lucrativos, asegurándose que la otra parte se beneficia del trato, pero no tanto como él.

Los comerciantes independientes mercaderes se esfuerzan por evitar la acción militar, creyendo que es un desperdicio de recursos. Pero no tienen reparo en emplear el poder militar como ayuda en las negociaciones si es necesario. Además, ningún comerciante independiente sería tan necio como para descuidar la defensa de sus activos, y el príncipe mercader comprende el valor de sus recursos más que la mayoría. Por tanto dará grandes pasos para proteger sus inversiones contra competidores y piratas, y mantener los mejores guardias personales.

El comerciante independiente mercader busca establecer vastas redes de beneficio, negociando derechos de comercio exclusivos a lo largo de las regiones que explora. Esto ha llevado en ocasiones a un conflicto con las autoridades del Imperio, como cuando el comerciante independiente trata con alienígenas que debe destruir, o permite a civilizaciones humanas largo tiempo perdidas seguir aisladas salvo para él, teniendo así acceso exclusivo a la arcanotecnología tan valorada por los Adeptus Mechanicus y codiciada por los ociosos ricos de las casas nobles del Imperio.

EL EXPLORADOR

Para muchos comerciantes independientes su mayor impulso es la simple diversión de ampliar las fronteras del Imperio, llenando los espacios en blanco en los mapas. Estos individuos son muy inquisitivos y a menudo muy inteligentes, una combinación de rasgos nada comunes en los siervos del Imperio. Pero esa combinación se demuestra a menudo ideal en un comerciante independiente, y los pocos que logran ese rango suelen ser receptores muy exitosos de la licencia de comercio.

Para el explorador los ambientes más hostiles son un reto que enfrentar, y las más temibles bestias alienígenas son una oportunidad fascinante para el estudio y la interacción (o a veces autopsia). El explorador está siempre dispuesto a ponerse un traje ambiental y sumergirse en los paisajes alienígenas más peligrosos o bizarros. A pesar de los riesgos que toman, a menudo sin advertir el peligro, muchos de estos exploradores parecen estar protegidos por el mismísimo Emperador. De algún modo sobreviven a encuentros en las junglas de mundos letales infestados de pesadillas o en malditos mundos tumba alienígena donde otros habrían huido gritando.

Estos comerciantes independientes delegan a menudo los aspectos menos estimulantes de su rango a sus subordinados o asociados. El maestro de armas de ese comerciante independiente puede verse exasperado si una y otra vez debe rescatar al comerciante independiente del peligro, mientras que el factotum de la nave tendrá que llevar la carga de mantener la fortuna del comerciante independiente. El explorador está a menudo mucho más preocupado por seguir alguna oscura referencia en un archivo sobre las maravillas alienígenas de un mundo perdido, que por las responsabilidades de dirigir una casa comerciante independiente.

EL MISIONERO

El misionero cree en la verdad literal del Credo Imperial cuando dicta que la Humanidad es la única heredera de la galaxia, y que todas las demás razas son meramente intrusos en mundos que pertenecen al Imperio. Busca colonias perdidas para traerlas a la palabra de la Verdad Imperial, y recorre grandes distancias para convertir, a menudo a la fuerza, a los que ve como sumidos en la ignorancia del Emperador.

Estos comerciantes independientes reciben a menudo la licencia de comercio para conquistar regiones que han resistido las atenciones del Missionarius Galaxia—el brazo del Ministorum encargado de propagar el Credo Imperial. Pero son más que demagogos, y lo que los pone por encima de los predicadores itinerantes del Missionarius es el impulso por el beneficio además de por predicar. Ven el establecimiento de un comercio provechoso con las sociedades humanas re-contactadas como parte del gran plan puesto en marcha cuando el Emperador partió a las estrellas 10,000 años atrás y encontró sociedades humanas perdidas durante milenios de una era de exploración y asentamiento anterior. Su misión es traerlos de nuevo al rebaño y establecer el Credo Imperial es el primer paso esencial en ese proceso.

El comerciante independiente misionero soporta mal a los xenos, viendo poco o ningún valor en establecer relaciones de comercio provechosas

La estupidez del prefecto majoris de Dalthus

Cuando la comerciante independiente Sun Lee recibió su licencia en 538.M41, fue con la condición de acudir al mundo minero de Dalthus, en el Abismo de Hazaroth. Los intereses mineros que dirigían el mundo se retrasabam en pagar sus tributos y las autoridades del Sector Calixis deseaban aplicar un poco de presión a su comandante imperial. La dama Sun Lee llegó al sistema y comenzó de inmediato una emisión continua ensalzando la gloria del Imperio y el gran honor que pronto disfrutarían los clanes mineros recibiendo su visita de estado.

Los gobernantes del planeta entraron en pánico, creyendo que iban a recibir la visita de una importante delegación del Adeptus Terra que esperaba recibir el diezmo. Durante la semana que necesitó la flota de Sun Lee para llegar al sistema interior, el prefecto majoris del planeta lanzó una campaña desesperada de recaudación entre sus súbditos. Para cuando la comerciante independiente llegó a Dalthus, tenía preparada una nave repleta de los productos conocidos del mundo. El prefecto recibió a Sun Lee entre los pocos lujos del mundo minero, cubriéndola de regalos. Tres semanas más tarde, la comerciante independiente se excusó, cargando su nave con los regalos que el prefecto había ofrecido, y le aconsejó con dulzura que recordase pagar el tributo cuando llegase la nave recaudadora del Emperador en un año. Según todos los registros, la cara del prefecto era un cuadro. Desapareció poco después, incapaz de pagar el tributo venidero tras haber abierto sus cofres a la comerciante independiente Sun Lee

con mundos alienígenas. Muy probablemente, buscará eliminar esas culturas y limitar su influencia, asegurándose de que los credos alienígenas no se extienden para contaminar los corazones de los hombres. Estos comerciantes independientes van a menudo acompañados por un ejército de representantes del Ministorum, haciendo lo necesario para establecerlos en cualquier mundo humano perdido que sea descubierto.

EL DIPLOMÁTICO

El diplomático busca extender la influencia del Imperio en todas partes, expandiendo su poder para abarcar la totalidad del espacio navegable. Es un pragmático, sabiendo que algunas especies alienígenas deben ser toleradas, incluso apoyadas, mientras que otras deben ser aplastadas. Las herramientas de su oficio son las palabras además de las armas, y es experto en negociar con incluso las sociedades más beligerantes, humanas o alienígenas, que pudiera encontrar entre las estrellas.

Estos comerciantes independientes se encuentran a menudo en conflicto con otros intereses, particularmente los que condenan a los xenos como solo dignos de aniquilación. Pero cree que él y solo él busca la verdad más amplia, sabiendo que la humanidad es atacada por incontables enemigos y que deben hacerse alianzas para que el Imperio prevalezca en

un universo definitivamente hostil. El diplomático es capaz de ganar la confianza de los inescrutables eldar, mereciendo tal crédito como para que se le permita pisar sus mundos astronave. Él puede torcer el camino de la invasión alienígena, negociando un acuerdo que permita a ambas partes el rescate de una guerra del que ninguno tiene nada que ganar.

Pese a su habilidad, el diplomático tiene una comprensión innata de cuándo las palabras no sirven y debe emplear las armas en su lugar. Tiene la capacidad instintiva de evaluar a sus enemigos, a menudo en el primer contacto, averiguando sus verdaderas intenciones tras las apariencias. Cuando sea necesario disparará primero y abrirá negociaciones después—y ese es el secreto de su éxito.

EL PSICÓPATA

Algunos individuos son poco más que dementes, criaturas de instinto y esclavos de sus propios deseos. Muchos afirmarían que cualquier hombre que ha alcanzado un rango tan elevado como para recibir una licencia de comercio debe albergar en su interior algo de este rasgo. Independientemente de su trasfondo o personalidad, cualquier comerciante independiente podría ser llamado para ordenar el exterminio de toda una raza o la destrucción de un mundo entero. Según se dice, todos ellos son psicópatas en mayor o menor grado, sin tener en cuenta la fachada detrás de la que se oculta ese rasgo.

Algunos comerciantes independientes se entregan por completo a su oscuridad interior, dispensando su propia marca personal de justicia y castigo imperial cuando penetran en la oscuridad exterior. Tratan con aquellos con los que entran en contacto de acuerdo a su quebrado esquema moral. Es igual de probable que tomen el control personal sobre una sociedad humana redescubierta como que la devasten desde la órbita, y suelen ser caprichosos e impredecibles, con un hábito por destituir subordinados por el fallo más liviano, real o imaginario. Muchos de estos subordinados son invitados a regresar por su cuenta al territorio imperial, los afortunados en una cápsula de salvamento, los desafortunados a pie por una esclusa de aire.

Muchos de estos individuos salvajes y asesinos son muy idiosincráticos en sus métodos y el estilo en el que interpretan y cumplen su misión entre las estrellas. Podrían pretender ser figuras de leyenda, algunos incluso comparándose a los Primarcas del Emperador y buscando emular las hazañas de la Gran Cruzada en la que se forjó el Imperio hace 10,000 años. Otros se dan a sí mismos y a sus naves grandes títulos ridículos, como Gran Conquistador, Luz del Emperador o Azote de Xenos. Con un entusiasmo excesivo, guerrean con cualquiera al que consideren enemigo del Imperio. Algunos pasan una vida más allá de los límites, arrasando el Emperador sabe cuántos mundos, mientras que otros regresan periódicamente al Imperio, anunciando sus hazañas y esperando toda clase de grandes recepciones y ceremonias oficiales. Muchos toman un enemigo demasiado grande y simplemente desaparecen de los anales de la historia del Imperio.

LOS ENSERES DEL PODER

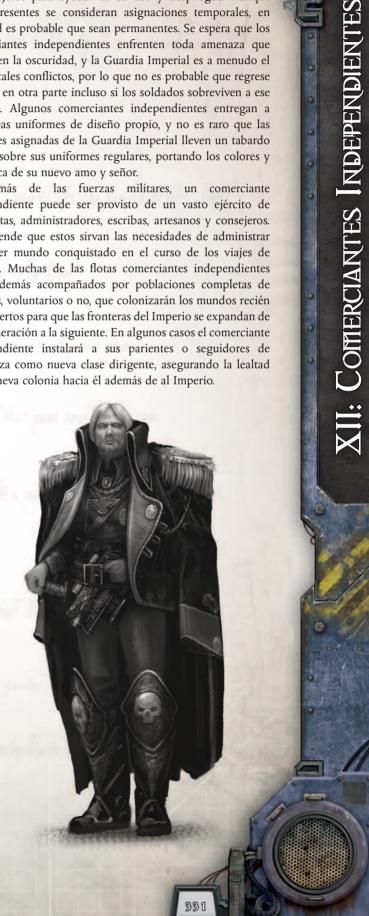
Junto con el permiso para actuar fuera de las leyes del Imperio, la licencia de comercio viene a menudo con muchos enseres asociados. Aunque muchos comerciantes independientes tienen recursos significativos y propios a los que acudir, suelen recibir el mando de toda una flota y de fuerzas terrestres para ayudarles en sus misiones más allá de las fronteras.

Si no está en posesión de una nave estelar, un comerciante independiente recién designado puede recibir una nave insignia, a menudo un crucero. Cada nave del Imperio es un valioso activo y no son desperdiciadas, ya que hacen falta décadas, incluso siglos, para construirlas y pueden comprometer muchos años de producción industrial planetaria. Con todo, la designación de un comerciante independiente es un suceso importante, y las autoridades no desean (o no a menudo) que el nuevo receptor de la licencia caiga presa de un ataque pirata nada más partir. El Imperio espera grandes cosas de sus comerciantes independientes y se asegurará de que están equipados para su peligrosa misión.

Junto con la nave insignia, un comerciante independiente puede estar acompañado por fragatas y otras escoltas, además de una multitud de naves de carga, de mantenimiento, de procesado, y muchas más auxiliares. Si el comerciante independiente no está versado en las habilidades necesarias para comandar una flota y no ha designado a un siervo capaz, entonces las autoridades encontrarán a alguien cualificado para manejar el día a día de la flota. La mayoría de comerciantes independientes son la clase de gente que quiere tomar el mando absoluto de sus flotas, y pronto aprenderá las habilidades para hacerlo. Quienes no lo hacen no suelen vivir demasiado en las peligrosas regiones más allá de los límites.

Otros activos importantes concedidos a un comerciante independiente pueden incluir tropas terrestres. Regimientos enteros de la Guardia Imperial pueden serle enviados, junto con todas las unidades auxiliares necesarias para mantenerlos y consejeros para ayudar en su uso y despliegue. Aunque estos presentes se consideran asignaciones temporales, en realidad es probable que sean permanentes. Se espera que los comerciantes independientes enfrenten toda amenaza que espera en la oscuridad, y la Guardia Imperial es a menudo el filo de tales conflictos, por lo que no es probable que regrese a servir en otra parte incluso si los soldados sobreviven a ese servicio. Algunos comerciantes independientes entregan a las tropas uniformes de diseño propio, y no es raro que las unidades asignadas de la Guardia Imperial lleven un tabardo o fajín sobre sus uniformes regulares, portando los colores y heráldica de su nuevo amo y señor.

Además de las fuerzas militares, un comerciante independiente puede ser provisto de un vasto ejército de burócratas, administradores, escribas, artesanos y consejeros. Se pretende que estos sirvan las necesidades de administrar cualquier mundo conquistado en el curso de los viajes de la flota. Muchas de las flotas comerciantes independientes están además acompañados por poblaciones completas de colonos, voluntarios o no, que colonizarán los mundos recién descubiertos para que las fronteras del Imperio se expandan de una generación a la siguiente. En algunos casos el comerciante independiente instalará a sus parientes o seguidores de confianza como nueva clase dirigente, asegurando la lealtad de la nueva colonia hacia él además de al Imperio.



EL DESTINO DE LA COLONIA XK-119

A finales del 40° Milenio, el comerciante independiente Kinker Drub recibió la licencia de comercio, junto con la obligación de reclamar la colonia XK-119, una pequeña instalación sobre un satélite de un gigante gaseoso sin nombre a varias semanas de viaje en de la Expansión Koronus. El mundo era de poco valor para el Imperio, pero fue arrebatado a una raza alienígena descubierta allí y sobre su suelo se había derramado sangre humana. Por tanto, cuando los alienígenas supuestamente extintos regresaron con fuerza y retomaron el mundo, Drub recibió la tarea de aplastarlos de una vez por todas.

Asignado a las fuerzas de Drub había un grupo de combate del Adeptus Astartes que consistía en una docena de escuadras extraídas de muchos capítulos marines espaciales diferentes. Drub tenía la autoridad para ordenarles dónde combatir—los Astartes determinarían cómo. Al llegar a XK-119, la flota fue atacada de inmediato por las naves alienígenas—que, no habiendo sido encontradas nunca antes, constituían un enemigo formidable. Las naves de Drub sufrieron algunos daños, pero durante la lucha los Astartes fueron capaces de abordar la supuesta nave insignia xenos. Los alienígenas fueron incapaces de rechazar el abordaje y todo el mando xenos fue masacrado, causando la retirada de las naves restantes.

Drub acompañó entonces a los marines espaciales a la colonia y descubrió una escena de pesadilla. La colonia había sido construida dentro de las ruinas de una ciudad alienígena, y los colonos habían descubierto, e intentado operar, objetos de tecnología alienígena. Evidentemente, los antiguos residentes del mundo no habían sido los últimos de su raza, y otros de su clase habían de algún modo sido invocados por la manipulación de los colonos.

Drub estaba decidido a rastrear a estos xenos, razonando que poseían una tecnología muy avanzada que sería de gran valor para ciertos grupos dentro del Adeptus Mechanicus. Los marines espaciales accedieron a seguir y destruir a los alienígenas para mantener el honor del Imperio, castigando a los que disputarían el derecho de la humanidad a dominar las estrellas. Drub y su grupo de combate Astartes nunca fueron vistos de nuevo.

CONDICIONES

Por supuesto, una licencia de comercio viene a menudo con una serie de condiciones. De hecho, la ausencia de condiciones sería un signo seguro de que un individuo ha sido virtualmente exiliado, con las autoridades esperando claramente que el receptor se vaya y resulte muerto en algún lugar más allá de su preocupación.

Las condiciones asignadas a una licencia pueden tomar muchas formas, pero invariablemente implican alguna clase de servicio o intervención militar. Los tipos de condiciones más comunes se presentan a continuación.

ONDEAR LA BANDERA

Es común otorgar la licencia con la condición de que el comerciante independiente y su flota visiten un mundo particular. El mundo puede haber estado aislado algún tiempo, o no haber sido visitado por ninguna autoridad del Imperio en una generación por otro motivo. Tal vez los tributos han sido escasos o lentos en ser entregados, y la burocracia del Imperio ha decidido investigar el asunto. Si ese mundo es lejano y hay otros asuntos más apremiantes, en lugar de enviar una misión del Administratum o un escuadrón de la Armada Imperial para resolverlo, puede ser más práctico que un comerciante independiente recién nombrado sea requerido para hacer una breve parada en el mundo problemático.

Con toda probabilidad, el contacto con el planeta en cuestión habrá sido esporádico o inexistente, o solo se han registrado comunicaciones preocupantes o fragmentadas. El comerciante independiente tendrá la tarea de realizar el equivalente a una visita de estado, llena de toda la pompa real y circunstancia de la visita de un noble. Se hará alarde de uniformes y emblemas, se desplegarán séquitos y guardias de honor, se reunirán bandas

de música y se ondearán banderas. Todo

como una exhibición, por supuesto, que pretende recordar al liderazgo del mundo de una forma muy real que Imperio todavía existe y que no se ha olvidado de ellos o de los tributos debidos.

El comerciante independiente asistirá a banquetes de estado y conferencias de alto nivel, actuando como un diplomático, e incluso un embajador del Imperio. Los comandantes imperiales de muchos planetas atrasados quedarán impresionados con semejante exhibición, especialmente por la pequeña flota en órbita sobre su palacio. El comerciante independiente será agasajado, tratado como la realeza, se le asegurará que cualquier reducción en el tributo es un inconveniente menor y totalmente inocente, y se le pedirá que acepte la palabra del gobernador de que todo quedará solucionado tan pronto como sea posible.

No obstante, algunos comerciantes independientes no son bien recibidos por los gobernadores imperiales, que se resisten abiertamente o son muy reticentes a obedecer. En tales casos, el comerciante independiente debe lanzar un ataque correctivo para animar a la cooperación del mundo desobediente.

ATAQUE CORRECTIVO

Cuando una misión de ondear la bandera ha fracasado, o un mundo ha rechazado abiertamente el gobierno del Imperio, el comerciante independiente no tendrá más opción que usar la fuerza. Pocos comerciantes independientes recién designados quieren derrochar sus recursos en la primera guerra de guerrillas que encuentren, por lo que suele usarse una demostración de fuerza para demostrar la futilidad de más resistencia. Un bombardeo selectivo desde la órbita puede demostrar que el comerciante independiente habla en serio, especialmente contra infraestructuras clave, debilitando la capacidad del gobernador para dirigir su planeta. Alternativamente, un ataque contra una localización muy valorada por el comandante imperial podría cambiar su postura: la destrucción de un lujoso palacio de invierno o un pabellón de caza rural, por ejemplo.

La basura de un hombre es la fortuna de otro

El comerciante independiente Baxilik Kim recibió su licencia con la condición de ser acompañado por una flota exploradora del Adeptus Mechanicus en los primeros tres años de su misión. Kim era escéptico, hasta que tomó la medida de sus acompañantes. Pronto descubrió que las atenciones de los exploradores estaban centradas en la adquisición de artefactos pre-humanos, y que a menudo ignorarían o rechazarían los objetos de origen alienígena. Kim coleccionó los objetos abandonados por los exploradores, y durante tres años amasó un considerable botín de artefactos xenos. Al regresar al Imperio encontró un mercado entre los coleccionistas de esos objetos prohibidos y ganó una gran fortuna.

Tras vender su botín inicial, Baxilik Kim regresó a la Expansión Koronus, esta vez con un respaldo privado sustancial, para rastrear a los exploradores y reanudar su cosecha de objetos. Se asume que aún está ahí fuera, más allá de la frontera, recolectando el próximo botín y contando las fortunas que sin duda amasará a su regreso.

En el improbable caso de que esta demostración de fuerza no sea suficiente, puede requerirse una campaña más prolongada. Ningún comerciante independiente desea verse envuelto en la guerra, pero a veces simplemente no puede evitarse. Si el mandato del comerciante independiente se extiende a destronar al gobernador en cuestión, muchos tomarán ese curso de acción tan pronto como sea posible. Esto finaliza el asunto en breve, seleccionando un reemplazo más obediente de acuerdo al sistema político que lo puso en el poder.

ASENTAMIENTO

La colonización de nuevos mundos en el nombre del Dios Emperador puede ser una condición impuesta en una licencia de comercio. Las flotas exploradoras del Adeptus Mechanicus están siempre investigando las maravillas de la galaxia, registrando y catalogando sin descanso los fenómenos celestiales y cuerpos estelares. Los informes sobre mundos habitables son enviados a los tecnosacerdotes, junto con los datos que puedan ser reunidos en una investigación preliminar por un equipo explorador. Si el mundo carece de interés, tal vez por falta de recursos o formas de vida de uso inmediato, sus detalles serán transmitidos y archivados para ser aprovechados por las generaciones futuras. Tal y como es la burocracia del Imperio, el informe puede pasar muchos años en las pilas de datos del Administratum, incluso siglos, antes de cruzar finalmente la mesa de un escriba encargado de despachar misiones de asentamiento a esos mundos para reclamarlos en el nombre de la humanidad.

En el ciclo de tiempo en que se archiva una exploración y el envío de una misión de asentamiento, muchos destinos podrían haberle sucedido al planeta. El ir y venir de la guerra galáctica podría haber reducido su superficie a polvo radioactivo, o los alienígenas podrían haberlo reclamado para sus propios fines. No es raro que un comerciante independiente llegue a la órbita de un mundo solo para descubrir que es totalmente inhabitable, o fue incorrectamente catalogado en primer lugar. En ese caso tendrá una nave colonia y algunos miles de colonos de los que deshacerse, y no es raro para un individuo especialmente despiadado insistir en que los colonos lleven a cabo su misión a pesar de todo, desembarcando las unidades de colonia prefabricadas donde puedan. Muy pocas colonias establecidas bajo esas circunstancias duran más de un año, aunque una ínfima minoría puede sobrevivir de algún modo contra todo pronóstico, solas en la oscuridad más allá de los límites.

RECLAMACIÓN

Cada año, multitud de mundos del Imperio caen ante la rebelión, la invasión alienígena, o un desastre natural. Una condición común de la concesión de una licencia es que esos mundos sean traídos de vuelta al rebaño aplicando poder militar. Tales misiones no pueden ser descritas como diplomáticas, salvo que una transmisión exigiendo la rendición inmediata pueda considerarse como una comunicación de embajada.

La información sobre esos mundos perdidos podría ser incompleta o estar comprometida, basada en registros falsos o desfasados. El comerciante independiente actuará al nivel de un lord militante dirigiendo una cruzada, y podría recibir bajo su mando fuerzas militares adicionales. En algunos casos, los marines espaciales de los Adeptus Astartes podrían acompañar a la flota por un breve espacio de tiempo, o en ocasiones por



períodos prolongados. Aunque le permitirían actuar como su representante, el comerciante independiente no tendrá el mando directo de esas unidades y se formará un cuerpo administrativo, a menudo denominado un 'consejo cruzado'. La estrategia y los temas políticos serán debatidos hasta que se acuerde el mejor uso de los activos de la flota, exigiendo todas las habilidades diplomáticas del comerciante independiente. Cada uno de los asientos de ese consejo está ocupado por un individuo de poder considerable, y ningún almirante de la Armada Imperial, general de la Guardia Imperial, o maestre marine espacial accedería a una decisión que derroche sus recursos.

La implicación del comerciante independiente durante esta cruzada dependerá de su propio trasfondo. Un individuo de carácter militante podría supervisar el despliegue de las fuerzas militares de la flota, y los más beligerantes podrían incluso tomar parte en la lucha. Los de una naturaleza más burocrática probablemente delegarán esos asuntos a sus consejeros militares. También hay comerciantes independientes para quienes toda la cruzada representará un gran inconveniente, y estos tratarán la situación a su propia y única manera, buscando librarse ellos mismos y sus naves de la misión de modo que puedan continuar con sus propios objetivos.

EXPLORACIÓN

La exploración es la misión esencial de todos los comerciantes independientes, pero ocasionalmente tendrán la tarea de explorar una región particular por mandato de las autoridades del Imperio. Hay muchas razones por las que podría darse esa situación, y muchos comerciantes independientes estarán particularmente resentidos, ya que puede estar especificado

que no recibirán los derechos de explotación de los que suelen disfrutar en las regiones que exploran.

Este oneroso deber podría ser el resultado de que el Imperio posee un conocimiento fragmentado de una región inexplorada, que, aunque incompleto, sugiere la presencia de algún recurso natural u otro activo deseable que podría ser de valor estratégico para todo un Segmentum. Un archivo largamente perdido podría sugerir que una región está poblado por mundos humanos aislados o una cultura alienígena que viaja por el espacio. Quizás algo mucho más siniestro acecha en los espacios en blanco del mapa—mundos tumba alienígenas anteriores a la evolución del hombre, fenómenos estelares esotéricos que desafían la comprensión de los tecnosacerdotes más sabios, o super-armas de tamaño planetario colocadas como centinelas silenciosas por civilizaciones largamente extinguidas. Todas estas cosas podrían activar la misión de un comerciante independiente para investigar el asunto, a menudo acompañado por miembros veteranos del Adeptus Mechanicus o miembros del Ordo Xenos de la Inquisición.

CONFORMIDAD CON LOS TÉRMINOS DE LA LICENCIA

A primera vista puede parecer que algunos comerciantes independientes recién nombrados podrían estar tentados de navegar en lo desconocido sin cumplir ninguna de sus obligaciones al Imperio. De hecho, muchos son tentados y algunos intentan escapar. Estos individuos pronto descubren que el Imperio no es tan estúpido como para permitir al comerciante independiente partir sin tener preparado al menos un plan de contingencia.



El método más común de asegurar que un comerciante independiente acata las condiciones de su licencia es asegurar que hay poderosos representantes del Imperio a mano para recordarle sus obligaciones. Podría ser un prefecto del Administratum, pero también un agente de una división más oscura, incluso de la Inquisición. A veces, el comerciante independiente podría encontrar que su flota está acompañada por una o más naves marines espaciales, y a veces estas servirán tanto como recordatorio de las condiciones de su licencia como para reforzar el poder del Imperio sobre sus enemigos.

Se podría garantizar la obediencia del comerciante independiente por medios más sutiles, como la promesa de más poderes o la concesión de activos adicionales durante un viaje. Si un comerciante independiente debe realizar varias distracciones y cumplir distintas tareas antes de siquiera llegar a las fronteras, tal vez dependa del Imperio para completar sus fuerzas antes de abandonar el espacio imperial.

También podrían darse contingencias más insidiosas. Algunos miembros de la tripulación podrían ser agentes del Imperio, y se sabe de asesinos colocados a bordo de la nave insignia de un comerciante independiente como un seguro contra la desobediencia o la traición.

LINAJE

Hay dos amplias clasificaciones de comerciante independiente los que reciben personalmente la licencia de comercio, y los que la han heredado de un antepasado. La concesión de una licencia de comercio tiene el potencial de establecer una poderosa estirpe noble, que podría crecer durante generaciones para convertirse en un igual de los más antiguos clanes de navegantes y casas mercantes. Muchos de los vástagos de estas casas mantendrán el título de comerciante independiente y ostentarán la autoridad de la licencia, pero en general estos poderes residen en el líder de la familia. Estos individuos deben llevar el peso de la tradición y la expectación, y por lo general son tan motivados y capaces como el primer ancestro que recibió la licencia. Sobre sus hombros descansa el deber de mantener la licencia y la existencia continuada de su estirpe, impulsándoles a continuar la misión del comerciante independiente, explorando las oscuras regiones más allá de los límites y regresando con gloria y riquezas inimaginables.

Algunas casas de comerciantes independientes se dividen en luchas internas, con sus vástagos compitiendo entre sí por el poder y el favor del cabeza de familia. En las casas en donde el líder ejerce un control absoluto, los distintos miembros con opciones de heredar el liderazgo podrían reñir y maniobrar unos contra otros, algunos incluso recurriendo a la intimidación o el asesinato para asegurar que son ellos, y no otro pariente, quien heredará la licencia. Aunque algunas casas de comerciantes independientes pueden verse divididas por guerras civiles internas, la mayoría mantienen una apariencia externa respetable—para que sus competidores no sientan debilidad y se movilicen contra ellos. De hecho, es necesario un líder poderoso para mantener el orden entre los vástagos en disputa mientras promueve los intereses de su casa y contiene cualquier daño colateral. Incluso frente a una rebelión contra el Imperio, muchos líderes de casas comerciantes independientes apoyarán a su descendencia.

La recompensa a la traición de Galfit

Hay muchas formas de enemistarse con las autoridades del Imperio, pero pocos destinos son tan drásticos como sufrido por el comerciante independiente lord Galfit de la estirpe de Magnum. Antes de ser nombrado comerciante independiente, lord Galfit sirvió en el cuartel general de la flota durante cinco décadas, e hizo enemigos poderosos entre el alto mando del Sector Calixis. Estos enemigos manipularon la designación de Galfit, esperando que excediese su autoridad y les concediera la venganza que tanto esperaban. Tres años después de que la flota de Galfit penetrase en la Expansión Koronus, reclamó un mundo recién descubierto para su dominio personal y poco a poco se deshizo de todos los siervos imperiales que lo acompañaban y que no apoyaban su reclamación. El contacto con la flota de Galfit se perdió, y no se escucho de él durante una década.

Solo cuando una flota de reconocimiento del Adeptus Mechanicus atravesó el sistema, se descubrió el destino de Galfit. La nave del comerciante independiente fue encontrada en órbita sobre el mundo que había reclamado, pero estaba tripulada por cadáveres marchitos. Los equipos descubrieron el cuerpo de Galfit sentado en el trono de mando de su puente. Las autopsias posteriores determinaron que se había liberado un veneno letal en los sistemas ambientales de la nave y toda la tripulación había muerto en minutos. Aunque se registró que una única capsula de salvamento había sido lanzada poco después del incidente, no se descubrió ninguna pista que sugiriese la identidad del asesino.

REVOCACIÓN Y FALSIFICACIÓN

Algunos comerciantes independientes se vuelven tan poderosos que sus intereses entran en conflicto con el Imperio. Considerando la libertad otorgada por la licencia de comercio, se necesita una gran infracción para que las acciones de un comerciante independiente se consideren excesivas. Las autoridades suelen hacer la vista gorda a las acciones de muchos comerciantes independientes, siempre que sirva a los intereses del Imperio, pero hay circunstancias que han llevado a la revocación de la licencia de comercio y la cancelación de sus poderes. La revocación significa la muerte efectiva de una estirpe de comerciantes independientes, con sus poderes y privilegios perdidos para siempre. Algunas casas han continuado en un estado muy disminuido, reconstruyendo lentamente la fortuna a la que se han aferrado.

CONSTRUYENDO UN IMPERIO

Algunas casas comerciantes independientes notables han amasado tanto poder que se han convertido en pequeños imperios, controlando regiones enteras más allá de las fronteras. Esto no contradice las condiciones de la licencia de comercio, siempre que se pague

con lealtad en la forma de los debidos tributos al Imperio. Sin embargo, tal es la naturaleza humana que el orgullo y la codicia derrotan a algunos, y están decididos a tomar el poder absoluto de los reinos que han conquistado. Aunque puede pasar tiempo hasta que el informe de acciones de estos individuos llegue a Terra, y más hasta que actúen sobre ellos, estos traidores sufrirán invariablemente la ira del Imperio con una flota cruzada, a veces incluso dirigida por un comerciante independiente recién nombrado, enviad para aplastarlos.

ACTUANDO CONTRA EL IMPERIO

Siendo libre de tratar con culturas alienígenas, muchos comerciantes independientes se relacionan o alían con xenos en el curso de sus misiones. Se sabe de individuos que se han trabado en guerras locales, y en ocasiones estas han sido contra el Imperio. Tal vez el comerciante independiente estaba actuando para proteger sus propios intereses comerciales, moviéndose contra un competidor con una fuerza letal. Si los intereses son alienígenas y los competidores humanos, entonces el comerciante independiente puede encontrarse en el lado equivocado en una guerra que pronto escala muy por encima de una disputa comercial.

Además, muchos comerciantes independientes disfrutan de las puñaladas traperas del comercio competitivo, sumergiéndose en las políticas del comercio interestelar. Aunque la mayoría son muy expertos en esos juegos, incluso un comerciante independiente puede enredarse en un mal negocio o verse engañado y adelantado por un competidor. Antes de saberlo, el comerciante independiente se ve obligado a actuar contra los intereses del Imperio—y se vuelve objetivo de retribución.

TRATOS CON LOS XENOS TERRIBILUS

Aunque las prohibiciones que impiden el contacto humano con alienígenas no se aplican a los comerciantes independientes, hay xenos declarados tan peligrosos, viles o indeseables de otra forma, que ni siquiera a un comerciante independiente se le permite el contacto con ellos. Sistemas estelares completos son declarados 'perdita', con sus fronteras exteriores marcadas por boyas centinelas que transmiten advertencias a las naves para que se den la vuelta, bajo la autoridad de la fortaleza de segmento o incluso de la Inquisición. Pocos saben que horrores acechan en los mundos más allá de los centinelas o que detestables formas de vida alienígena lo llaman hogar. Muchas veces un comerciante independiente ha cedido a su curiosidad, y los pocos que han sobrevivido al contacto con los xenos proscritos han enfrentado más tarde la ira de la Inquisición y la confiscación de su licencia de comercio.

CRUZANDO LOS LÍMITES

Merece la pena recordar que la flota de un comerciante independiente es una fuerza militar considerable por derecho propio, portando suficiente poder de fuego para reducir a cenizas a muchos mundos del Imperio. Aunque una única nave regresando al Imperio rara vez causará preocupación, toda una flota lo hará a menudo. Esto combinado con el hecho de que muchas

de las instituciones del Imperio tienen buenas razones para desconfiar de los comerciantes independientes, hace que surja un foco de tensión potencial. Para la Armada Imperial, la aparición inesperada de una enorme flota en los límites de un sector será suficiente para organizar rápidamente una gran fuerza para discernir sus intenciones y asegurar que no inicia acciones hostiles. Los anales del Imperio contienen muchos incidentes desafortunados en los que la flota de un comerciante independiente, regresando victorioso de una expedición de décadas, ha llegado sin aviso al Imperio solo para trabarse con un grupo de batalla de la Armada Imperial. Estos incidentes podrían ser causa para confiscar la licencia, si el comerciante independiente aún sigue con vida.

RECOMPENSAS

Las recompensas que puede conllevar la licencia de comercio de un comerciante independiente son excepcionales, y a menudo mucho más allá de lo obtenible por medios legítimos. La mayor recompensa es la fortuna, ganada por comercio o conquista. A menudo ambas van unidas. Además de la ganancia financiera, muchos comerciantes independientes buscan la fama y la gloria que puede traer el éxito. Pocos en el 41º Milenio pueden esperar que se pronuncie su nombre más allá de los límites de su mundo de origen o del ciclo de su propia vida. Para muchos, la recompensa más valiosa es la oportunidad de establecer una estirpe, como primogenitores, de una casa noble que perdurará a lo largo de las edades.





CAPÍTULO XIII: LA EXPANSIÓN KORONUS

"Lo veo, veo lo que hay más allá. Veo los rostros de pálidas lunas y el fuego de estrellas perdidas. Veo el vacío nunca transitado y la oscuridad que espera. Veo el vacío que es mi hogar y al que regresaré con esperanza y temor".

 –palabras reputadas de un comerciante independiente desconocido partiendo de Puerto Errante

a Expansión Koronus es el nombre que las autoridades imperiales han dado a una región peligrosa e inexplorada del Halo de Estrellas, más allá del Sector Calixis. Para acceder a la Expansión, hay que cruzar el Paso Koronus, una ruta traicionera pero navegable a través de las grandes tormentas de disformidad que impiden el tránsito al Halo de Estrellas más allá de la estación de Puerto Errante. Como sucede con el Sector Calixis, la Expansión no fue alcanzada por la cruzada del Dios-Emperador muchos milenios atrás, y por ello es un reino de temibles xenos, tesoros más allá de lo imaginable, mundos humanos paganos y ecos de antiguas maldiciones.

La Expansión Koronus en el 41º Milenio es una región dispersa y parcialmente explorada que contiene unas escasas y jóvenes colonias, y una enorme riqueza natural aún apenas explotada. Los comerciantes independientes compiten entre sí por los recursos conocidos, sin importarles las vidas perdidas en

la búsqueda de riquezas, mientras un intento de colonización imperial sigue su estela. Atraídos por el flujo de riquezas, los piratas y siervos de los Dioses Oscuros se han introducido también en la Expansión, ansiosos por destruir las obras de los devotos del Dios-Emperador, viviendo de lo que arrancan de manos muertas, aunque la propia Expansión alberga muchos secretos y habitantes nativos no menos peligrosos.

Durante siglos, los comerciantes independientes han hecho frente a grandes males y a la traicionera disformidad para aventurarse en la Expansión Koronus, pero sus esfuerzos apenas han comenzado a descubrir sus secretos. Se han construido puntos de apoyo cerca de las escasas rutas de disformidad semi-estables en el área. Aquí, se explotan mundos ricos en recursos, se excavan ruinas xenos, los enviados de comercio se reúnen con señores bárbaros y se intentan establecer colonias en mundos protegidos. Este esfuerzo ha sido suficiente para otorgar abundante riqueza y fama a los afortunados—y hacer cadáveres del resto. La puerta a la Expansión está cubierta de navíos quebrados y relatos de los desaparecidos.

Más allá de estos conflictos humanos residen vacíos realmente oscuros y peligrosos, plagados de terrores susurrados, estrellas por descubrir y mundos de hombres que jamás han conocido al Dios-Emperador. No hay rutas de disformidad definidas, ni caminos seguros a través del remolino del empíreo. Estas regiones albergan a los temibles orkos, los traicioneros eldar y extrañas ruinas bajo la luz de estrellas moribundas.

El espacio disforme de la Expansión Koronus es en su mayor parte traicionero y desconocido, y las regiones parcialmente exploradas de la Expansión son islas de actividad imperial entre una inmensidad de peligro y misterio. Navegarlo dista mucho de atravesar las rutas de disformidad establecidas del Sector



Calixis. La mayor parte de la Expansión Koronus solo se conoce a través de leyendas, revelaciones y rumores. Los comerciantes independientes que se aventuran en lo desconocido arriesgan su propia alma al talento de su navegante y a la calidad de la escasa información que han obtenido de los que le precedieron.

Más allá de las regiones apenas exploradas de la Expansión Koronus, tras los abismos plagados de piratas y temibles xenos, se encuentran muchos mundos y extraños fenómenos que son materia de oscuras leyendas. Algunas de estas estrellas inexploradas fueron visitadas por un único comerciante independiente cuyos relatos son puestos en duda o despreciados por sus rivales como mentiras, mientras que otras son conocidas por fuentes dudosas o apócrifas como los depósitos de datos thuleanos recuperados de los vacíos de Dolorium en 741.M41, o las infames visiones proféticas de las Siete Brujas de El Paso. Otros fragmentos de conocimiento contradictorio sobre estas zonas oscuras proceden de fuentes incluso menos fiables, como los apagados susurros astropáticos escuchados en las retorcidas corrientes de la disformidad, las falsedades de los engañosos eldar, o los antiguos mitos de mundos paganos entregados a la oscuridad durante incontables milenios. Dichas áreas están marcadas como "Aquí hay monstruos" en antiguas cartas, donde solo los estúpidos o los locos se aventurarían a buscar su destino.

LAS GRANDES TORMENTAS DE DISFORMIDAD DE LOS LÍMITES DEL HALO

"La historia calixiana está repleta de notas a pie de página describiendo a los perdidos y los muertos que desafiaron las grandes tormentas de disformidad más allá de los mundos de San Drusus".

-de Los Vacíos, escrito por Tarsimus de Archaos

n los límites exteriores del Sector Calixis bullen enormes tormentas de disformidad que desde tiempos antiguos In han cerrado el paso al Halo de Estrellas. Esta barrera de furiosas tempestades ha reclamado las vidas de muchos que se arriesgaron a encontrar un nuevo paso hacia las expansiones sin explorar. Fluyen con una ferocidad y malicia que puede atraer incluso al más experimentado navegante a la destrucción en una repentina y desgarradora oleada. Aunque se cita a estas tormentas de disformidad como un grupo, son, de hecho, una amalgama de tormentas de disformidad individuales que chocan, se superponen y ocasionalmente se consumen entre sí. El paso a través de esta masa de tempestades es casi imposible excepto por unas pocas rutas estables que atraviesan las tormentas como estrechos caminos de calma. Algunas tormentas han persistido durante tanto tiempo que han adquirido nombres infames entre los que viajan y navegan por el Mar de Almas. Entre estas, las más famosas son la Turbulencia del Bailarín del Vacío y el Vórtice Aullante, que rodean el paso estable conocido como las Fauces como centinelas demoníacos en las puertas de un infierno en ciernes.

EL SECTOR CALIXIS

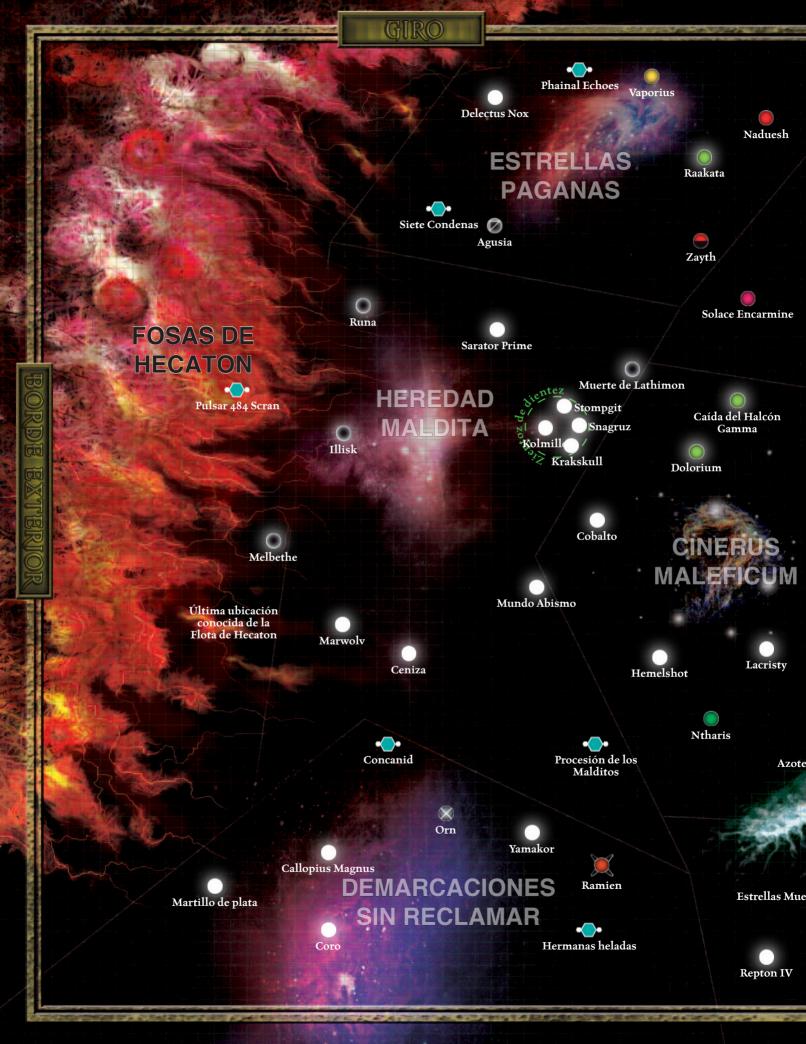
Obscurus, y es un sector relativamente joven en términos de la historia del Imperio, habiendo sido fundado de los mundos conquistados durante la Cruzada Angevina, que acabó en los primeros siglos del 39º Milenio. El Sector Calixis está gobernado por el Gobernador de Sector Marius Hax, desde su sede en el mundo colmena central de Escintila, y los reinos que dirige en nombre del Emperador se extienden desde los mundos del núcleo de la Marca de Markayn, la Demarcación Josiana y el Abismo Hazeroth hasta el Subsector Malfiano y la Marca de Drusus, que limita con las expansiones inexploradas de las Estrellas Halo y desde donde los comerciantes independientes y los exploradores se aventuran en estos mundos malditos y desconocidos.

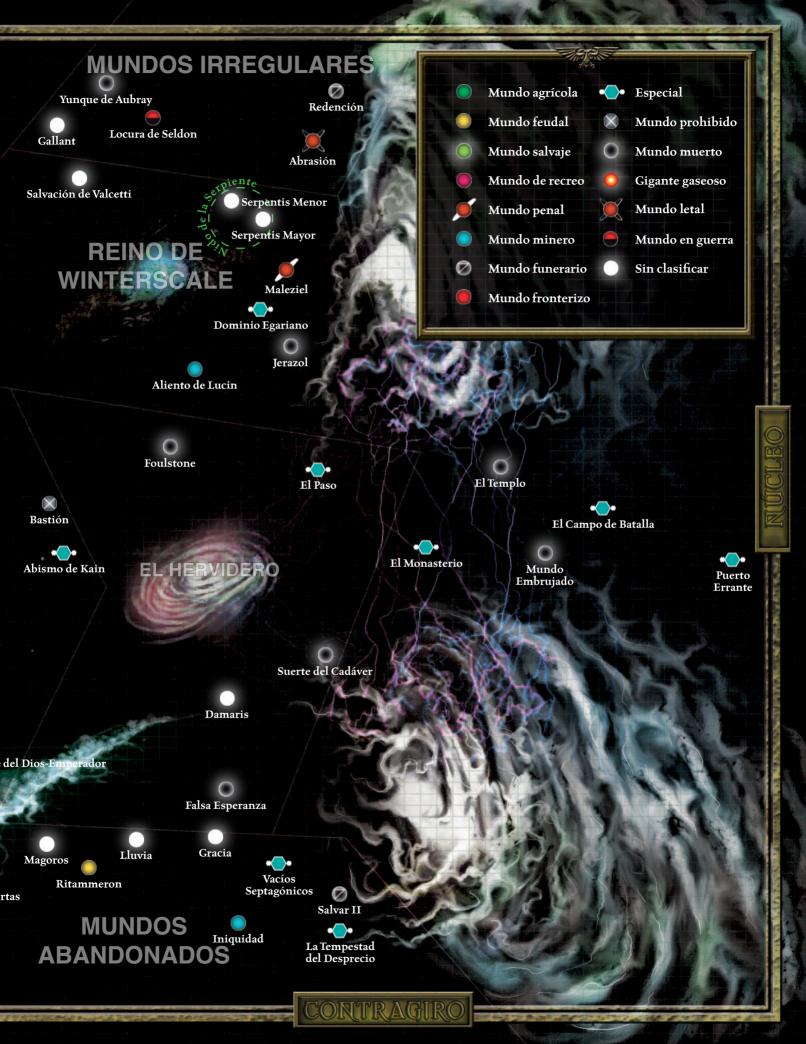
El Sector Calixis es el escenario para **D**ARK **H**ERESY y puede encontrarse información detallada sobre este sector en el Libro Básico de **D**ARK **H**ERESY y en sus suplementos.

La Turbulencia del Bailarín del Vacío es una masa de mareas y seductoras corrientes que se deslizan sutilmente en la disformidad y que pueden conducir al navegante más veterano por mal camino y cortar los cascos de las naves que osen surcarla. Se dice que se han avistado naves-fantasma a la deriva entre la Turbulencia del Bailarín del Vacío, con sus cascos tan pálidos como la piedra tallada.

El Vórtice Aullante es una masa hirviente de turbulencias de disformidad y de vórtices que chocan entre sí con una furia y energía incesante, dando lugar a un constante lamento psíquico que puede ser percibido por aquellos sensibles al flujo de la disformidad. Este temible lamento es el que da a la tormenta de disformidad su nombre. El Vórtice Aullante es una bestia enfurecida cuyos dientes chocan y roen en una búsqueda interminable de alimento, y los nacidos en el vacío dicen que ha reclamado flotas enteras para saciar su hambre eterna.

Anidando junto al Vórtice Aullante y la Turbulencia del Bailarín del Vacío, o en su interior, hay otras tormentas de disformidad menores, cuya naturaleza es permanente y lo bastante distinta como para haber adquirido su propia infamia y títulos de portadores de muerte. Algunos navegantes que se han extraviado cerca de las grandes tormentas murmuran sobre el Velo de Muerte como una extraña cascada de belleza antinatural que atrae la mente de los incautos hacia su suave y silencioso abrazo, para no regresar jamás. Los antiguos viajeros en los Límites del Halo del sector Calixis intercambian extrañas historias sobre una zona de quietud dentro de la furia a la que llaman la Tormenta Susurrante, en donde los dedos de los muertos acarician el casco y voces olvidadas susurran a las mentes de los vivos como una estática crepitante. Estas extrañas tormentas dentro de la disformidad, y muchas otras a su lado, giran y bailan juntas, creando un muro dentro del Mar de Almas que no puede ser cruzado excepto por unas pocas y raras rutas de disformidad estables. El mayor y más fácilmente navegable de ellos es el Paso Koronus, o "las Fauces", como se le llama comúnmente, que pasa a través de las grandes tormentas de disformidad y en la desconocida oscuridad de la Expansión Koronus.





PUERTO ERRANTE: ENTRADA A LA EXPANSIÓN

"Una ramera pintada y apestosa que vería tu sangre derramarse por unas pocas monedas, puede que sea eso, pero nadie puede negar que ama la luz que espera por el regreso del viajero del vacío".

> -Comerciante independiente Cortin Blaine, capitán del *Astra Veritas*

uerto Errante es una estación de vacío en la frontera más lejana de la Marca de Drusus del Sector Calixis, correctamente considerada como el último bastión del dominio del Emperador a este lado de la Expansión Koronus. Un lugar de esperanzas desesperadas y sueños vanos, Puerto Errante pulula con una población transitoria de comerciantes, espías, facciones mercantiles, peregrinos y misioneros, entre los que se mueven funcionarios del Administratum y lacayos del Mechanicus, todos alimentándose de las riquezas que fluyen de los reinos más allá de las tormentas de disformidad en la Expansión Koronus. Todos los que han viajado a la Expansión comparten una experiencia común por su paso por Puerto Errante. Ya sean piadosos que traen la Luz del Emperador a la oscuridad más allá del Imperio o monstruos de corazón negro que buscan las llaves para sueños prohibidos, muchos se detendrán en el último lugar en donde el gobierno del Trono Dorado mantiene acorralado el horror y la posibilidad de lo desconocido.

Puerto Errante fue fundado por la Armada Imperial en 917.M40 como una plataforma para investigar la pérdida de muchos navíos en los límites de la Marca de Drusus. Con el descubrimiento del Paso Koronus a finales del 40° Milenio, la

estación creció en importancia debido a su estrecha proximidad a El Paso. Su rol original como una base para las operaciones militares fue lentamente olvidado y Puerto Errante se convirtió en una estación de paso para los que osaban viajar a la Expansión Koronus. Mercaderes y mercenarios comenzaron a llenar los pasillos una vez desiertos de la estación, y los extraños sacudieron el polvo de lejanas estrellas de sus botas mientras comerciaban con cosas maravillosas de más allá de las grandes tormentas de disformidad.

LA ESTRUCTURA DE PUERTO ERRANTE

Desde lejos, el puerto se asemeja a un pequeño pasaje urbano, con agujas y torres catedralicias arqueándose hacia arriba y un enorme águila marcando su lealtad al Dios-Emperador. Numerosos muelles largos sobresalen de los lados con accesos de conexión en forma de araña, listos para remolcar una nave y anclarla a la estación. Pequeñas bahías de atraque salpican Puerto Errante, en donde muchas lanzaderas transportan mercancías y personas entre las naves y la estación. Profundas grietas corren a lo largo de la estructura, mostrando las capas de la lenta expansión a través de las décadas y la naturaleza un tanto mosaica de muchas de ellas, incluyendo partes de naves pequeñas, como el casco casi intacto del Solsticio Imperialis, injertado en un lado de la estación hace muchos siglos. Además, la construcción y el mantenimiento externo son constantes, con servidores reptando sobre áreas dañadas o en expansión, como moscas sobre una hinchada bestia de metal.

En la parte inferior de la estación están los principales astilleros de reparación, en donde los navíos dañados pueden contratar reformas y remiendos. Los astilleros incluyen muelles de dique seco sellados que permiten cerrar completamente las naves más pequeñas para un trabajo más intensivo. Además, a lo largo de la quilla de la estación hay una variedad de elaboradas



y misteriosas matrices y sondas, utilizadas por el Adeptus Mechanicus en su arcana investigación sobre la naturaleza del paso de disformidad que conduce a través de las grandes tormentas de disformidad a la Expansión Koronus más allá.

A lo largo y ancho de la estación hay emplazamientos de lanzas, baterías de armas, lanzatorpedos y generadores de escudos de vacío, todos colocados para la máxima eficacia y mantenidos a punto. Además de estas defensas estáticas, hay escuadrones de naves fuertemente armadas estacionados cerca de Puerto Errante y los navíos de guerra de la flota de batalla Calixis pasan por el puerto en patrullas regulares. Puerto Errante puede ser la entrada a la Expansión Koronus pero es una entrada protegida.

En cualquier momento dado hay media docena de comerciantes independientes atracados en la estación, además de otros navíos mercantes, grandes transportes y numerosas naves más pequeñas que entran y salen de los muelles de la estación como un enjambre de insectos. Otras naves se mueven a través del área, descargando gases combustibles sin refinar extraídos de los dos planetas más grandes o minerales y hielo de los límites más lejanos del sistema. Hay además numerosos asteroides compartiendo su espacio y la mayoría de ellos han sido convertidos en depósitos de combustible, mansiones y dominios palaciegos, crudos hábitats, instalaciones de almacenamiento, astilleros navales y otras infraestructuras más útiles.

EL SISTEMA RUBYCON II

Rubycon II es un sistema estelar centrado en una hinchada estrella roja que es cerca de un millar de veces más grande que el Bendito Sol y arde en un profundo carmesí. Es un sistema muerto de dos enormes gigantes de gas, cuyas pálidas superficies fluyen con grandes tifones que se extienden y mueren como los hematomas en la carne. Estos dos planetas son llamados Hermanos Rubíes y entre ambos se encuentra un ancho y denso campo de asteroides que pueden ser los restos de un planeta gemelo menor cuya muerte sucedió hace mucho tiempo. Esta quebrada cadena de asteroides es un escondite común para los que desean evitar la atención imperial y se ha convertido en un lugar de reunión para agencias de mala reputación que siguen probando el Paso Koronus para la Expansión. Más allá de la órbita de estos dos hinchados planetas gemelos está el propio Puerto Errante, situado entre un grupo de asteroides, muchos de ellos convertidos en instalaciones, astilleros navales, unidades de alojamiento, estaciones de investigación, muelles de reparación y depósitos. Rodeado por navíos de toda forma y tamaño, brilla con las luces de cientos de balizas y decenas de miles de almas. Más allá de esta isla de vida están los cometas, incontables centenares de miles de trozos de hielo y hollín, cada uno es una mota brillante en los cielos. Finalmente está el verdadero vacío, tranquilo y sereno excepto por el silencioso rugido de los poderosos motores de plasma cuando las naves pasan en vuelo.

LA ENTRADA A KORONUS: "LAS FAUCES"

"Es una bestia que traga al apóstata, al incrédulo y a todos aquellos que navegan con ellos. Es mejor matar a los infieles que arriesgarse a las terribles Fauces mientras esos falsos miserables aún respiran".

 Líneas de apertura de la Advertencia del Viajero en la Obra Drusiana

l Paso Koronus es una ruta de disformidad estable pero peligrosa que atraviesa las grandes tormentas de disformidad que separan el Sector Calixis de la Expansión Koronus. El Paso Koronus fue descubierto por un magos explorador del Culto de la Máquina en el distante pasado, perdido durante milenios y encontrado de nuevo por la comerciante independiente Pureza Lathimon muy cerca del 40° Milenio. El paso conecta Puerto Errante y la Marca de Drusus con la gran estrella Furibundus y la colonia del vacío de El Paso—y más allá, invita a la Expansión Koronus.

Los viajeros supersticiosos del vacío llaman a la ruta "las Fauces". A sus ojos las Fauces son una bestia de tormentas de disformidad, astuta y maliciosa, cuya garganta debe ser enfrentada por quienes buscan alcanzar la Expansión Koronus. Muchos han muerto al intentarlo y atravesar las Fauces sigue siendo angustioso a pesar de los siglos de experiencia acumulada por los navegantes y comerciantes independientes. Algunos dicen que este título de mal agüero proviene de los primeros que sobrevivieron al cruce—que regresaron con los ojos desorbitados, al límite de la cordura, y pocos viajaron al vacío de nuevo.

La posible existencia de un paso a través de las grandes tormentas de disformidad fue registrada por primera vez por Abenicus, un navegante demente de la Casa Benetek, y se ha apoderado de los corazones y mentes de los comerciantes independientes desde entonces. Enormes riquezas y un camino a través de las grandes tormentas de disformidad fueron antaño un señuelo para los valientes y los estúpidos, y muchos murieron persiguiendo lo que creían que era cierto. Con el tiempo, avances cautelosos hacia lo que sería llamado las Fauces establecieron la base para las estaciones de tránsito que guiarían a quienes lo atravesasen. Posteriormente, durante la Edad de la Confusión a inicios del 41º Milenio, los navegantes aprendieron a leer las Fauces y sus estados de ánimo—comprendiendo las señales en la disformidad y evitando los repentinos y asoladores torbellinos que condenaron a los primeros exploradores. Las estaciones de tránsito cayeron en desuso, excepto por los refugiados de incidentes inesperados en el empíreo y como puntos de encuentro encubiertos para comerciantes independientes conspiradores.

Ahora, las Fauces son un rito de iniciación para los comerciantes independientes del Sector Calixis. Un lord-capitán puede ostentar la mayor licencia de comercio nunca vista en Puerto Errante, pero hasta que no vence a las Fauces y sobrevive para ver la furiosa luz de Furibundus en su extremo más alejado, no es mejor que un mercader común a ojos de sus iguales.

LAS ESTACIONES DE PASO

Las estaciones de tránsito son localizaciones dentro del espacio real al que las naves pueden saltar con seguridad de la disformidad mientras navegan las Fauces. Muchos comerciantes independientes evitan religiosamente ciertas estaciones y algunas aún conservan una mala reputación. Muchas de las estaciones son claros en el vacío, corrientes aullantes de gas energizado, o las cercanías de sistemas muertos. Sin embargo, otras son más intrigantes.

EL TEMPLO

El Templo es un sistema muerto en los mismos alrededores de las grandes tormentas de disformidad, a un corto salto disforme desde Puerto Errante. Es extrañamente simétrico y un sistema casi artificial de perfectas rocas esféricas de varios cientos de metros de diámetro orbitando un sol que es una ceniza de materia densa. No hay nada más—ni polvo, corrientes de gas, o mundos. El Templo ostenta su nombre debido a su larga asociación, en el mito del viajero del vacío, con la carta del Templo del Tarot del Emperador Sybillano. La carta significa el comienzo de una gesta bendita, pero también la salida fuera del reino del santuario de lo conocido.

EL MUNDO EMBRUJADO

El mundo embrujado es un enorme planeta rocoso y solitario, sin una estrella que orbitar, en el vacío profundo, como un juguete descartado por el antojo de un dios, con su atmósfera helada y glaciares en su superficie. Se desconoce si es un exiliado de su antiguo sistema o fue formado dentro del vacío sin luz. Ninguna tripulación permanecerá mucho tiempo en estos vacíos—es un lugar de mal agüero.

EL MONASTERIO

En medio de la Edad de la Confusión, una pequeña secta del Ministorum pagó una enorme suma a Trame Lathimon para que los llevara, junto con su estación de vacío Monasterio, a las Estrellas Halo. Lathimon echó a los ermitaños de sus compartimentos en el Conclave, una estación conocida por la frecuencia con la que los navíos se reúnen para intercambiar rumores de lo que se encuentra más allá. Las partes externas del Monasterio se han derrumbado y abierto al vacío, pero unos pocos ermitaños aún acuden a vivir aquí. Los comerciantes independientes han dejado desde hace mucho mensajes cifrados en el Monasterio para sus aliados, ocultos en puntos preestablecidos dentro de la estación de vacío. El ricamente decorado transepto central es empleado a veces como una zona neutral para el comercio clandestino, con los grupos permaneciendo ante un altar de piedra azul, un aquila de platino y unos estandartes perfectamente preservados que muestran las victorias de San Drusus.

FURIBUNDUS

"Una lámpara de fervor brilla sobre la puerta blanca
No sostenida por el mayor santo para marcar el camino
Sino colgada sola para desterrar las sombras envolventes
Que acosan al verdadero siervo del Emperador por el sendero predestinado".

—Traducido de los versos proféticos de Abenicus

a luz de Furibundus marca el extremo opuesto de las tormentas de disformidad y el inicio de la Expansión Koronus. Es una masa estelar enorme y primordial, con más energía que cualquier otra estrella. Su fuego arde tan feroz que las energías desatadas causan protuberancias de plasma ardiente que deforman la propia estrella, retorciéndose como si inmensas bestias luchasen en su interior. La envoltura exterior se desgarra y retuerce, arrojando enormes masas de fuego al vacío cercano. Furibundus está rodeado por escudos de gas remanente, vestigios de las capas más externas de la estrella.

La presencia imperial en torno a Furibundus se concentra en el asentamiento del vacío labrado en piedra de El Paso y el templo del Adeptus Mechanicus de Altar-Templum-Calixis-Ext-17. Las ornadas estructuras interconectadas de El Paso orbitan a distancia suficiente de la estrella para evitar las letales ondas de plasma solar y para que las naves de vacío puedan maniobrar sin dificultades. Más hacia el interior, cerca del rugido primordial de Furibundus, hay un planeta en una órbita frenética que se ve reducido a roca fundida una y otra vez por su proximidad a la estrella. El único modo de percibirlo es por la sombra que proyecta en el movimiento de las ondas de plasma. Este es Altar-Templum-Calixis-Ext-17 y aquí el Mechanicus oculta un templo-fortaleza donde los tecnosacerdotes estudian los secretos de esta furiosa estrella.

EL PASO

"Señor, sois un mentiroso, y aunque podéis comandar una flotilla de naves de guerra, el hecho es que aquí y ahora, solo estamos usted, yo y este martillo. Por tanto, no escuchemos más de lo que no sabéis y proceded con lo que sí sabéis".

-Doronal Casius, "Príncipe" de los Kasballica, conversando con el comerciante independiente Hiram Sult

El asentamiento antaño conocido como El Paso de Dewain y ahora simplemente como El Paso, es una red compuesta por cientos de estructuras de piedra flotando en el vacío. Es una masa de templos apuntalados y santuarios en cráteres de plasma cuyas torres sobresalen en todos los ángulos. La mayoría están conectados por túneles de piedra, puentes arqueados y grandes cadenas de acero. En el centro hay una macro-estatua del Dios-Emperador, más grande que muchas naves de guerra.

Muchos de los edificios de El Paso no estarían fuera de lugar en una superficie planetaria, mientras que otros laberintos espirales y sinuosos túneles de piedra se derrumbarían bajo la fuerza de la gravedad. Hay partes de El Paso que no tienen gravedad y poseen una fluctuante gravedad artificial. Las pocas estructuras con sus propios y estables generadores de gravedad son botines muy deseados y son disputados por las facciones más poderosas, cambiando de manos sobre los cadáveres y lamentos de sus anteriores ocupantes con una regularidad alarmante.



A lo largo de los siglos desde su establecimiento, El Paso se ha convertido en una guarida de villanía e intriga, con los descendientes de su población original, canteros y vasallos de los comerciantes independientes, muy superados en número por recién llegados de menor reputación. Aquí, los fanáticos religiosos se codean con asesinos, espías, fugitivos de la justicia imperial, miembros de narco-tribus, tripulantes camorristas de permiso y un amplio espectro de mercaderes de mala reputación. Bajo este tumulto de anarquía puede encontrarse un mundo aún más sombrío: tecnoherejes, cultistas, criminales desenfrenados, psíquicos no sancionados y peor. Aquí puede hallarse un millar de formas de intrigas mortales y todo, desde una nave estelar a un alma humana, puede ser regateado en El Paso—por un precio. Es precisamente por estas razones por las que muchos grandes poderes y facciones del Sector Calixis mantienen agentes secretos en El Paso: el Administratum, la flota de batalla Calixis, las grandes casas de la nobleza imperial, los discípulos de los Dioses Oscuros, el Ministorum... y tal vez incluso los Sagrados Ordos de la Inquisición.

Para los comerciantes independientes y sus agentes, El Paso tiene muchos usos más allá del de un simple puerto. Estos individuos acuden a descubrir los intereses de la competencia, encontrar una matriz de servicios ilegales no disponible en mundos imperiales, enviar tripulantes de confianza para jaranear, conseguir nuevos reclutas para reemplazar a los perdidos en el vacío y participar en intrigas mortales para obtener ventaja en la exploración de la Expansión Koronus. Es además un lugar en donde un navío puede refugiarse para reabastecerse y reparar el daño con relativa seguridad, siempre que el comerciante independiente pueda soportar a la multitud de escoria variada que podría acudir, o los extraños sospechosos que infestarán su navío dañado y trabajarán sin descanso sobre su casco por unos pocos tronos—o los tecnoherejes cuyo precio es bastante más alto pero cuya experiencia "sin preguntas" les hace merecedores del pacto con el diablo por contratarles.

EL REINO DE WINTERSCALE

"Es un lugar de tumbas y cráneos burlones. Su riqueza es su maldición para todos los que la buscan, porque ¿quién podría mirar esa riqueza y no pensar en derramar la sangre de su hermano para poseerlo todo?".

-Vilius Hope, tripulante

1 Reino de Winterscale es una de las regiones más exploradas y explotadas, y una que ha entregado en ✓ igual medida tanto fabulosas riquezas como una muerte temprana para los incautos. El Reino de Winterscale es una región definida por las estrellas exploradas y cartografiadas por Sebastian Winterscale en los primeros siglos del 41° Milenio. Está compuesto por unos pocos y codiciados mundos que se asientan como islas entre la oscuridad de lo desconocido. Los comerciantes independientes han atravesado la amplitud del reino un centenar de veces, pero incluso así, sus demarcaciones más alejadas y las regiones de disformidad problemáticas permanecen sin cartografiar. Aunque solo un puñado de mundos dentro del Reino de Winterscale ha sido parcialmente explorado, estos han probado estar engordados con riquezas y tesoros. La zona ha atraído a aquellos cuyo objetivo es solo la riqueza y se ha convertido en un campo de batalla entre rivales por su botín. Las gemas, minerales preciosos, bestias exóticas de mundos letales, artefactos xenos y muchas más rarezas se han derramado en los selectos cofres de carteles mercantiles y patrocinadores nobles en el Sector Calixis y más allá, gracias en buena medida a los incansables exploradores del Reino de Winterscale.

LAS MIL CARTAS

El Reino de Winterscale recibe su nombre del comerciante independiente Sebastian Winterscale, el primero en explorar y cartografiar muchas de sus estrellas. Quienes se aventuran en el Reino de Winterscale lo hacen sobre todo debido a la legendaria riqueza que se dice que alberga, pero también porque es una de las regiones más desordenadamente cartografiadas de la Expansión Koronus. Hay muchos clanes navegantes que poseen cartas de navegación del Reino de Winterscale. La mayoría de registros coinciden en parte, aunque algunos son radicalmente diferentes. Los pocos puntos de acuerdo entre estas cartas indican los mundos, estrellas y rutas de disformidad generalmente aceptados que existen, al menos en lo que a los exploradores de la Expansión Koronus concierne. Las demás cartas son consideradas vuelos de fantasía y sus datos de navegación nada más que una vil trampa para atraer y destruir a los estúpidos. Muchos creen que la razón para la abundancia de cartas confusas y contradictorias del Reino de Winterscale es simplemente un subproducto de varios siglos de actividad de comerciantes independientes. Pero unos pocos murmuran, en los antros de obscura de Puerto Errante, que todas las cartas son reales y que si se combinan de forma correcta, revelarán la extensión real del reino de Sebastian Winterscale y sus riquezas.

SANGRE Y ORO FALSO

La proximidad del Reino de Winterscale al Paso Koronus, los relatos de su riqueza y la relativa abundancia de cartas de navegación—aunque de dudosa precisión—implica que exploradores, mercaderes y renegados sean atraídos hacia allí, dispuestos a luchar por fortunas que podrían no existir. El Reino de Winterscale está empapado con la sangre de enemigos por mundos y recursos, y cada premio brillante llevado de vuelta al Sector Calixis ha sido comprado con la muerte de los que lo habrían reclamado. Los comerciantes independientes más débiles, temerosos de grandes riesgos, pueden acudir al Reino de Winterscale con la esperanza de hacerse ricos lentamente de sus recursos, mientras permanecen cerca de la luz de los dominios imperiales. Sin embargo, cualquiera que no venga armado y preparado para la batalla, es un idiota que no verá las luces de Puerto Errante de nuevo. Las tumbas de los ingenuos, los arrogantes y los desafortunados, llenan las estrellas del Reino de Winterscale y ofrecen un testamento mudo de este hervidero indomado de muerte y codicia.

ABRASIÓN

"La muerte goteando en la lluvia, sangre y los gritos de las bestias: Eso es todo lo que recuerdo de ese lugar".

> Mesenicus Var, capitán mercenario del séquito del comerciante independiente Hiram Sult

Abrasión es un mundo letal de rugientes tormentas, junglas y bestias extrañas. No es lugar para los hombres, puesto que la humeante lluvia devora el metal y forma extraños hongos sobre la carne, y el goteo de la savia de las plantas es letal o viciosamente tóxico. Con todo, el comercio de bestias ha encontrado un punto de

apoyo en Abrasión, llevado a precios exorbitantes por navíos de comerciantes independientes y naves mercantes ilegales y no autorizadas. Vienen a Abrasión a aprovisionar los siempre hambrientos fosos de lucha del distante Sector Calixis con saltadores saurios, gargantípedos y otros horrores de colmillos y fauces. Los grupos de cazadores, uniformados en voluminosos trajes de caucho vulcanizado, acechan en las junglas en busca de exóticos depredadores xenos para los fosos de lucha, siempre vigilantes por criaturas que constituirían las atracciones más letales en los lejanos mundos colmena del Imperio.

Fecundidad y ferocidad

No hay estructuras permanentes en la superficie de Abrasión—solo las carcasas de metal de las naves derribadas por las tormentas planetarias disolviéndose lentamente, las escasas ruinas de estructuras construidas por locos y las siempre crecientes junglas bajo la lluvia caustica. Desde las hojas más altas de su dosel hasta el suelo, las junglas de Abrasión son una masa asfixiante de innumerables plantas: árboles con hojas de cera negra y troncos cubiertos de púas que lloran savia espesa del color de la bilis, floraciones de hongos tan pálidos como la leche, espesas enredaderas de las ramas de los árboles, delicadas flores con el color de lívidos moratones sobre la carne, que se abren al toque llenando el aire con un fuerte aroma que embota la mente—todas estas y mil especies más plagan la superficie de Abrasión.

Las bestias acechan entre las junglas de pesadilla de Abrasión. Seres de todos los tamaños, perfectamente adaptados a este entorno infernal, viven aquí en grandes cantidades, desde escarabajos que roen carne o corteza para alimentarse de sangre o savia, hasta extraños acechadores de seis patas del tamaño de tres hombres, pero que se ocultan silencios e invisibles entre las ramas del dosel medio. Casi todas son capaces de matar a cualquier humano que pise la superficie de Abrasión. La naturaleza letal de las criaturas nativas de Abrasión es tanto la maldición del planeta, para cualquiera que pueda desear establecer una morada en la superficie, como también el premio que atrae a muchos hasta él.

La atracción de las bestias

Cuando los hombres vienen a Abrasión, vienen por las bestias. La jungla y la lluvia toleran tan poco la presencia del hombre, que los grupos de cazadores normalmente permanecen el menor tiempo posible en la superficie antes de llamar con una baliza de localización a su nave de desembarco estacionada en órbita. Estos cazadores y su feroz botín son a menudo transportados fuera del planeta por naves flotantes que nunca tocan la superficie. Otros deforestan la jungla con bombas anti-plantas y lanzallamas pesados para crear breves claros de aterrizaje—que son tragados de nuevo por la jungla en cuestión de días. Puede ser peligroso, pero el precio exigido por los cazadores por las bestias vivas de Abrasión es suficiente para olvidar los relatos de los grupos de caza desaparecidos y nunca vistos de nuevo, o los susurros de las cosas que acechan sin ser vistas bajo las hojas negras y la lluvia sibilante. Se dice que incluso la temida Casa de Bestias del Sector Calixis ha invertido una pequeña fortuna para asegurar un suministro constante desde Abrasión. Los precios son tan altos que sus depredadores pueden exigir a los clientes más ricos y perspicaces.

EL DOMINIO EGARIANO

"Si se necesitasen pruebas de que una oscuridad, que es mejor no perturbar, acecha entre esas estrellas malditas, entonces no podría ofrecer nada mejor que esos mundos muertos y secos. Para los sabios sugerirán que la curiosidad es, de hecho, el mayor de los pecados".

 Inquisidor Marr, hablando de los descubrimientos del comerciante independiente Sebastian Winterscale

El Dominio Egariano fue antaño un poblado dominio xenos que se extendía por varias estrellas cercanas. Milenios atrás, su civilización cavó víctima de una maldición que solo dejó mundos vacíos y desolados, y estructuras derrumbadas a su paso. Los mundos principales del Dominio son planetas desérticos, cubiertos por estructuras estrechamente agrupadas que forman un enorme laberinto tridimensional, con muros de cientos de metros de alto que se extienden en cinturones de miles de kilómetros por los desiertos. Estos claustrofóbicos complejos xenos están enterrados por arena y roca, y sus límites son riscos irregulares que marcan el borde de los desiertos de las tierras bajas. Los materiales de construcción egarianos brillan con la luz del arcoíris como si fuesen aceitosos, incluso mientras se desmoronan y quiebran con el tiempo. De algún modo canalizan la luz de las estrellas egarianas e incluso las regiones más profundas de las colmenas xenos están iluminadas con un brillo perturbador y cambiante. Los pasillos son estrechos para los humanos y los laberintos de la colmena están vacíos, como si los xenos y casi todas sus obras simplemente se hubieran desvanecido. El único sonido es el gemido del viento que sopla a través de los laberintos cerrados y en los salientes del desierto.

El mundo asesinado de Jerazol

"No hay crimen demasiado terrible, ni acto monstruoso, que un hombre no llegue a cometer con la suficiente convicción e interés personal".

-antiguo proverbio Terrano

Jerazol es un mundo desolado de ceniza y hueso carbonizado. Los relatos cuentan que es un mundo asesinado por la avaricia y el rencor. Descubierto por un piadoso comerciante independiente cuyo nombre no ha perdurado, Jerazol era verde y fértil, y sostenía una población de humanos cuya cultura se había desarrollado en un tribalismo primitivo. El desconocido comerciante independiente estaba decidido a devolver su población a la luz y el dominio del Dios-Emperador, y comenzó el proceso de civilizar y enseñar a sus gentes, purgando cualquier rastro de desviación o corrupción. Poco después, Jerazol fue encontrado por otros exploradores que creían que los humanos primitivos ocultaban maravillas de tecnología perdida, construidas por sus ancestros olvidados cuando llegaron por primera vez al mundo desde las estrellas. Estas máquinas, dijeron, merecían cualquier precio en sangre y muerte, y cuando el comerciante independiente les hizo frente, destruyeron sus naves permitiendo que sus restos cayesen a la superficie de Jerazol como las lágrimas ardientes de un dios. Se dice que entonces los asesinos bombardearon el planeta, reduciendo su superficie a ceniza y ahogando su atmósfera con humo. Los relatos no coinciden en si los saqueadores encontraron los tesoros tecnológicos que buscaban. Algunos dicen que desenterraron tales maravillas que ascendieron a los escalones de poder más altos del Imperio, otros dicen que solo hallaron ceniza, hueso y fango, y que maldijeron los sueños que les habían llevado allí a través del vacío y la locura para destruir un mundo por nada. No importa cuál es la verdad de los relatos, el mundo muerto y quemado de Jerazol existe como testimonio del precio que puede pagarse en busca de las riquezas del Reino de Winterscale.

LOS MUNDOS ABANDONADOS

"Es un lugar envuelto en tormentas, donde las luces fantasma de las falsas estrellas te atraen a una nada insondable. Es un lugar que no nos quiere y nos verá muertos por nuestra osadía al cruzar sus límites".

-Navegante Helias Yeshar, hablando de los viajes en los Mundos Abandonados

os Mundos Abandonados se encuentran más allá del Hervidero, una tormenta de disformidad menor cuya funesta agitación podría ser vista como una advertencia contra una exploración mayor. Por extraños caprichos del destino el racimo de los Mundos Abandonados, aunque relativamente cercano al Paso Koronus, no fue visitado por naves imperiales hasta siglos después de la apertura de la Expansión Koronus a la exploración. Entre los viajeros del vacío, los Mundos Abandonados son descritos como un lugar maldito de repentinas tormentas de disformidad, distorsiones temporales y extraños fenómenos estelares, y se dice que nada llegará a buen puerto si se hace dentro de sus límites. Eso no significa que nadie haya intentado sondear los misterios de los Mundos Abandonados o dominarlos mediante la colonización y la explotación—pero incluso tras establecer una ruta en esta región azotada por la tormenta, la mayoría de sus estrellas y planetas permanecen inexplorados. Las escasas gestas que se han llevado a cabo para establecer asentamientos o para cosechar la riqueza de los Mundos Abandonados han terminado en desastre.

PERDIDOS EN LA TORMENTA

Es extremadamente difícil trazar un rumbo en los Mundos Abandonados, incluso siguiendo una ruta cartografiada. La disformidad se revuelve como si intentase arrojar las naves a otro rumbo y furiosas tempestades aparecen repentinamente arañando el campo Geller. En otros momentos el racimo da lugar a extrañas bolsas de tranquilidad que mantienen las naves varadas. Incluso las rutas establecidas son poco fiables y a veces parecen desaparecer o conducir a diferentes destinos. Muchas naves se han perdido intentando llegar a los Mundos Abandonados y con cada navío perdido crece la reputación maligna de esa zona. La extraña y localizada naturaleza de las tormentas y las anomalías que envuelven los Mundos Abandonados, han llevado a algunos entre las casas navegantes a especular en privado que la región está oculta y protegida por algo que no desea que sus mundos sean molestados por la presencia humana.

GESTAS MALDITAS

Los Mundos Abandonados están cubiertos con las carcasas muertas de los esperanzados intentos de sacar provecho de sus estrellas: estaciones espaciales abandonadas desde hace siglos, puestos avanzados quebrados habitados por cadáveres quemados y resecos, colonias primitivas de humanos que se han apartado de la luz del Emperador. Todos son testimonio de la creencia entre los que exploran la Expansión Koronus, de que todas las gestas en los Mundos Abandonados están malditas. Con cada década, una nueva y valiente generación se burla de los cuentos de los exploradores más viejos y precavidos, y establece sus planes entre los Mundos Abandonados. Algunos prosperan durante un tiempo, pero el destino es inexorable y la maldad de los Mundos Abandonados es paciente. Con el tiempo, todo se desbarata y sus fortunas con ellos.

GRACIA

"El hambre devanó la poca esperanza que quedaba y nos llevó a lo que la humanidad nunca había contemplado".

-Comdeus Canto, superviviente de la expedición al Hijo del Infierno

Azotada por las tormentas, Gracia está rodeada y envuelta por remolinos y huracanes. Las continuas galernas llevan las esporas de su simple vida fúngica entre relámpagos y granizo. Bajo las tormentas, los picos y valles de la irregular superficie de Gracia forman un oscuro y bello paisaje que una vez estuvo trazado por las orgullosas estructuras de una colonia fundada bajo la autoridad de la comerciante independiente Aspyce Chorda. Desde detrás de los escudos de vacío y los cristales blindados, los colonos, procedentes de los exiliados más poderosos de la nobleza imperial y los criminales más exitosos (no resulta siempre fácil trazar una distinción entre los dos) contemplaban la belleza del mundo que era su santuario de las guerras de sangre, los rivales vengativos y el puño de hierro de la justicia imperial. El mundo de Gracia es aún igual de hermoso, pero los palacios coloniales yacen en ruinas y su población de ojos pálidos camina en las sombras, albergando un terrible secreto.

Una colonia de arrogancia

Gracia fue un mundo colonia fundado no para extender el dominio del Dios-Emperador, sino para servir a la codicia y arrogancia de la comerciante independiente Aspyce Chorda. Los palacios coloniales construidos en Gracia fueron fortalezas palaciegas para exiliados imperiales con riqueza y recursos—traídos en secreto hasta el límite del Imperio por el Gremio Frío, almacenados en criptas congeladas durante su viaje y devueltos a la vida en las profundidades de Puerto Errante. La comerciante independiente Aspyce Chorda engordó sus cofres aceptando fugitivos en el mundo que había reclamado y dejándoles construir sus palacios blindados en Gracia. A un coste aún más ruinoso, proporcionó a los exiliados esclavos ilegales desde El

Paso, entregándoles las mejores comidas empleando las naves menores de su flota y permitiendo a sus agentes y espías ir y venir del espacio imperial en los compartimentos de sus naves. Fue, por un tiempo, un paraíso de los impíos, pero no perduró.

Los devoradores de los muertos

Los piadosos dicen que con el tiempo, ningún pecado pasa inadvertido o sin castigo a la vista del Dios-Emperador, y el castigo de Gracia fue realmente terrible. Los navíos de Aspyce Chorda que llevaban suministros a Gracia fueron destruidos por una tormenta de disformidad que los engulló por completo y cerró el paso al planeta. El mundo era un refugio placentero y hermoso, y no tenía capacidad para producir su propio alimento. Durante un tiempo, los exiliados y criminales se contentaron con la falsa esperanza de que los suministros llegarían, y cuando no lo hicieron se volvieron unos contra otros, enviando a sus vasallos a saquear y quemar otros palacios y despojarles de suministros y comida. Con el tiempo, solo quedaban unos pocos palacios y se habían convertido en desagradables fortalezas contra las incursiones depredadoras de los que aún persistían. Cuando las incursiones no pudieron alimentar a los que quedaban, recurrieron a devorar a sus muertos—primero los que habían sido asesinados y luego los que aún vivían. Los escasos y degradados palacios coloniales albergan a los que comen carne humana y están siempre hambrientos. Algunos tienen balizas que emiten señales de desastre en el vacío, buscando sustento de los viajeros incautos.

LLUVIA

"Ahora no hay esperanza, he oído la voz llamando. Me está llamando desde la tormenta en el cielo y habla de transgresión y sangre, y escuchándola sé que es la verdad".

 extraído del mensaje astropático final emitido desde las colonias de prospección en Lluvia

Lluvia era un mundo colonia de húmedos pastizales y altas mesetas en los Mundos Abandonados, de flora y fauna comestible pero inofensiva. Se establecieron pequeñas colonias de prospección y bio-augures por una serie de comerciantes independientes a finales del siglo 8° del 41° Milenio. Encontraron poco de interés en la ecología del planeta e incluso menos bajo su tierra arcillosa. Los últimos retazos de informes astropáticos de la colonia de prospección hablan de estructuras encontradas en las densas áreas boscosas del planeta, pero no dan ninguna otra información excepto una nota de que la lluvia hacía un ruido extraño al caer junto a ellas. No se supo nada más de las colonias aparte de una única emisión astropática ilegible que comentaba figuras pálidas en la lluvia y formas lisas y brillantes en las nubes.

INIQUIDAD

"Por esta sangre juro mi alma y mi corazón a la oscuridad y al Azote de Hierro.

-del juramento de la fraternidad del Azote de Hierro

Iniquidad es un mundo de enormes montañas que se elevan de un mar ácido y orbitado por una luna fracturada. En madrigueras excavadas en la oscura roca de la montaña habitan miles de renegados y escoria de la peor clase. Es un mundo que existe para abastecer a sus salvajes manadas de corsarios del Caos con metal y suministros, que regresan con

prisioneros capturados para trabajar sin descanso en las forjas y minas envenenadas. No hay tradición en Iniquidad excepto la tradición del poder y el asesinato, y su brutal sociedad está dividida en fraternidades unidas por la sangre y los compromisos hechos en lenguas impías. Estas fraternidades controlan las minas y fundiciones en las profundidades bajos las montañas y supervisan a los incansables ejércitos de cautivos, cuyas vidas son mejores si son breves.

Hace mucho tiempo se establecieron las minas en Iniquidad, excavando en la roca rica en minerales a pesar de las miles de vidas perdidas por los derrumbamientos y las bolsas de gas venenoso. Esa época terminó cuando la fuerza de trabajo esclava se rebeló y masacro a los supervisores de las minas, embadurnando las oscuras paredes de la mina con su sangre. Se hicieron algunos intentos por parte de los patrocinadores de la operación minera para recuperar el control de Iniquidad, pero si lo hubo no quedó registrado y su fracaso es obvio por los malignos relatos que se filtran, como una mancha de sangre, mediante rumores y susurros incluso a Puerto Errante. Hasta ahora, nadie ha tenido éxito en purificar Iniquidad—aunque muchos lo han intentado y fracasado para regresar.

LAS ESTRELLAS MUERTAS

"Solo nosotros veremos lo que acecha más allá de esos pasos terribles y tras esos oscuros y brillantes golfos. Sea la muerte o la antigua majestad, caminaremos por el vacío y veremos qué hay un poco más lejos".

-Aleana Howsian, comerciante independiente, dirigiéndose a la tripulación del *Samarkanda*

Los cadáveres ardientes de las Estrellas Muertas atraen a los exploradores de los Mundos Abandonados, prometiendo mundos muertos y tesoros desconocidos. No se conoce ningún comerciante independiente que haya encontrado una ruta a través de la retorcida y maliciosa disformidad de esa región, todavía no. Los secretos y riquezas que esperan en la funesta luz de esas malignas estrellas han atraído a los exploradores durante siglos, pero todos han fracasado en penetrar en las Estrellas Muertas. Muchos de los más temerarios han perecido en su intento de aproximarse al aparentemente inexpugnable vacío.

La Heredad Maldita

"El orgullo nos ha conducido a la muerte y el tormento espera a todo aquel que siga nuestros pasos".

-atribuido a Fe Lathimon

n épocas pasadas, el hombre creía que todo el mal y la corrupción en la Expansión Koronus emanaban de la Heredad Maldita: males en la disformidad, energías que desolaban la vida de mundos, racimos de estrellas que aparentemente morían juntas en cataclismos antinaturales, desgracias, naves-fantasma y los rapaces orkos. Los comerciantes independientes sabios rehuyen estos vacíos incluso ahora y se sabe poco de los mundos en las

profundidades dentro de la Heredad Maldita. Los viajeros del vacío viven aterrorizados de la Heredad y de la mala fortuna que fluye de ella. Susurran relatos de tumbas xenos bajo la Muerte de Lathimon, la maldecida Dolorium y el dominio de los temidos orkos más allá.

ESTRELLAS Y RUTAS SIN TRAZAR

La Heredad Maldita es una región enorme y sin cartografiar a la que pocos han viajado y regresado. Existen pocas rutas en la Heredad y aquellas que probablemente son precisas están celosamente protegidas por los clanes navegantes que las encontraron por primera vez. Otros fragmentos de la información de navegación de la disformidad son altamente imprecisas y posiblemente letales para la nave y su navegante, si son seguidas ciegamente. Aquellos que deciden viajar a la Heredad Maldita lo hacen con el conocimiento de que están caminando en lo desconocido, en donde su destino está sujeto a la casualidad más salvaje y pueden encontrar la ruina tan fácilmente como la fortuna. Sin embargo, para un alma valiente y ambiciosa, la Heredad Maldita es un lugar de posibilidades envenenado por una oscura reputación.

MUERTE DE LATHIMON

"Por encima de la tumba estaban garabateadas en sangre, que se había secado y desmenuzado en el viento, las palabras que yo me llevaré a mi tumba y temo que incluso allí no encontraré descanso de su temible significado".

-de los diarios personales de Balastus Irem

Muerte de Lathimon orbita alrededor de una de las estrellas del Cineris Malificum, una cadena de rescoldos astrales rodeado por escudos de materia estelar arrojada por su antigua extinción. Este mundo escalofriante, sobre el que Fe Lathimon y cientos más murieron en formas que nunca fueron registradas, alberga grandes estructuras ciclópeas, columnas y avenidas que se extienden por su superficie ennegrecida, tan desgastadas y cubiertas por los polvos del tiempo que parecen ser colinas y valles. Se dice que solo unos pocos han visitado este temible mundo, incluyendo a Balastus Irem, asesinado por la Inquisición, y Rafe Longinus y Eduard Majessus, que desaparecieron sin dejar rastro en las regiones oscuras de la Expansión Koronus.

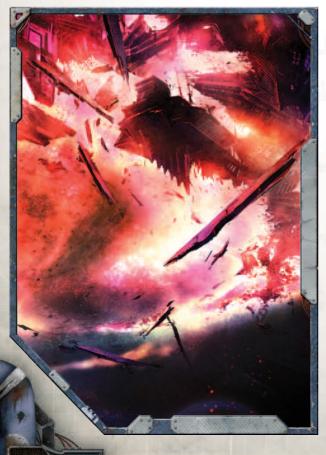
Procesión de los malditos

"¿Nunca te has preguntado a dónde van los perdidos? No los muertos, sino aquellos perdidos a la esperanza y a todo aquello que nos sostiene a estos desgarrados fragmentos de vida. No, veo que no piensas en ello. Yo tampoco lo hago, porque he visto ese lugar y sé que debo ir con el tiempo, como haremos todos nosotros".

 de la última confesión del navegante Conrad Nostromo antes de su ejecución por los Ordos Calixis

Hay lugares oscuros entre el Halo de Estrellas, malditos o más allá de toda comprensión, donde el mismo vacío rechaza la mano del hombre. El sistema sin nombre que alberga la Procesión de los Malditos es uno de esos lugares. Un vacío marchito y unos pocos mundos desolados orbitando alrededor de una estrella brillante y turbulenta. Muy cerca de las energías solares está la Procesión; una delgada cadena de restos, pecios espaciales golpeados por la disformidad y navíos muertos de un centenar de orígenes xenos distintos. Si todos los muelles del Segmentum Obscurus lanzasen una nave al mismo tiempo, esa enorme flota podría aproximarse a la Procesión. Las corrientes de la disformidad han arrojado aquí incontables miles de restos y naves arruinadas, tal vez por más tiempo del que la humanidad ha viajado por las estrellas—quizás más tiempo del que ha existido la humanidad. Los fantasmas y otros ecos de la disformidad orbitan con la Procesión, unidos a los desechos y al polvo de sus restos.

Hay muchos relatos sobre la Procesión. La antigua tripulación del comerciante independiente Wrath Umboldt cuenta una de esas historias sobre cómo su navío, el Cruzado Virtuoso, llegó silenciosamente hasta los límites externos del sistema de la Procesión mientras estaba en una expedición mucho más allá de la maldita Dolorium. El propio vacío del sistema estaba embrujado, las presencias acechaban a los tripulantes en cubiertas oscuras, patrones de presagio se arremolinaban en las rejillas del auspex y los espíritus-máquina del Cruzado estaban inquietos. Los sollozantes astrópatas del coro de la nave fueron sedados mientas los dispositivos fallaban y energías inexplicables crepitaban alrededor del motor de disformidad. Umboldt siguió adelante, y a su orden, los hombres se agruparon en naves de rescate y se lanzaron sobre la Procesión. Algunos regresaron con grandes tesoros y extraños artefactos xenos, otros tripulantes se volvieron dementes, pero la mayoría no regresó, tragados por la Procesión de los Malditos o atraídos al vacío helado por fantasmas del auspex y fallos en los dispositivos.





ZIENTOZ DE DIENTEZ

"Existen bestias entre las estrellas que aplastarían nuestras vidas, harían cenizas de nuestros mundos y destruirían todo lo que consideramos sagrado. Las bestias esperan en la oscuridad y en las fronteras, rechazadas como seres entrevistos en los bosques de antaño que miraban con ojos rojos brillantes y corazones hinchados con la alegría de la ruina".

-de *Consideraciones en la naturaleza de lo desconocido* por Estivan Mauritin, consejero del comerciante independiente Hiram Sult

Zientoz de dientez es una extensión de sistemas en el corazón de Heredad Maldita que sirve de nido y campo de cría para los orkos. Solo unos pocos de los más valerosos—o más estúpidos—exploradores se han aventurado en este lugar, pero los que lo han hecho hablan de mundos en un estado de inmundicia y escombros, rodeados con nubes de desechos y desperdicios de donde naves orkas surgen como moscas, con sus brutales proas erizadas con armas y cubiertas en pintura de guerra de sonrientes calaveras. Bajo sus mantos de restos y crudas defensas hay mundos envenenados por los residuos de la industria orka y en el que los pieles verdes se masacran entre sí por el saqueo de los despojos y compiten para construir armas, fuertes de bloques y masivas efigies-máquina. Desde estos mundos, los orkos se han aventurado en el pasado en busca de botín y materias primas para sus crecientes ejércitos.

Los belicosos orkos de Zientoz de dientez se dividen en bandas, partidas de guerra y clanes dirigidos por jefes orkos cada vez más poderosos. Los pieles verdes luchan constantemente por superar a sus hermanos, y los jefes más poderosos aumentan de tamaño reflejando su estatus.

Zientoz de dientez es inusual entre los sistemas dominados por los orkos—alberga a muchos más orkos ricos y arrogantes conocidos como tipejoz vazilonez de lo habitual. Algunos han sugerido que esta puede ser la respuesta evolutiva orka a las oportunidades de la Expansión Koronus, aunque nadie lo sabe con seguridad. Los tipejoz vazilonez son infames por su amor por los tesoros y siempre están interesados en las oportunidades para el pillaje y el saqueo. Los tipejoz vazilonez no están por encima de la traición, el asesinato u otras estrategias sospechosas para acumular riqueza y equipo de guerra más poderoso. Algunos tipejoz vazilonez contratan incluso a otras razas xenos. Muchos de estos orkos toman la vida de un korzario para conseguir bienes más mal habidos. Por ello, Zientoz de dientez es el hogar de hordas de korzarioz y estos orkos piratas son los que dominan a las hordas de pieles verdes de esta región.

De cuando en cuando surgen voluminosos kapitanes, astutas bestias que conducen a sus seguidores desde Zientoz de dientez a lo largo de la Expansión Koronus en busca de nuevos botines para los clanes. Afortunadamente, estos escasos y poderosos individuos solo han sido capaces de comandar a un parte de los orkos de Zientoz de dientez, pero en el corazón de este dominio algo está creciendo en poder.

En el centro de Zientoz de dientez hay un mundo donde los orkos han crecido en enorme cantidad y donde la batalla entre ellos es más feroz que en cualquier otro lugar. Poderosos jefes y kapitanez korzarioz se reúnen aquí para probar su vigor en la mayor lucha de la Expansión. Con cada ciclo pasado de conflicto, el número de jefes disminuye y los que sobreviven son más poderosos y crecen a un tamaño aún mayor. En la brutal lengua de los orkos, este lugar es llamado Kolmillo y es el verdadero corazón de Zientoz de dientez.

Sobre la superficie de Kolmillo orbita un enorme pecio espacial y millones de orkos, y sus razas menores, trabajan bajo la dirección de sus mekánicoz, encajando motores y armas saqueadas de las naves de otras razas o construidas en talleres dispersos a lo largo de Zientoz de dientez. Ningún orko individual sabe qué es lo que les obliga a reunirse aquí, pero en cada célula de su carne saben que el ¡Waaagh! se está reuniendo, y todo lo que esperan es a que surja un caudillo indiscutible en el crisol de la guerra interna orka. Los orkos están al borde de un gran ¡Waaagh! de destrucción que, si no es detenido, hará temblar la Expansión y los límites más allá.

Las Estrelias Paganas

"Esta es una era para los descreídos. Mejor morir su una fe bajo un sol oscurecido que ponerse de rodillas ante aquellos que nos harían llamarles dioses y devorarían nuestras almas cegadas".

-palabras del apóstata Lucius Greer

as Estrellas Paganas son una región difusa de antiguas estrellas que arden con una luz oscura y cuyos mundos han estado habitados desde hace mucho tiempo. Las sociedades y comunidades humanas, separadas largo tiempo del grueso de la humanidad, habitan en las Estrellas Paganas. Estas comunidades no saben nada de la luz divina del Dios-Emperador y algunas extrañas culturas albergan raras tecnologías del pasado perdido de la Humanidad. Es posible que estos dispersos dominios humanos sean los restos de uno

o más imperios mayores desaparecidos hace mucho tiempo, dejando estos enclaves fragmentados como desechos detrás de la marea en retirada.

Se han establecido tenues rutas desde el Reino de Winterscale a Naduesh y Zayth en las Estrellas Paganas, pero el resto de estos mundos caídos son temas de misterio y rumores. Los comerciantes independientes apenas han tocado los tesoros de las Estrellas Paganas y aún deben llevar la palabra del Dios-Emperador a las comunidades humanas. Un billón de almas paganas espera la llegada de los devotos misioneros y los grandes auto-templos arrojados desde la órbita. Algunos hablan de grandes tesoros bajo mundos muertos, mientras que otros codician los mitos de una edad perdida mantenida en secreto por aquellos que habitan en la funesta luz de las Estrellas Paganas.

AGUSIA

"La muerte es una tierra a la que todos pasaremos con el tiempo".

—antiguo proverbio Terrano

Agusia es un mundo tumba que rodea una débil estrella roja. Una perdida civilización humana transportó a sus muertos a Agusia durante milenios y de este modo lo convirtió en un mundo necrópolis. Los enormes desiertos de ruinas y montañas aguja del planeta permanecen desoladas, erosionadas o medio enterradas por el polvo, vacías de todo salvo los restos de un pasado muy distante. Cada parte de la superficie de Agusia está enterrada bajo estratos de edificios derrumbados y mares de polvo de las antiguas estructuras de piedra. Cada cámara es un sepulcro de gran antigüedad, cada espacio es un mausoleo. Las decadentes tumbas-aguja superiores y los kilómetros de compactas ruinas contienen los ecos de un trillón de almas.

Agusia sigue estando casi libre de exploradores con la única excepción de una pequeña expedición de la secta del Adeptus Mechanicus de los Discípulos de Thule, que ha penetrado en las catacumbas bajo los desiertos helados del norte polar. Hasta ahora, los thuleanos han investigado solo una pequeña fracción del mundo y grandes cantidades permanecen ocultas y sin perturbar. Pero lo que los tecnosacerdotes han descubierto es al mismo tiempo asombroso y desconcertante: ornados santuarios-tumba inclinados, enormes mecanismos de oración de una docena de variedades, mausoleos eficientemente llenos de ataúdes apilados, muros impasables de metal verdinegro con intrincadas runas magnéticas de plata, y ornadas muestras hololíticas de arte abstracto que de algún modo todavía activas después de milenios. Qué maravillas o terrores acechan en las partes inexploradas del planeta es algo aún por revelar.

NADUESH

"No sabemos realmente cuáles eran los propósitos de nuestros ancestros. Solo tenemos las herramientas que ellos hicieron para cumplir esos propósitos".

-antiguo proverbio Terrano

Naduesh es un mundo habitado por humanos de ardientes y secas llanuras, y enormes y extensas megaciudades que ahora son poco más que ruinas pero que recuerdan un logro tecnológico increíble y ahora perdido. Las megaciudades de Naduesh son

madrigueras parecidas a laberintos bajo una cúpula apoyada por enormes pilares y muros fijados con bastiones masivos. Cada parte del conjunto está colocado con estructuras que se aferran como gárgolas y lleno de bóvedas y túneles. El grueso de la población planetaria sigue una existencia tribal lejos de las ciclópeas megaciudades, siguiendo rebaños de herbívoros mientras se ensañan en guerras internas por honor y deporte sangriento. La gente de Naduesh tiene poca comprensión de la tecnología abandonada en estas ruinas y parece incapaz de reconstruir completamente su sociedad. Los sonidos y estructuras de la cultura nadueshi indican una raíz distante del gótico clásico y vinculan a la población y a sus megaciudades en ruinas a una edad ahora pérdida de la Humanidad.

Los más influyentes entre la población humana de Naduesh habitan en Marajur, un inmenso recinto de ruinas de treinta kilómetros de ancho y tres kilómetros desde los restos en el suelo hasta las desmoronadas bóvedas en lo alto. El espacio interior de Marajur se abre entre sus pilares de apoyo y las bóvedas curvadas están dispuestas con enormes mosaicos. Toda la estructura es lo bastante grande para albergar sus propios sistemas meteorológicos, con la bruma de los distantes bastiones rota por nubes de polvo blanco y repentinos aguaceros templados. Aun siendo impresionante, Marajur es una sombra de su antiguo ser: sus estructuras base están arruinadas, sus apoyos en las bóvedas altas ceden. Con cada año que pasa las estructuras superiores se tambalean.

A pesar de estatus, Naduesh es utilizado como un punto de suministros por muchos forajidos y renegados humanos en busca de alimento fuera del alcance de los aspirantes a cazadores, comerciando por armas y esclavos a cambio de ganado y reclutas frescos de los guerreros primitivos del planeta.

ZAYTH

"Nunca sabremos la verdad de las guerras libradas más allá de la luz del Emperador y solo podemos mirar a los restos de los campos de batalla y preguntarse qué es lo que ha pasado".

-comentario del comerciante independiente Hiram Sult

Zayth es un mundo profundamente marcado por la guerra. Enormes vehículos del tamaño de ciudades cubren la superficie del único macrocontinente del planeta. Cada uno es una fortaleza equipada con temibles artefactos de guerra y destrucción. En su interior mora la población humana, protegidos de la radiación y las toxinas desatadas por siglos de guerra. La superficie del mundo ha sido asolada durante milenios y envenenada por los bombardeos, la constante y apremiante minería, y el paso de los vehículos-colmena. A pesar de su armamento y extraordinarias ciudades-vehículo, los humanos de Zayth se han alejado del conocimiento de sus ancestros, excepto en la guerra, y el conocimiento para producir sus vehículos-colmena se extinguió hace mucho. Los grandes generadores y bóvedas de máquinas están permanentemente sellados o custodiados por las Cofradías del Motor, un título hereditario para quienes protegen las tradiciones y cultura de cada clan-fortaleza.

RAAKATA

"Los sueños se pierden en el vacío más allá de la razón, se vuelven cosas terribles y oscuras hechas de los deseos de los tontos y el artificio de los tiranos. Cuando los sueños se pierden tanto es mejor dejarlos solos".

-de las reflexiones personales del inquisidor Hastur Whitlock

Raakata es un mundo en ruinas al que solo se puede llegar atravesando una traicionera región de la disformidad. Se dice que sus colmenas vacías y colapsadas están repletas de reliquias de la Edad Oscura de la Tecnología, mientras que el vacío alrededor del planeta está lleno de emisiones de voz en lenguas extrañas, incoherente código binario y estática. Su población humana está compuesta por salvajes primitivos y depravados que se embadurnan en ceniza y oxido, y que han perdido hace mucho el conocimiento de sus ancestros que construyeron las colmenas y los tesoros que se pudren en su interior. Todo lo que se conoce de Raakata procede de los archivos de Toros Umboldt, que reclamó su descubrimiento pero que ha fallado en redescubrir el mundo en dos expediciones posteriores. Todo rastro de su anterior paso ha sido borrado por la cambiante disformidad y su posición entre sus iguales ha disminuido en gran medida en consecuencia.



VAPORIUS

"Lo que un hombre cree es más importante que lo que hace. La falsa creencia deshace la virtud de cualquier gesta y consume al más grande de los logros".

-de los discursos de San Drusus

Todo lo que se sabe de Vaporius y de su extraña gente procede de los rumores que circulan en Puerto Errante, El Paso, y en donde se reúnen exploradores y renegados. Se dice que Vaporius es un mundo de desiertos rojos, brillantes mares turquesas y grandes ciudades de torres de bronce, cúpulas esmaltadas y extensos edificios cubiertos en azulejos de intensos colores de cristal, metal y cerámica. La población humana del planeta es alta, con unos rasgos orgullosos casi felinos y ojos brillantes azul verdosos. Se mueven por sus ciudades en túnicas de tela reluciente que cambian sutilmente el tono mientras caminan. Es reputado que el gobierno planetario reside en manos de Reyes-Sacerdotes que controlan la distribución del agua, considerada una fuerza divina de vida. Se dice que hace décadas un grupo de misioneros viajaron a Vaporius para romper el gobierno de los Reyes-Sacerdotes. Nada más se supo de ellos, excepto los susurros de tortura, matanza y sangre.

DEMARCACIONES SIN RECLAMAR

"Como son estos reinos de estrellas, lo fueron antaño todos los reinos que ahora se cuentan dentro del Imperio del Hombre: ricos con el miedo y la oscuridad, y clasificados con el olor de los secretos que pertenecen a los muertos".

-atribuido al comerciante independiente Solomon Haarlock

ás allá de la mayor nebulosa de la Expansión Koronus hay regiones visitadas solo por los silenciosos Discípulos de Thule y pocos más. Se cuentan relatos de naves-fantasma, mundos bellos pero desiertos, nebulosas de polvo que reclaman las almas de condenados y abandonados—y por supuesto, riqueza inconmensurable que espera a los valerosos comerciantes independientes que la reclamen.

CONCANID

"Cualquiera que establezca un rumbo a partir de los desvaríos de profetas y brujas ya está perdido, y cualquiera que viaje con ellos es un idiota".

-Vilius Hope, tripulante

Concanid es una estrella distante y no visitada que mediante la asociación con las palabras moribundas de un psíquico se ha convertido en un lugar que atrae y repele a los exploradores por igual. En 633.M41, un astrópata en El Paso fue llevado a la locura y a una lenta muerte por terribles visiones. Antes de morir, el astrópata habló de "gusanos negros bajo una estrella

de ojos verdes", el "mar de oro fundido" y otros terrores medio nombrados. Algunos sabios de lo arcano supusieron que la estrella Concanid en las lejanas Demarcaciones sin reclamar era la "estrella de ojos verdes". Concanid resplandece regularmente en verde por razones desconocidas para los tecnosacerdotes del Divino Astrometricum, que trabajan incansablemente para registrar tales eventos celestiales al detalle. La estrella permanece sin visitar y el testamento completo del astrópata moribundo decae ahora en las escasas colecciones privadas de obras esotéricas.

ILLISK

"Mentiras, todo ello... especialmente esas partes que suenan verdaderas en el corazón la primera vez que se escuchan. Este es el arte del mentiroso mostrado y del mismo modo deshecho. Ese es mi juicio sobre los, así llamados, secretos thuleanos".

-Astigos de Far Prol, senescal de Morthus Winterscale

Los Discípulos de Thule poseen registros que hablan de un extraño mundo máquina en las profundidades de la Expansión Koronus: módulos de cogitación ocultos se agrupan bajo cada parte de su corteza en enormes bóvedas que descienden a los mismos límites de las sondas del geoauspex. La superficie es barrida por tumultuosas tormentas y está desolada por la antigua minería. Grandes torres arrojan calor geotérmico mediante vastas tuberías en la atmósfera turbulenta y el calor produce frenéticos cinturones tormentosos de nubes agitadas. Diez ciudadelas emergen de la superficie, cada una tan grande como una colmena, vacías y huecas excepto por el polvo susurrante de los xenos muertos. Corredores de decenas de kilómetros están inundados con nichos en los que se encuentran resecos cadáveres xenos y su carne disecada aún está perforada por filamentos que conectan en enormes máquinas.

ORN

"Aunque camine entre bestias y sienta sus garras, que el Emperador escuche mi oración y me permita pasar indemne".

-del Cantico de Pasaje de San Drusus

El único conocimiento de la humanidad acerca de Orn procede de los Discípulos de Thule, que fueron atraídos a los bosques de enredaderas de Orn por las emanaciones de un motor de disformidad durmiente dentro de una nave xenos medio enterrada. Allí, los exploradores descubrieron una raza xenos belicosa y casi salvaje que utilizaba el extraño navío como una forma de ciudad o nido. Los xenos blandían los dispositivos tecnológicos como reliquias y cazaban, desgarraban y devoraban a los servidores topógrafos enviados desde la órbita. Los thuleanos marcaron el mundo con la runa de intransigencia, lo declararon anatema para la humanidad y siguieron adelante en su búsqueda.

LAS FOSAS DE HECATON

"La luz del Emperador es como una lámpara que brilla en la oscuridad, pero cuando uno pasa más lejos de su origen, todo se vuelve indistinto y lo que puede ver le parece hecho de duda y miedo. Y en el límite más lejano de la luz, donde todo es oscuridad y la luz es un recuerdo distante, ahí es donde mora el terror".

-Kobras Aquairre

as Fosas de Hecaton son una oscuridad antinatural en las lejanas profundidades de la Expansión Koronus, como la furia de los dioses caídos hace mucho sobre los mundos. Su presencia proyecta una larga sombra a través de la Expansión y sus estrellas están consumidas y muertas, y los temerarios comerciantes independientes que van allí no regresan. Hace mucho, las Fosas se tragaron al poderoso lord inquisidor y comerciante independiente Kobras Aquairre, y muchos suponen que el mismo destino recayó en los Discípulos de Thule que siguieron su estela. Las estrellas que existen a la sombra de las Fosas son lugares de mal agüero de las que se conoce poco aparte de las incertidumbres de mitos y profecías.

MELBETHE

"Mira mis obras y desespérate".

-apócrifamente atribuido a un antiguo rey Terrano

Cerca de las Fosas de Hecaton se encuentra una estrella agitada y furiosa. A su alrededor, el vacío está ahogado por desperdicios y resplandecientes energías. Los Discípulos de Thule están entre los únicos exploradores que se han aventurado tan lejos en la Expansión y regresado. Sostienen que Melbethe albergó antaño a una extraña civilización xenos que esculpió palacios negros de los asteroides y dejo vastas esculturas de obsidiana colgando en el vacío. Se extinguieron hace mucho tiempo, desaparecidos por algún destino desconocido, dejando detrás solo restos quebrados.

LAS LEJANAS ESTRELLAS CADÁVER

"Hay algunas aventuras que solo los locos emprenderían—serás recompensado únicamente con cenizas y con la risa de los muertos". —advertencia a Kobras Aquairre

Hay muchas estrellas cadáver en los distintos límites de la Expansión Koronus: Siete Maldiciones, las Piras, y las desgarradas ascuas sin nombre que navegan a la deriva dentro de los propios límites de las Fosas de Hecaton. Estas son estrellas que se consumieron y murieron hace mucho tiempo en alguna enorme y demoledora catástrofe. Ahora, veladas por los gases desechados de su destrucción, esperan la llegada de la humanidad. Terribles fuerzas, muertas durante eones, pueden ahora agitarse sobre mundos devastados en esas regiones distantes, y la

disformidad está perturbada.

HABITANTES DE LA EXPANSIÓN

"Cualquiera que mire a una estrella y crea que es el primero en hacerlo es un necio. Cada planeta, luna o sol brillante es la tumba de incalculables razas y el sepulcro durmiente de secretos perdidos al paso del tiempo".

-atribuido al comerciante independiente Solomon Haarlock

a Expansión Koronus es un abismo de oscuridad en la que los pocos hechos conocidos por la humanidad son como velas extinguidas. Dentro de sus vastos límites esperan mundos y secretos que necesitarían de generaciones de exploradores para descubrirlos, y en lo desconocido y no cartografiado otras cosas oscuras se agitan y planean con mentes inhumanas y propósitos sin alma. Desde los largo tiempo muertos creadores de los artefactos Halo a los traicioneros eldar, muchos otros poderes tienen litigio o interés en la Expansión Koronus, y cada uno tiene sus propios fines y conocimientos que lo impulsa a actuar. Estas motivaciones les ponen en contacto con frecuencia con comerciantes independientes, que no son más que los más jóvenes de su clase en caminar por estas estrellas.

LA AMENAZA ORKA

"Un orko no tiene miedo al dolor, no se acobarda por la duda o el fracaso, y es tenaz en la búsqueda de lo que quiere. Eso lo hace lo más peligroso que puedes imaginar, y la crudeza de sus armas no hace nada para atenuar mi propio miedo de ellos".

-Marius Lorrt, capitán de la nave de guerra Victus Gloriana

Los orkos son una raza alienígena tosca y brutal, con una insaciable sed de violencia. Son una plaga de piel verde en la galaxia, expandiéndose, reuniéndose en grandes cantidades, y golpeando a través de las estrellas como un puño sangriento, saqueando y destruyendo todo a su paso. El derecho por la fuerza es un mantra incuestionable y evidente para todo orko. Luchan constantemente entre sí, y solo los fuertes sobreviven en la sociedad orka. Los que alcanzan la autoridad sobre otros orkos ('el Jefazo' como se les conoce) lo hacen porque han demostrado que son los orkos más viles y más duros.

Un orko medio es tan alto como un humano, pero está encorvado por sus músculos y se elevaría sobre la mayoría de los humanos si estuviera recto. Tienen largos brazos musculosos; un cráneo grueso encajado sobre sus hombros encorvados, con una ancha frente y brillantes ojos rojos. Sus bocas están llenas de colmillos afilados que sobresalen como los de un depredador salvaje. La fisiología de un orko hace que sean excepcionalmente dificiles de matar y capaces de ignorar heridas que matarían a un humano, y pueden sobrevivir y recuperarse de tener miembros cortados y crudamente repuestos después. Los orkos hablan una lengua áspera y gutural, un reflejo de su apariencia física y dura perspectiva de la existencia.

Aunque su tecnología es rudimentaria, poseen una comprensión y afinidad innata con la maquinaria y las armas. Este conocimiento racial se manifiesta en las habilidades de

354

los llamados excéntrikos, dotados de una extraña intuición o capacidad que los diferencia de los demás orkos. De estos, lo más cruciales para la maquinaria de guerra orka son los mekánikoz, los fabricantes de armas, armaduras y vehículos usados por los orkos para hacer lo que mejor saben hacer: matar cosas. Los mekánikoz son artesanos ingeniosos pero poco fiables que son maestros en la fabricación de destartaladas, pero temibles, naves, máquinas de guerra y armas, a partir de restos y chatarra. Incluso si el resultado no es el esperado, estos artefactos son aún terriblemente efectivos—la mayoría de las veces.

KORZARIOZ ORKOS

Algunos dirán que los orcos no son la mayor de las razas que recorren las estrellas, que sus naves y armas son construcciones poco fiables de chatarra recuperada de las naves de otras razas, crudamente reacondicionados más por suerte que por criterio. Otros, sin embargo, señalan el hecho de que pueden encontrarse orkos en cada rincón de la galaxia y sus supuestas limitaciones tecnológicas no han impedido que se cuenten entre los piratas más temidos y eficaces de la galaxia. Sus naves están masivamente armadas y cargadas de orkos ansiosos de luchar, y el amor natural de los orkos por la violencia y la adquisición los convierte en un terror para las demás razas que viajan por las estrellas.

Los korzarioz orkos quieren más de todo: más armas para ser más fuertes, más chatarra para construir naves y máquinas de guerra, y más riqueza para tener prestigio entre los suyos. Aunque muchos de los objetos capturados en sus incursiones son de escaso valor para los orkos, ese saqueo es muy valorado por otras razas, que luchan y mueren por protegerlo. De este modo, el valor reside en la oportunidad de batalla, ¡y ningún orko rehuye una buena pelea! Los orkos rara vez se organizan por encima del nivel de una única nave. No obstante, pueden formarse pequeñas formas flotas alrededor de una líder orko particularmente exitoso o carismático, conocido como un kapitán. En la mente de un korzario, predominan dos cosas: la sed de batalla y la codicia. En la Expansión, los

orkos suelen ser encontrados en pequeñas naves incursoras, aproximadamente del tamaño de una nave escolta imperial. No obstante, el tamaño es engañoso: invariablemente, la nave está atiborrada con una marea verde de orkos, lo que asegura el probable éxito de una acción de abordaje.

Un ataque de los korzarioz orkos suele ser brutal y directo, con las naves orkas acelerando sobre el enemigo y disparando todas sus armas antes de embestir y abordar a sus víctimas. Sin embargo, esta forma de actuar no significa que un kapitán carezca de astucia. Los orkos acechan a menudo en campos de asteroides en los límites de los sistemas, donde no pueden ser vistos por los sensores de las naves que cruzan el vacío. Las emboscadas sobre convoyes de naves de suministro desde esta clase de cobertura son comunes, e incluso se habla de pequeñas flotas y naves de guerra. Si un kapitán siente la necesidad de una presa mayor, la tripulación puede descender sobre un mundo o estación espacial, saquearlo y quemarlo, y retroceder a sus naves y a la protección de un campo de desechos. No obstante, si los orkos de una flota buscan realmente un gran combate, probablemente golpearán un mundo o estación y esperarán a ver qué o quién intenta detenerlos.

La creciente marea verde de la Expansión

Los korzarioz orkos acechan a lo largo de la Expansión Koronus. Desde crudas estaciones construidas en campos de asteroides o nubes de desechos, los kapitanes dirigen sus flotas para saquear lo que puedan encontrar y pelear con quienes se crucen en su camino. Incluso los sistemas relativamente explorados cercanos a las Fauces han sentido el puño de hierro de la piratería orka; en el pasado, El Paso fue atacado por kapitanes orkos que se habían vuelto lo bastante poderosos como para dirigir grandes enjambres de cañoneras y kruzeros. Afortunadamente para los que viajan a la Expansión, la presencia y depredaciones de las muchas flotas orkas es caótica y sin un propósito unificado, y son tan propensas a hacer la guerra a su propia especie como a todos los demás.



Morgaash Kulgraz y El Rompemundoz

Recientemente, un kapitán ha empezado a crecer en prominencia y a reunir a otros korzarioz bajo su bandera, con la intención de establecerse como el señor principal de cientoz de dientez—Morgaash Kulgraz. Este brutal líder orko apareció por primera vez en la Expansión Koronus a bordo de un pecio espacial muy dañado, el *Puño de Gork*. Aunque apenas capaz de navegar, el pecio estaba lleno de saqueos de otras partes de la galaxia. Nadie puede decir cuánto tiempo estuvo el pecio a la deriva en la disformidad antes de llegar a cientoz de dientez, pero la impresionante llegada de Morgaash fue solo el inicio de su ascenso al poder.

Un astuto maestro del combate naval, Morgaash se hizo con el control de la nave más grande y poderosa del sistema, un enorme kruzero de batalla llamado *En Rompemundoz*. Morgaash consiguió después una tripulación de los chicoz más fuertes y agresivos de otros kapitanes, incluyendo tantos orcos psíquicos, eztrambótikoz, como pudo encontrar. *El Rompemundoz* se convirtió pronto en una nave tan legendaria como su kapitán, una imagen de pesadilla que causaba pánico entre contrabandistas y comerciantes independientes por igual

Morgaash ha golpeado rápido y fuerte en cada incursión, permitiendo a un puñado de supervivientes extender su infamia en la Expansión. Equipado con armas de diseño perverso y bizarro, *El Rompemundoz* sorprende a sus enemigos con sus muchas capacidades. La mayoría de las naves de la Expansión solo pueden esperar alejarse antes de que la oscura nave xenos termine la batalla incapacitando a su oponente y plantando firmemente a su kapitán en el puente enemigo.

Los orkos dominan un racimo de mundos dentro de la Expansión conocido como cientoz de dientez. Existen en incontables números, extendiéndose como una plaga por la Expansión Koronus, y la creciente cuenta de mundos y naves saqueadas por estos piratas sugiere que sus números crecen. Los korzarioz orkos se están convirtiendo en una temible amenaza para la Expansión.

Cuantos más orkos hay, más grande e infame debe ser un orko para convertirse en el líder. Cuanto más poderoso es el líder (llamado "kaudillo" en la lengua orka), más probable es que reúna una gran fuerza y machaque su camino a lo largo de las estrellas. Ningún líder supremo así ha emergido de la masa de orkos en cientoz de dientez, pero puede que solo sea cuestión de tiempo.

Uno de los líderes korzarioz más prominentes en la Expansión ha presentado su candidatura al liderazgo supremo de cientoz de dientez—Morgaash Kulgraz. Morgaash es un kapitán astuto y ambicioso. Está tomando ventaja de la superioridad numérica de los tipejoz vacilonez y korzarioz en cientoz de dientez, además de ser más grande y duro que los demás kaudillos, para apoyar su ascenso al

LOS STRYXIS

"No temáis, bípedos. Nosotros stryxis no somos amenaza para vosotros, solo pobres mercaderes, no como tú, bípedo—con tu nave y amigos. Son buenos amigos, ¿verdad? Buenos amigos, fuertes y preciosos. ¿Están a la venta? Nosotros stryxis tenemos preciosos también: armas letales, secretos, mentiras, odios y diversiones. Todos pueden ser tuyos, bípedo. Dinos, ¿Cuál es tu placer?".

-Sirred Fain, señor mercader stryxis

Los stryxis son una raza dispersa y nómada, conocidos como comerciantes poco escrupulosos, vagabundos y a veces esclavistas y piratas. Encontrados rara vez en la Expansión Koronus, su reputación es oscura. Los stryxis son unos xenomorfos realmente repugnantes vestidos bajo capas de ropa andrajosa del color del hueso y amuletos, descritos por espectadores humanos como una criatura larguirucha y de muchos ojos que se parece al embrión de un perro sin piel y de tamaño humano. Con todo, se comunican con facilidad con los humanos dispuestos mediante la lengua común de la codicia, la curiosidad, y el interés propio. Saqueadores y acaparadores obsesivos, poseen una riqueza de tecnología robada y regateada de incontables razas. Se deleitan en el comercio, apreciando solo el valor percibido y la rareza de las cosas que pueden coger con sus garras huesudas. No parecen preocuparse por la conquista de territorio, la riqueza abstracta, ni incluso su propia especie, sino que están impulsados por la avaricia y por pequeñas y viperinas intrigas. Dicho esto, no deben ser subestimados y pueden ser extremadamente peligrosos y traicioneros. Son criaturas envueltas en mentiras sutiles y que esconden intelectos oscuros tras su comportamiento excéntrico y su obsesión con amuletos y baratijas. No dudarán en traicionar a aquellos con quienes tratan si perciben que pueden sacar un gran beneficio haciéndolo. Los stryxis comerciarán casi con cualquiera, humano o xenos, incluso los adoradores de los Poderes Ruinosos, pero desprecian a los eldar. Los matarán si pueden, evitándolos en otro caso.

Los stryxis habitan en caravanas errantes de naves que surcan las rutas comerciales entre mundos distantes. Estas caravanas son a menudo naves remendadas y asteroides vaciados, equipadas con motores y mejoradas con numerosa tecnología robada o comerciada. Estas caravanas contienen relativamente pocos stryxis adultos, junto con grandes cantidades de esclavos, mercenarios, "adquisiciones", y criaturas siervas mejoradas genéticamente. Aparte de los stryxis adultos—que conspiran y se apuñalan constantemente entre sí por la posición y prominencia en las caravanas—nunca se han encontrado jóvenes, variaciones de género, u otras culturas. Cuando se les pregunta sobre su especie, los stryxis ofrecen interminables, y a veces contradictorias, mentiras sobre el asunto.

Las caravanas stryxis interesan a los comerciantes independientes a los que no les importa tratar con estos perversos xenos por su miríada de oportunidades de comercio y beneficio. Además, como vagabundos y coleccionistas habituales, los stryxis son a menudo una mina de secretos, leyendas e información. Sus contactos abarcan la Expansión Koronus y más allá—si el comerciante independiente tiene el ingenio para separar la verdad de las mentiras.

poder.

Los Dioses de Caos

Bajo el tejido de la realidad acecha la disformidad, un reino de horror inexplicable y caos enloquecedor—un reino habitado por los Poderes Oscuros. Desde tiempos inmemoriales, la humanidad ha creído en la existencia de espíritus, dioses y demonios: poderes de otro mundo que deben ser aplacados y temidos, y con los que se puede negociar. En la oscuridad del 41° Milenio, estas cosas son demasiado reales y encuentran un terreno fértil donde prosperar en las almas de los hombres.

La verdadera naturaleza de estos poderes solo puede ser adivinada, con sus oscuros nombres susurrados por labios traicioneros en oídos heréticos. Sin embargo, su influencia no puede ser negada. De todos los Poderes Oscuros, los cuatro Dioses del Caos—Khorne, Tzeentch, Slaanesh, y Nurgle—proyectan las sombras más largas, aunque muchos eligen adorarlos como un panteón combinado, buscando el favor de cada uno, además de la ayuda de una hueste de entidades menores.

KHORNE

El Dios de la Sangre, el Señor de Cráneos, el Amo de la Batalla

Khorne es el dios del Caos del asesinato, la ira y la guerra. Su gran trono de bronce se sienta sobre una pila montañosa de cráneos, emergiendo sobre un interminable mar de sangre. Es el Cazador de Almas y el Portador de la Guerra, que impulsa a los siervos más frenéticos del Caos ante él. Su gloria puede encontrarse en la desgarradora explosión de un proyectil bólter o en el húmedo corte de una espada sierra. Sus seguidores solo existen para cosechar cráneos para su oscuro señor

TZEENTCH

El QUE CAMBIA LAS FORMAS, EL AMO DE LA FORTUNA, EL GRAN CONSPIRADOR, EL ARQUITECTO DEL DESTINO Tzeentch es el dios del Caos del cambio, la mutación y la hechicería. Espera en un lugar donde el tiempo corre suave como la cera, y la energía psíquica cubre su cabeza con cuernos como humo líquido. Padre de paradojas y maestro de la intriga, retuerce las hebras del destino a extremos incognoscibles, bendiciendo a sus seguidores con poder arcano y horribles mutaciones.

SLAANESH

El Señor del Deseo, el Príncipe del Placer, el Profanador

Slaanesh es el dios del Caos del hedonismo, la tentación, y el exceso. Ninguna búsqueda del placer es demasiado perversa para sus seguidores. El Dios de cabellos dorados vela sobe los retorcidos pozos de carne y los ritos extáticos de sus esclavos, y los insta a una mayor depravación y libertinaje en su nombre. Bajo su mirada resplandeciente es imposible para un mortal mirar sin volverse esclavo de su más ligero capricho.

NURGLE

El Señor de la Pestilencia, el Gran Corruptor, el Amo de la Plaga, el Señor de las Moscas

Nurgle es el dios del Caos de la decadencia, la enfermedad y la entropía. Esparcidor de la enfermedad y padre de la decadencia, el Padre Nurgle reúne a todos en su abrazo podrido. Sus besos leprosos se hinchan en la plenitud del tiempo para convertirse en gloriosas flores de pus, las marcas de sus hijos favorecidos. Su risa ensangrentada resuena a través de los campos de batalla del Imperio, y solo los cadáveres hinchados de los muertos pueden oírla.

ESCLAVOS DE LA RUINA

"He visto que las recompensas de la libertad son: los gritos de aquellos a los que no se permite morir, el goteo de la sangre y el aullido de cosas hambrientas en el borde de la vista".

-de las proclamas del inquisidor Xerxes, Ordo Malleus

Dentro del reino de energía psíquica llamado disformidad, existen inteligencias malignas y oscuras formadas a partir de los pensamientos, deseos y miedos más oscuros de las criaturas sintientes. Los mayores de estos seres son los llamados Dioses Oscuros, Poderes Ruinosos, o Dioses del Caos, y prometen toda clase de poderes a aquellos lo bastante ingenuos para inclinar su rodilla y adorarlos. Estos necios ingenuos que

se han esclavizado al poder del Caos, han renunciado a sus almas inmortales y sus vidas están sujetas a los antojos de sus amos oscuros; tanto si lo creen como si no, son esclavos de la oscuridad y están eternamente condenados.

PIRATAS Y RENEGADOS DEL CAOS

Tentadores y seductores, brutales e implacables, los sirvientes de los dioses oscuros toman muchas formas en la Expansión. Los más peligrosos son los piratas renegados compuestos de hombres viciosos y engañados, algunos huidos del Imperio y caídos en la adoración de los dioses oscuros. Otros proceden de mundos en el interior de la Expansión, donde la luz de la verdad del

MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Los marines espaciales del Caos son poderosos guerreros de los Adeptus Astartes que han traicionado al Imperio, abandonando sus votos, y se han convertido en guerreros monstruosos que solo responden a sus oscuros deseos y a los Dioses del Caos. Estos renegados y traidores son guerreros aterradores que están entre los más poderosos y terribles de los siervos del Caos. Desde bases ocultas y naves profanadas libran una guerra contra el Imperio que antaño protegieron. Han comenzado a extenderse susurros impíos de que partidas de guerra de marines traidores han sido atraídos a la Expansión por la búsqueda de algo que pudiera ser un arma apocalíptica o un fragmento terrible de saber perdido. Estos Astartes caídos han asumido el dominio sobre los siervos menores de los Dioses Oscuros como soberbios y sanguinarios señores, exigiendo que los hombres menores doblen su rodilla o se sometan al tormento y la muerte. Si esto resulta cierto, el peligro que representan estos asesinos sobrehumanos contaminados por el Caos es terrible, y ningún mundo o dominio de la Expansión está a salvo.

Emperador no ha penetrado nunca y la mancha del Caos se ha extendido desde la Edad de los Conflictos. Pilotando naves imperiales renegadas o capturadas, o misteriosos navíos de origen desconocido, son realmente criaturas rapaces y monstruosas, y ya no del todo humanos. Es mejor morir que ser incorporado a las filas de sus tripulantes esclavos y servidores corruptos. Estos discípulos atacan cualquier convoy o mundo demasiado débil para defenderse, en busca de esclavos, matanza y riquezas.

Mediante la hechicería y la caprichosa guía de los demonios comprados con sangre y almas, algunos piratas del Caos cruzan la disformidad y vagan por la Expansión Koronus en busca de presas, bien como naves solitarias o en manadas de depredadores que pueden representar una amenaza incluso para las naves de mayor armamento, acosándolas y finalmente derribándolas como una manada de lobos atacando a un león. Algunos de estos piratas corrompidos están unidos por la lealtad a un culto particular de los Poderes Ruinosos, y sus naves están gobernadas por demagogos piratas y sus dominios entregados a viles fanáticos. Otros son partidas de guerreros corruptos y a menudo mutados, unidos bajo la voluntad de un individuo carismático tocado por el poder del Caos. Algunos solo desean adquirir más poder, recursos y prestigio, y el poder del Caos es algo que ridículamente creen que puede adar a lograr estos deseos. Otros solo buscan quemar y destruir, dejando las cosas de valor en una orgía de matanza y realizando sus deseos más oscuros al servicio de su patrón demoníaco.

El clan Saynay

El clan Saynay es una dinastía de monstruos corruptos que huyeron del mundo fétido de Dusk después de que la corrupción de su sangre fuese descubierta por agentes de la Inquisición. Con el tiempo llegaron a la Expansión Koronus, y aquí aún existen

NAVES INCLIRSORAS

La flota de Karrad Vall es conocida como "la manada de lobos", un desigual grupo de naves que incluye a muchas de origen imperial. Algunas de estas naves están capitaneadas por despiadados corsarios, tan infames como su nave. A continuación se presenta una lista de naves conocidas en la manada de Vall:

- Excruciador
- Ofrenda de desesperación
- Mortis Ex Astra
- Optimus Nemesis

en distintas naves cuyo interior es como una carnicería, con los cadáveres desmembrados de los cautivos en las incursiones del clan colgando sobre puestos y naves aisladas. El clan y sus vasallos se alimentan de cadáveres, pintarrajean runas sobre los cascos de las naves, y realizan terribles ritos de sacrificio para invocar demonios en la carne profanada de los muertos. Por encima de la matanza presiden las matriarcas y patriarcas atiborrados de carne del clan, con sus adornos y pelucas podridas apelmazadas con sangre seca. Tal es la reputación del clan Saynay que incluso otros piratas y corsarios se apartan de ellos y se acobardan ante la amenaza de su atención.

Los incursores de Karrad Vall

El nombre de Karrad Vall es una oscura maldición para quienes se han adentrado en la Expansión Koronus. Nadie lo ha visto, pero las afiladas proas de sus naves y el aullido de sus guerreros marcados de cicatrices son suficientes para que los capitanes destruyan su nave antes de ser llevados ante Karrad Vall, el Señor sin Rostro. Algunos murmuran que Vall fue una vez un adepto del Munitorum, un ex-maestro tributario que se inclinó por la adoración de los Dioses Oscuros, mientras que otros afirman que era un fiable almirante de la flota de batalla Calixis. Lo que es cierto es que Karrad Vall se enfrentó a las Fauces en el 794.M41, pronto mostró sus intenciones bombardeando El Paso y entrando en batalla con Calligos Winterscale y su pequeña flota superó las defensas en su contra. Al alejarse, Vall lanzó varios mensajes amenazadores a su paso antes de desaparecer sin dejar rastro durante la próxima década.

Las naves de Karrad Vall son una brutalizada selección de naves imperiales capturadas o reparadas a partir de pecios del vacío, y guiadas por las artes de brujos vasallos y poderosos pactos demoníacos. Cada uno de los incursores de Karrad Vall le debe lealtad por encima de todo, incluso los dioses oscuros, y los castigos por traición son tan terribles como un siervo devoto del Caos puede idear. Hasta el momento, todas las acciones de los incursores han estado encaminadas a obtener recursos para expandir la flota pirata de Vall: naves, armamento y esclavos. Con cada incursión exitosa en la Expansión, el peligro representado por estos chacales del vacío se hace mayor.

SEGUIDORES DE FALSOS DIOSES

Hay mundos esperados a ser descubiertos en la Expansión Koronus que están habitados por pueblos que han caído en la adoración de falsos dioses que solo son una fachada para los Poderes Ruinosos. Civilizaciones orgullosas y decadentes construyeron templos a los Dioses Oscuros y unieron su sociedad con hechicería, terror, intriga y atrocidades. En algunos planetas adoran la gloria del Caos como un panteón de dioses y siervos divinos, con la realidad de sus creencias ocultas en nombres y misterios extraños. Otros pueden haber caído en la adoración de un único Dios del Caos, convirtiéndose en un mundo en el que la guerra y el derramamiento de sangre es la base de la existencia o que ha desarrollado una elaborada jerarquía social y política en la que las intrigas, mentiras y secretos se mueven como el veneno. Su ubicación, y las maldades que pueden albergar estos mundos, aún no ha emergido de la oscuridad desconocida de la Expansión, pero están allí esperando como serpientes en la hierba alta. Si un mundo así fuese descubierto, todos los verdaderos siervos del Emperador destruirían totalmente a su pueblo y la mentira de sus dioses, para que su veneno y su mentira no se extendieran.

LOS TRAICIONEROS ELDAR

"Soy Athel Astaan—la Espada de Sombras. Tal vez fantaseas con ser un espadachín... si es así pronto te arrepentirás de tu error".

-voz xenos desconocida de la última transmisión del Recompensa Dolorosa

Los eldar son una raza alienígena antigua y muy avanzada que viajó por las estrellas mucho antes de que la humanidad entendiese siquiera el concepto. Con un ciclo vital muy largo, los eldar son físicamente similares a los humanos, pero con miembros más largos y definidos, rasgos delgados y elegantes, orejas puntiagudas y ojos penetrantes. Aunque pueden compartir rasgos físicos superficiales con los humanos, un

La Telaraña

Los eldar cruzan las vastas distancias del espacio usando un laberinto de túneles y pasajes a través de la disformidad conocido como la Telaraña. El acceso a la Telaraña es mediante portales por los que criaturas vivas y vehículos pueden entrar, recorrer sus pasajes y salir por otro portal. Los túneles son pasos estables a través del empíreo que no están sometidos a los caprichos y peligros de los viajes de disformidad, y pueden reducir viajes imposibles a unas pocas horas. El tamaño de los túneles y portales que componen la Telaraña varía desde los que solo pueden ser atravesados por una criatura de tamaño humano, a otros tan grandes que permiten que una nave eldar se mueva de un lugar a otro de manera rápida y relativamente segura.

eldar es claramente alienígena. Se mueven con una gracia y elegancia inhumanas, viven con una intensidad muy superior a los humanos, y poseen potencial psíquico.

Los eldar tienen una larga y compleja historia como raza que viaja por el espacio. Han recorrido los golfos espaciales durante eones y antaño su imperio gobernó la galaxia. Esos días de dominio y gloria han pasado hace mucho, y los eldar que existen en el 41º Milenio son los restos menguantes de una raza una vez orgullosa. Son todo lo que queda de una época perdida y maravillosa que terminó con un evento cataclísmico conocido como la Caída, que causó el colapso de la civilización eldar. La mayoría de los que sobrevivieron a la Caída lo hicieron huyendo de sus planetas en grandes naves llamadas mundos-astronave, enormes navíos muchas veces



más descomunales que la mayor nave del Imperio, que surcan el vacío en un viaje sin fin.

Aunque son una raza en declive, la tecnología y artificio de los eldar está muy avanzado. La mayoría de su tecnología se basa en la manipulación de psicoplásticos, usando energía psíquica para crear una arquitectura impresionante, una armadura ligera pero extremadamente eficaz y armas letales. Sus naves son rápidas y elegantes, impulsadas por velas solares, y escondidas por holocampos que ocultan su posición y confunden a los observadores. Increíblemente maniobrable y armada con armas devastadoras, una nave eldar bajo el mando de un maestro de la guerra espacial no tiene casi igual.

EXILIADOS DE LA SENDA

Para los eldar que viven en los mundos-astronave, el nivel más alto que un eldar experimenta en la vida está estrechamente controlado al adherirse a una senda que crea límites a su experiencia individual. Ocasionalmente un eldar da la espalda a la senda y abraza una existencia sin restricciones; estos eldar son llamados exiliados. Esta decisión es peligrosa, ya que no solo deja a los exiliados más vulnerables a la sedienta némesis que ha perseguido a los eldar desde la Caída, sino que también los abre al riesgo de ser consumidos por sus experiencias y así perderse en la oscuridad. Los corsarios eldar que depredan a otras razas en el vacío son exiliados de la senda, y son muy peligrosos e impredecibles, con la misma probabilidad de actuar con magnanimidad o crueldad injustificada.

Las depredaciones de los Eldar dentro de la Expansión Koronus

Hay varios grupos de corsarios eldar activos en la Expansión Koronus, que abarcan desde una nave hasta grandes y peligrosas flotas. Su número exacto no está claro, y distinguir entre diferentes grupos de eldar o las relaciones de alianza y lealtad entre los eldar está más allá de la comprensión humana. Algunos cazan naves débiles y desprotegidas, como los depredadores sobre animales enfermos, usando su excepcional maniobrabilidad para capturar o destruir a quienes entran en sus cotos de caza. Raras veces las naves corsarias atacan las fortalezas de otras razas abiertamente, prefiriendo un acercamiento silencioso, desapercibido hasta que atacan. De las bandas de corsarios que se esconden en la Expansión Koronus, los dos nombres conocidos con miedo y temor son los Hijos de las Espinas y los Espíritus Cuervo.

Los hijos de las espinas

Cuando los viajeros en la Expansión hablan del comportamiento cambiante y feroz de los corsarios eldar, sus cuentos citan a menudo a los corsarios conocidos como los Hijos de las Espinas. Vestidos con brillantes armaduras negras de escarabajo, los orgullosos y caprichosos guerreros de los Hijos de las Espinas son despiadados en combate y se dice que matan hasta el último de sus enemigos en batalla. Se dice que uno es afortunado si escucha los gritos de guerra de los Hijos de las Espinas y vive para contarlo. Su líder es una hembra

LA NAVE FANTASMA

La Expansión Koronus tiene su cuota de leyendas, entre ellas Karrad Vall y El Rompemundoz, pero ninguna es tan infame como el Susurro de Anaris. Esta nave espectral ha asolado la Expansión durante siglos, y su aparición es considerada un presagio de blasfema calamidad. Unas desgarradas velas etéreas propulsan el crucero de clase Eclipse desde las profundidades del vacío, envuelta y oculta por una tecnología de holocampo mucho más eficaz que la mayoría de las naves eldar. Las potentes lanzas de pulso del Susurro de Anaris han destrozado naves a través de la Expansión. En algunos planetas, un avistamiento del Susurro de Anaris en el espacio local es suficiente para iniciar un frenesí de oración y sacrificio que aleje a la nave fantasma de la Expansión.

El primer encuentro con el Susurro de Anaris fue registrado por el comerciante independiente Aspyce Chorda en un viaje de reabastecimiento a Aliento de Lucin. La facilidad con la que la nave fantasma se arrojó a la persecución y sus velas solares desgarradas se convirtieron en la génesis de cien historias de naves embrujadas. Solo hay una certeza con el Susurro de Anaris—obedece un plan inescrutable. Se sabe que en ocasiones la nave fantasma ha ayudado a comerciantes independientes, solo para atacarlos en otro encuentro.

que abandonó hace mucho tiempo las restricciones de la senda eldar para conducir a sus Hijos de las Espinas por un camino sangriento a través del Halo de Estrellas. Sus nombres auténticos fueron descartados hace mucho tiempo y ahora se la conoce simplemente como la Madre de las Sombras. Al atacar en el vacío, las naves negras de los Hijos de las Espinas valoran el sigilo sobre todas las tácticas. Solo una vez que han asegurado la sorpresa completa y una posición perfecta de ataque, golpean con ferocidad y precisión, paralizando a sus presas y abordándolas con aullantes formas oscuras y elegantes, que matan y matan hasta que no queda nada vivo y la victoria es suya.

A pesar de su aterradora reputación, los Hijos de las Espinas han tenido tratos con varios comerciantes independientes en la Expansión, e incluso han hecho pactos con unos pocos o luchado como mercenarios para los suficientemente valientes como para sellar tal negocio. Son quizás estos lazos los que dan a los Hijos de Espinas la información fenomenalmente exacta que les permite golpear a las naves humanas cerca de las Fauces con tal precisión. Uno o más comerciantes independientes han sellado un pacto con los Hijos de las Espinas, uno pagado con la sangre de sus rivales.

Los espíritus cuervo

Los Espíritus Cuervo son asesinos siniestros y fríos que no se inclinan por la piratería, sino a la aniquilación selectiva de la humanidad dentro de la Expansión Koronus. Vestidos con una deslumbrante armadura que brilla como la luz de la luna, no emiten ningún sonido en batalla y son dirigidos por brujas vestidas con pálidos harapos y altos yelmos de hueso reluciente. Sus naves son como pálidas cosas muertas

impulsadas por una voluntad fría y rota. Sus desgarradas velas etéreas los impulsan desde las profundidades del vacío para atacar naves, colonias y estaciones de los Mundos Abandonados, la Heredad Maldita y las Demarcaciones sin reclamar. Ocultos e invisibles hasta que es demasiado tarde, los Espíritus Cuervo son llevados sobre una tormenta dentro de la disformidad y el espacio real que hierve y grita con voces etéreas. Destruyen y matan con una fría precisión—y luego se van, sin tomar nada. Se desconoce quien dirige a estos misteriosos corsarios y cuál es su propósito, pero algunos han especulado que están guardando algo, o evitando que algo sea descubierto. Al menos un inquisidor del Ordo Xenos cree que tiene algún vínculo con un famoso corsario eldar en el Sector Calixis—Ulthyr Ellarion.

MERODEADORES RAK'GOL

"...Vienen por las paredes...hemos perdido el enginarium y la cubierta de armas de proa...necesitamos ayuda urgen...la....armas más pesadas...el... [sonidos chirriantes entrelazados con fuego rápido]... ¡retrocediendo! Que el Dios Emperador me salve... roto el...".

-transcripción de un archivo de voz recuperado de los restos de la nave mercante *Hija de Regals*, perdida con toda su tripulación. 811. M41

Los Rak'Gol son una amenaza relativamente nueva para los que surcan la Expansión Koronus, encontrada por primera vez en las sombrías estrellas de las profundidades Alenicas hace un poco más de un siglo. Una raza xenos de la que se sabe poco, con la apariencia de un áspero e irregular reptilido de piedra, de ocho miembros y más de tres metros de largo. De color blanco tiznado y un cuerpo como el de una mantis, los guerreros Rak'Gol favorecen los augméticos cibernéticos para aumentar sus habilidades y reemplazar los miembros perdidos. Su punto de origen sigue siendo desconocido, al igual que la motivación para sus esporádicos ataques a mundos y naves humanas, aparte de matar indiscriminadamente y robar minerales y armas. Su lenguaje chirriante sigue siendo incomprensible, y no se ha registrado ninguna comunicación exitosa entre los Rak'Gol y la humanidad; ningún Rak'Gol ha sido capturado vivo. De hecho, incluso su nombre procede de las historias de niños sobre monstruos míticos de los barrios bajos de El Paso, leyendas que se asemejan superficialmente.

Su tecnología es juzgada inferior al estándar imperial por los magos exploradores, pero lo que les falta en este aspecto lo compensan con su ferocidad y obstinación, y con sus habilidades de combate individuales que son considerables. Muchos misterios los rodean, sobre todo la ubicación de su mundo natal, ya marcado para la destrucción por muchos comerciantes independientes si es encontrado. Algunos creen que pueden poseer un pequeño imperio en algún lugar profundo de la Expansión; otros afirman que son nómadas, moviéndose como langostas a través de las estrellas. Otro misterio que el Mechanicus y el Ordo Xenos quisiera contestar es cómo navegan por el empíreo con una cierta habilidad, puesto no se conocen psíquicos entre ellos. Algunos adeptos con la oscura sabiduría de saber tales cosas han notado que los símbolos distorsionados que usan para adornarse tienen cierta similitud con la iconografía blasfema del Caos.

LOS DISCÍPULOS DE THULE

"La galaxia es un yacimiento disperso con los huesos de la gloria de la humanidad".

-aforismo dictado por Paracelcus Thule

La vasta flota exploradora del archimagos Paracelcus Thule es una potente fuerza en el Mechanicus Calixiano. A pesar de eso, él y sus seguidores desaparecieron más allá de los límites del Sector durante décadas. En 528.M41, una sub-flota de thuleanos bajo el magos Solus Kanceme entró en la Expansión Koronus y se dispersó, desdeñando mundos xenos en busca de artefactos pre-imperiales sagrados para el Omnissiah.

Poco se sabe del destino de Kanceme. Los Discípulos de Thule son un misterio para los comerciantes independientes, desaparecidos en el lejano vacío durante siglos, poco comunicativos y fijados en sus propios objetivos. Muchos creen que los thuleanos han caído, consumidos por la miríada de peligros de la Expansión. Si los devotos de Paracelcus Thule todavía van y vienen por el Paso Koronus, entonces lo hacen de manera secreta, evitando tanto Puerto Errante como El Paso. Un comerciante independiente que se encuentre compitiendo con los thuleanos por un tesoro de antigua tecnología humana debe considerarlos como un gran enemigo, tan despiadado como cualquier raza xenos.

LOS YU'VATH

"Si no se pudre, si puede permanecer así para siempre.... ¿está realmente muerto?".

-Sabio Preem

La Expansión Koronus está llena de mareas antinaturales de estrellas muertas, tenues brasas que han quedado de un gran cataclismo en el que una estrella convulsionó agónicamente, arrojando una cáscara de ardiente materia en el vació. Las oscuras zonas exteriores de las Fosas de Hecaton fueron esculpidas hace mucho tiempo por las violentas muertes de decenas, quizás incluso cientos, de estrellas. De hecho, un gran mal se ha trasladado a través de la Expansión en una época pasada, un poder oscuro que asesinó a las mismas estrellas, racimo tras racimo. Mundos xenos muertos orbitan estos restos estelares, devastados en la antigua agonía y luego congelados bajo la tenue luz de una ascua estelar. Sus ruinas son ciclópeas, sus cortezas laberínticas, y sus horribles símbolos, no desgastados por el polvo ni por el paso de los eones, advierten de la brujería xenos y de la condenación antigua; hablan de los Yu'vath.

Los Yu'vath fueron una plaga en la Expansión Calix en la era del Lord-Militante Angevin, antes de la creación del Sector Calixis en el cuarto siglo del 39º Milenio. Los Yu'vath esclavizaron mundos mediante vil brujería xenos, gastando las vidas y almas de esclavos humanos corrompidos para construir tales horrores en los mundos infernales Calix que los cronistas de la Cruzada Angevina se negaron a registrarlos. Los Yu'vath y sus atormentados ejércitos de esclavos desangraron a las fuerzas de la Cruzada durante décadas, antes de su extinción definitiva a manos del general (después santo) Drusus



y del Adeptus Astartes. Incluso ahora, las crónicas de las victorias de la Cruzada Angevina sobre los Yu'vath son obras restringidas, y pocos sabios saben lo que ocurrió antes del bendito establecimiento del Sector Calixis.

ARTEFACTOS DE HALO

"He mirado en la inmensidad de oscuridad sin alma que espera más allá de las puertas que un hombre no debe osar cruzar. He visto la luz muerta en los ojos de los que caminan por esa tierra prohibida".

-de las reflexiones personales del inquisidor Hastur Whitlock

Los artefactos, o dispositivos, Halo han sido conocidos durante milenios por un selecto grupo de archiherejes, reincidentes, y los Sagrados Ordos de la Inquisición, desde que renombrados exploradores y comerciantes independientes regresaron de las Estrella Halo con estos objetos, junto con relatos de estrellas cadáver e inquietantes pictograbaciones de mundos xenos muertos. Con el paso de los siglos, los artefactos fueron buscados por los maestros de lo oculto y se convirtieron en leyendas entre los ambiciosos asociados con la herejía y la corrupción. Sin embargo, tal vez unas pocas decenas de artefactos han sido vendidos por grandes sumas desde el nacimiento del Sector Calixis, y la apertura de la Expansión Koronus en el 41º Milenio ha aumentado su número.

Los artefactos desafían los análisis del tecno-augurio y son casi indemnes al tiempo y el daño. Los corruptos entre las masas imperiales descubrieron hace mucho, mediante oscuras transformaciones de cuerpo y mente, que algunos de estos artefactos conceden la vida eterna. El cuerpo es devuelto a la juventud y el paso de los años no debilita la carne. Otros artefactos Halo poseían poderes extraños y mayores, y su blasfemo poder estuvo detrás del ascenso de una serie de infames archiherejes.

Los artefactos Halo tienen muchas formas, pero la mayoría son pequeños y fácilmente confundidos con joyas, pequeñas piezas de blindaje, o incluso curiosas estatuas abstractas en miniatura.

Algunos son esferas irregulares, otros son óvalos segmentados del tamaño de una mano, otros son objetos como escarabajos. Todos son claramente de origen xenos, hechos de un material metálico no identificado, y su textura y diseño de su superficie recuerda el caparazón de insectos o la piel de los lagartos.

Los transformados

Algunos buscan el poder ofrecido por los artefactos Halo. Estos individuos están físicamente unidos al objeto que han obtenido y se transforman con el tiempo en monstruos inhumanos e inmortales. Los poderes concedidos por un artefacto Halo tienen un precio muy alto: cuerpo, mente, y alma, corrompidos por antigua tecnología alienígena. Los transformados están totalmente condenados, presa de deseos xenos y de pesadillas que sufren en cada momento. Muchos de estos monstruos huyen a las profundidades de la Expansión Koronus, en donde su transformación, y las ansias antinaturales que la acompañan, pueden ser ocultadas en lugares bajo soles no descubiertos. Algunos en el Ordo Xenos observan a los comerciantes independientes que pasan mucho tiempo sin ser vistos en las profundidades de la Expansión y evitan la compañía de otros, y se preguntan si pueden haberse convertido en algo no humano mientras caminaban por el vacío inexplorado.

EL RIESGO Y LA RECOMPENSA

Un comerciante independiente podría ganar una fortuna para aumentar su noble herencia con el comercio de un único artefacto Halo obtenido en un mundo muerto de la Expansión Koronus, pero se arriesga a que su vida y herencia ardan en la hoguera, porque ese es el destino marcado por el Ordo Xenos para los descubiertos de haber tocado tal vil corrupción. O peor aún, el artefacto podría atraerlo, mezclarse con él y arrastrarlo a una eternidad de corrupción, el legado de pesadilla de creadores xenos largo tiempo desaparecidos en eones oscuros.

Cada comerciante independiente conoce las sangrientas consecuencias que cayeron sobre los lores-capitanes Balastus Irem, Rafe Longinus y Eduard Majessus, en el quinto siglo del 41º Milenio, como resultado de sus sospechados negocios en artefactos Halo. La riqueza sin medida existe en un centenar de formas en la Expansión Koronus: gemas cruz, minerales preciosos, bestias xenos para los circos, y mundos repletos de riquezas. Pero las estrellas muertas y los extraños ataúdes sobre mundos xenos sin vida entonan su canto de sirena, y siempre hay algunos que lo escucharán.

LOS KROOT

"Los mejores mercenarios son aquellos para los que la guerra es parte de su naturaleza: comprenden instintivamente la necesidad de lealtad hacia su empleador y la inutilidad de la traición. Los que mueren a manos de sus propios empleados no comprenden este hecho".

-cita atribuida al comerciante independiente Hiram Sult

Los kroot son una raza alienígena aviar y depredadora, a menudo mercenaria, que luchan con ferocidad y se alimentan de los muertos. Los kroot mantienen una sociedad nómada extrañamente dividida entre el salvajismo primitivo y un eficaz uso tecnológico. Su mundo de origen es Pech y es parte integral del imperio Tau. Sin embargo, muchos kroot luchan para otros como mercenarios, lo que contradice al Bien Supremo y es algo que los kroot intentan ocultar de los tau. Estos mercenarios lucharán por cualquiera por el precio adecuado. Están dispersos por la galaxia y cruzan el vacío en imponentes esferas de guerra, pero abandonan casi toda su tecnología para vivir y luchar de un modo primitivo una vez que se establecen en un mundo habitable. Más perturbador aún, los kroot comen la carne de otras especies con un hambre ávida y selectiva, y las feas formas de sus generaciones futuras toman algunas características de los devorados. Buena parte de su cultura está impulsada por estos actos impíos, bajo la dirección de sus líderes, las bestias conocidas como



"moldeadores". Cada esfera de guerra contiene muchas ramas de la especie kroot, diversas y a menudo corrompidas por la elección pasada de víctimas por parte de los moldeadores—algunas claramente humanas. Las esferas de guerra se desplazan por la Expansión Koronus con muy poca frecuencia, aunque nadie puede decir de donde vinieron o cual es su destino. Algunos comerciantes independientes han contratado a un puñado de mercenarios kroot donde los han encontrado, pero otros los exterminan nada más verlos, cansados de que una especie tan depredadora se afiance en la región.

COMERCIANTES FAMOSOS EN LA EXPANSIÓN

"Para ganar un trono, debes poseer un trono—el dinero llama al dinero. ¿Cómo ganar ese primer trono? Ahí está el abismo que separa a los hombres de los siervos".

-atribuido a Barabbas Krin, de la casa Krin

ASPYCE CHORDA

Aspyce Chorda es despiadada en la negociación y en la batalla, una mujer peligrosa que no duda en recordar cruelmente a otros porque deben temerla. Le preocupa mucho la forma y la elegancia, pero poco la vida humana salvo cuando proporciona riqueza para sus cofres. Cuando asaltó a los piratas de Iniquidad al final de la Cosecha de Segadores en 754. M41, los supervivientes fueron crudamente lobotomizados y enviados como esclavos a los distintos dominios de Chorda. Cuando competió por recursos con Calligos Winterscale en 785.M41, inició una violenta guerra para abrirse camino, sin importarle el coste para sus tripulaciones.

La estirpe Chorda es de origen corsario, y sus descendientes solo se distinguen de los perseguidos por la flota de batalla Calixis por su licencia de comercio y noble cuna. Se cuenta que una joven Aspyce Chorda capturó a sus hermanos y los encerró en criocriptas ocultas para asegurarse el dominio exclusivo sobre la licencia de comercio Chorda. Allí permanecen esos desafortunados, almas congeladas esperando una resurrección que nunca llegará.

CALLIGOS WINTERSCALE

Un hombre apasionado de notable temperamento, Calligos Winterscale no debe tomarse a la ligera. Su actitud puede variar de una palmada de amistad a un grito de ira y de nuevo al revés en cuestión de minutos, y no dudará en desatar su furia para salirse con la suya. Winterscale respeta la fuerza de voluntad—aunque no lo mostrará mientras está enfurecido. Quienes ceden son débiles inferiores y serán tratados como tales. Incluso sus aliados y seguidores más cercanos están aterrados por los modales tormentosos e intimidatorios de Winterscale.

Calligos Winterscale es un enérgico capitán de batalla y comanda una poderosa nave, el Voto del Emperador. Posee un don para dirigir escoria común y viajeros curtidos; y atrae hombres peligrosos como tripulantes. Muchos de sus siervos y emisarios no se distinguen de criminales: hombres musculosos y amenazadores que bien podrían haber salido de una prisión imperial.

Estirpes perdidas de Koronus y su entorno

Muchas las estirpes de comerciantes independientes han acabado en el olvido, víctimas de la Expansión Koronus o de su propia corrupción. Las grandes familias sobreviven a la pérdida de su patriarca o de un vástago, pero las estirpes menores pueden extinguirse tras una única muerte.

Estirpe Aquairre: Muerta junto con el famoso Kobras Aquairre, que ganó una merecida reputación como un demente genocida y azote de quienes buscaban escapar del juicio del Imperio. Desapareció en las Fosas de Hecaton en 201.M41.

Estirpe Deed: El Ordo Xenos quemó a Amphiar Deed en la hoguera en 803.M41 por su papel en e culto del Halo de Oscuridad, asegurando que fuese e último de su familia

Estirpe Dewain: Acabada con la muerte en cama de Parsimus Dewain en 498.M41, ya que este grar hombre no deio herederos.

Estirpe Haarlock: Destruida desde dentro por e sanguinario Erasmus Haarlock, que luego desapareció en 703.M41. De todas las estirpes perdidas, la Haarlock es tal vez la que más abunda en mitos oscuros y terribles

Estirpe Irem: Eliminada por la Inquisición con la ejecución de Balastus Irem y toda su familia en 443.M41 como justo castigo por comerciar con corrupción xenos.

Estirpe Kail: Terminada con el asesinato de Fenton Kail, días después de que declarase haber descubierto una Plantilla de Construcción Estándar en 388.M41.

Estirpe Urussalin: Perdida en el vacío con Roodmar Urussalin, supuestamente asesinada por orkos en 718. M41.

Estirpe Renuka: Veronique Renuka fue declarada proscrita por su implicación en un golpe fallido en el mundo colmena calixiano de Cyclopia en 179.M41. Se dice que los descendientes de Renuka aún operan como piratas en los límites de las Demarcaciones sin reclamar.

JONQUIN SAUL

Hay nobles que desprecian el origen de la fortuna de Saul, construida con el comercio mercantil entre mundos establecidos como los comerciantes libres comunes o los capitanes cartógrafos. Jonquin Saul es el epítome de su ascendencia, un alma voluntariosa y carismática más capturada por el comercio y el flujo de los mercados que por sumergirse en lo desconocido. Cada circunstancia y obstáculo es una oportunidad, y es un crimen dejar que una reunión entre comerciantes independientes termine sin un acuerdo para hacerse más ricos.

Jonquin Saul considera que las Estrellas Paganas son el verdadero grial de la Expansión Koronus: su billón de almas estará un día vinculada al Sector Calixis mediante rutas de comercio y un flujo asombroso de mercancías. Una gran riqueza espera a los que puedan establecer buenas rutas, a pesar de los peligros de la Expansión, y pactos de comercio fiables con los paganos. En

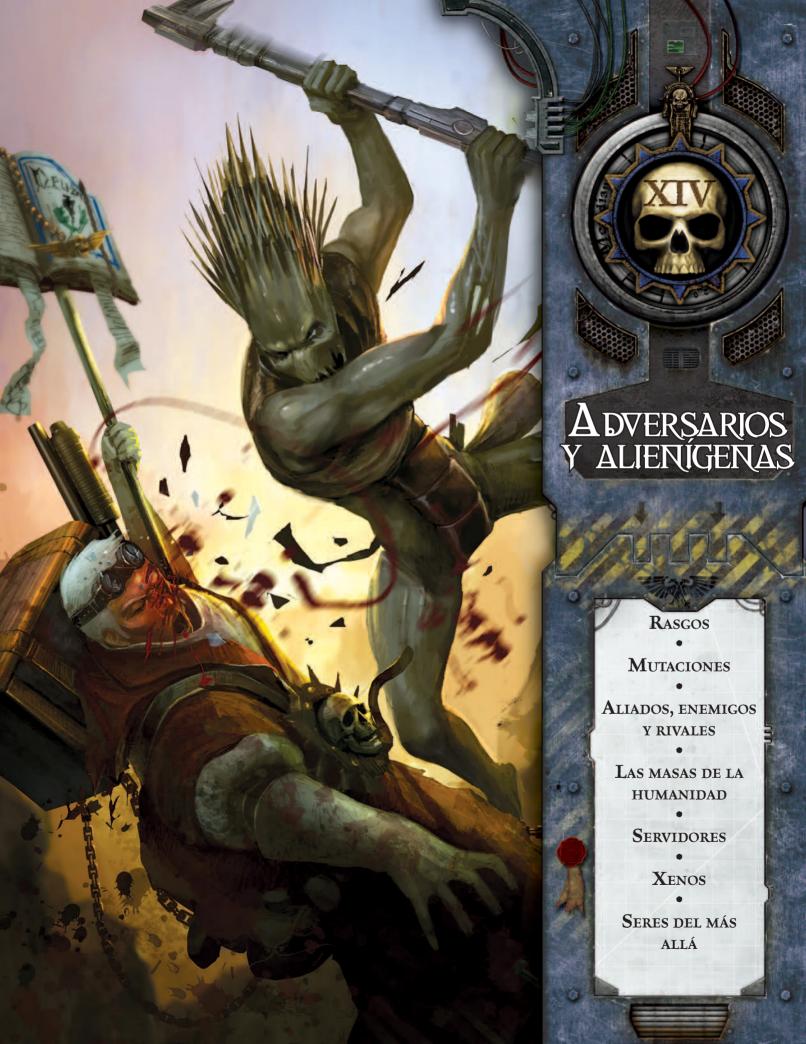
esta empresa, Saul tiene poderosos aliados entre el Ministorum de la Marca de Drusus, ansioso por llevar la palabra del Dios-Emperador a las almas perdidas en el lejano vacío.

WRATH UMBOLDT

Wrath Umboldt ha visto horror en la Expansión Koronus: lugares que encogen el alma y enfrían la sangre, lugares donde antaño moraron los Yu'vath, y lugares donde los muertos se reúnen. Fue él quien descubrió la Procesión de los Malditos en 746.M41 y vislumbró las Profundidades Alénicas donde las almas son robadas. En las décadas transcurridas desde ese terrible viaje, Umboldt ha buscado menos dentro de la Expansión y más dentro de su propio corazón, en busca de una conexión más profunda con el Dios-Emperador y un propósito mayor que la mera riqueza. Su fortuna como comerciante independiente ha sido pobre en cualquier caso, con numerosas aventuras de su pequeña flota en la Expansión terminadas con decepción y pérdida. Umboldt se cree bajo una penitencia de mala suerte enviada por los santos para guiarlo a la iluminación.

TANAK VALCETTI

Tanak Valcetti se presenta como un hombre refinado para quien las vicisitudes de las expediciones a la peligrosa Expansión son algo de lo que simplemente no se habla. Un noble debe mostrarse indiferente al peligro, poseer el conocimiento de un sabio, y estar muy por encima de los crudos impulsos que acosan a individuos menores. Esta es, al menos, la filosofía del linaje Valcetti. Hasta la fecha, les ha servido bien: siglos de fomentada cortesía, y de un meloso y reconocido respeto por los esfuerzos de otros, han asegurado que Tanak Valcetti tenga pocos enemigos. Detrás de la máscara de la noble cortesía hay un hombre valiente y capaz con un amor genuino por las cosas más finas de la vida, y uno que espera lo mejor de sus seguidores. La riqueza de la familia Valcetti se mantiene actualmente a través de la explotación de mundos dentro de la Expansión y de las grandes inversiones en el comercio entre los sectores Scarus y Calixis. Tanak Valcetti y sus hijos partieron a la vez a la Expansión Koronus para varios años, dejando a su senescal a cargo del blindado dominio e inversiones en Puerto Errante.



CAPÍTULO XIV: A DVERSARIOS Y ALIENÍGENAS

a galaxia del 41° Milenio es un lugar extraño e interminable, al igual que los individuos, las criaturas y las razas alienígenas que lo habitan, y repleto de horrores y maravillas por igual. Muchos de estos pueden ser encontrados por exploradores en la Expansión Koronus y más allá, desde enemigos mortales, poderosos aliados y rivales humanos hasta bestias de otro mundo y los mayores horrores imaginables. El truco, por supuesto, está en saber reconocerlos...

RASGOS

as habilidades y los talentos representan capacidades y conocimiento adquiridos, mientras que los rasgos son habilidades innatas obtenidas en virtud del nacimiento y las circunstancias raciales. Se pueden obtener por otros medios, pero casi nunca por elección. Como se indica en el Capítulo I: Creación de Personajes, los personajes jugadores adquieren ciertos rasgos según su mundo de nacimiento y su senda de origen, y más tarde cuando adquieren locura, corrupción y tal vez mutaciones. Otros personajes en el universo de Rogue Trader también poseen rasgos, características heredadas de su especie o su entorno.

DESCRIPCIÓN DE LOS RASGOS

ARMA DE DISFORMIDAD

Las criaturas con este rasgo poseen armas parcialmente etéreas, capaces de ignorar blindajes o cobertura. Las armas naturales y los ataques realizados por criaturas con este rasgo ignoran el blindaje físico a menos que contenga materiales psicoactivos o posea la propiedad Sagrada. Los campos de fuerza funcionan con normalidad contra estos ataques.

ARMADURA NATURAL

Esta criatura posee una piel dura o un exoesqueleto que le proporciona cierta protección contra los ataques. Este rasgo siempre incluye un valor numérico para indicar cuántos puntos de blindaje gana la criatura en todas las localizaciones.

ARMAS NATURALES

Esta criatura posee unas garras afiladas, dientes, espinas o alguna otra arma natural para atacar a sus enemigos. Se le considera armado incluso cuando se encuentra desarmada. Sus ataques causan 1d10 puntos de daño más su bonificación de Fuerza. La criatura puede realizar ataques con sus Armas naturales usando su Habilidad de Armas, aunque no puede parar con ellas, ni puede ser desarmado; a menos que le amputen las extremidades. Las armas naturales se consideran primitivas.

BESTIAL

Una criatura con este rasgo posee la naturaleza de un animal salvaje, guiándose por el instinto en lugar de la razón. No importa lo elevada que sea su Inteligencia, sigue siendo bestial. Estas criaturas no necesitan realizar tiradas de supervivencia en su hábitat natural. A menos que esté muriendo de hambre o esté acorralada, una criatura bestial debe superar una tirada de Voluntad para no huir tras ser asustada, sobresaltada o herida.

BRAZOS MÚLTIPLES

Esta criatura aumenta su Resistencia en +10 y gana una bonificación de +10 a las tiradas de Fuerza que impliquen movimiento como Trepar y Nadar. La criatura puede emplear una acción de ataque múltiple para realizar dos ataques en su turno.

CARACTERÍSTICA ANTINATURAL

Una o más de las características de la criatura no es natural. Cada vez que obtiene este rasgo, selecciona una característica y duplica su bonificación. Por ejemplo, una criatura con Fuerza 41 normalmente tiene una bonificación de Fuerza de 4. Con este rasgo, su bonificación de Fuerza aumenta hasta 8.

Este rasgo se puede adquirir varias veces. Al aplicar este rasgo varias veces sobre la misma característica, el multiplicador de la bonificación aumenta en 1. Por ejemplo, elegir una característica la primera vez multiplica la bonificación característica x2, la segunda vez x3 y la tercera vez x4. Ten en cuenta que este rasgo no puede modificar el movimiento de una criatura, el movimiento se basa siempre en la bonificación de Agilidad sin modificador de esa criatura.

Durante las tiradas de características enfrentadas, en caso de éxito, se suma el multiplicador a los niveles de éxito.

CAMBIO DE FASE

Una criatura con este rasgo puede transformar su cuerpo en un estado insustancial, atravesando objetos sólidos o barreras de cualquier tipo. Este rasgo funciona exactamente igual que el rasgo Incorpóreo, salvo por que la criatura puede volverse sólida o insustancial a voluntad empleando media acción.

Una criatura en estado de fase no puede cruzar barreras con carga psíquica, barreras sagradas o campos de energía diseñados para cambiar el espacio o manipular la disformidad, como un Campo Geller o un escudo del vacío.

CARGA BRUTAL

Las criaturas con este rasgo causan +3 puntos de daño con sus ataques al realizar una acción de carga.

CIEGO

Las criaturas ciegas fallan automáticamente todas las tiradas basadas en la visión y todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles. Las criaturas ciegas reciben una penalización de -30 a las tiradas de Habilidad de Armas y otras tiradas que normalmente involucran o se benefician de la vista.

TABLA 14-1: RASGOS Descripción Arma de disformidad Los ataques de la criatura ignoran el blindaje. Armadura natural Gana puntos de blindaje en todas las localizaciones Armas naturales Los ataques desarmados causan 1d10+BF de daño. Bestial No necesita hacer tiradas de supervivencia en su hábitat natural, tira Voluntad para no huir. La criatura gana un ataque extra con la acción de múltiples ataques, +10 R, +10 a las tiradas de Brazos múltiples Fuerza que involucran movimiento. Característica antinatural Aumenta la bonificación de una característica. Cambio de fase Cambia entre estado corpóreo e incorpóreo con media acción. Carga brutal +3 de daño durante una carga. Ciego No puede ver. Comunión de almas Vinculado a una criatura o grupo particular a cambio de ciertos beneficios. Criatura de pesadilla Inmune a todo salvo poderes psíquicos, armas psíquicas y ataques sagrados. Inmune al miedo, acobardamiento y a los poderes mentales. Criatura del más allá Cuadrúpedo Calcula su movimiento con el doble de su bonificación de Agilidad. Demoníaco Duplica su BR contra armas normales. Inmune a venenos y enfermedades. Estabilización automática Siempre se considera afianzado. Excavador Se mueve excavando Fisiología extraña Muere al recibir tanto daño como sus heridas. Insustancial e ingrávido, no le afectan las armas corrientes. Incorpóreo Inestabilidad de la disformidad La criatura debe causar daños o será devuelta a la disformidad. Puede flotar al nivel del suelo Levitador Máquina La criatura gana inmunidades y resistencias. Miedo Obliga a realizar tiradas de miedo para evitar conmociones y locura. Rapidez antinatural Duplica la bonificación de Agilidad para determinar el movimiento. Regeneración Hace tiradas de Resistencia para recuperar 1 Herida. Calcula su movimiento con la mitad de su bonificación de Agilidad. Reptante Sentidos antinaturales Percibe sus alrededores por medios sorprendentes. Determina el tamaño de una criatura y sus beneficios. Tamaño Tóxico Posee ataques venenosos.

Capta su entorno a la perfeción hasta 30m.

Puede ver en la oscuridad.

Puede volar a cualquier altitud.

+20 a las tiradas para resistir presas y sometimiento.

COMUNIÓN DE ALMAS

Ultrasonidos

Visión en la oscuridad

Vigoroso

Volador

El alma de esta criatura está ligada a un propósito o ser superior, a cambio de cierta protección. Al adquirir este rasgo debe decidirse la entidad a la que está vinculado el alma. Muchos psíquicos imperiales, especialmente los astrópatas, están ligados al alma del Emperador, mientras que los hechiceros del Caos pueden estar ligados a uno de los Poderes Ruinosos. Un psíquico con comunión de almas hace una tirada adicional cuando se le obliga a tirar en la **Tabla 6–3: Peligros de la disformidad** en la página 161, puede descartar la tirada que elija para quedarse con el resultado más favorable.

Tras la comunión de almas el personaje debe elegir uno de los siguientes efectos: ganar 1d10 puntos de locura, perder la vista de forma permanente, perder 1d10 puntos de una característica u obtener una mutación aleatoria (solo para una comunión de almas con los Poderes Ruinosos).

Además, un personaje con este rasgo está permanentemente en deuda con la entidad vinculada, lo que indudablemente conlleva toda clase de otros deberes y consecuencias.

CRIATURA DE PESADILLA

Algunas entidades de la disformidad son tan poderosas que es casi imposible expulsar su manifestación física de nuestra realidad. Esas entidades son totalmente inmunes a los venenos, enfermedades, la asfixia, la mayoría de peligros ambientales, el desangramiento, el aturdimiento y cualquier efecto crítico que no los destruya en el acto, a menos que sea uno causado por un poder psíquico, un arma psíquica o un ataque sagrado.

CRIATURA DEL MÁS ALLÁ

La mente de una criatura con este rasgo está más allá de la frágil cordura de una mente mortal. Es inmune al miedo, al acobardamiento y a los poderes psíquicos usados para enturbiar, controlar o engañar su mente. A partir del momento que obtenga este rasgo, no puede ganar puntos de locura.

CUADRÚPEDO

Los cuadrúpedos son criaturas muy rápidas. Para calcular su movimiento, duplica su bonificación de Agilidad. Este rasgo cubre criaturas con patas traseras y patas delanteras. Las criaturas con más de cuatro patas pueden obtener este rasgo, pero aumentan la bonificación de Agilidad en un multiplicador por cada conjunto adicional de patas (seis patas equivalen a ABx3, ocho patas ABx4, y así sucesivamente).

DEMONÍACO

Las criaturas demoníacas son criaturas de la disformidad, pero pueden manifestarse en el espacio real mediante su pura fuerza de voluntad, el hambre o rituales ocultos. Las criaturas con este rasgo duplican su bonificación de Resistencia contra todo tipo de daño, excepto el daño causado por armas psíquicas, poderes psíquicos, ataques sagrados u otras criaturas con este rasgo. Las criaturas demoníacas son inmunes al veneno y las enfermedades.

RASGO: IMPLANTES MECHANICUS

Te han juzgado un recipiente digno para los siguientes implantes:

Electroinierto

Es un pequeño puerto de entrada implantado en tu sistema nervioso. Con la formación apropiada, este interfaz permite conectarse con puertos de datos de máquinas y con ciertas redes de información. Los electroinjertos pueden tomas muchas formas, como electrotatuajes, derivaciones craneales, sondas dactilares o clavijas espinales.

Inductores de electrotatuajes

Injertos metálicos de piel del tamaño de la palma de la mano, que los no iniciados suelen confundir con tatuajes ordinarios. Los electrotatuajes están conectados al sistema nervioso, adonde envían energía derivada de las emanaciones bioeléctricas de la carne. Se pueden usar para emitir o absorber energía de muchas maneras. Los inductores de electrotatuajes pueden ser de cualquier color y estar en cualquier parte del cuerpo, aunque lo más habitual son las manos o las mecadendritas.

RESPIRADOR

Este implante cubre la mitad inferior del rostro con un entramado de tubos y cables. Purifica el suministro de aire, concediendo una bonificación de +20 para resistir las toxinas aéreas y armas de gas. El respirador también contiene un vocosintetizador capaz de transmitir su voz de varias maneras. Los respiradores pueden parecer simples rejillas o intrincados dispositivos en forma de máscara.

CIBERMANTO

Consiste en un armazón de metal, cables y transmisores de impulsos unidos a la columna vertebral y la parte inferior de la caja torácica, que sirve como punto de anclaje para futuros implantes. Entre algunos sirvientes del Omnissiah, este cibermanto a menudo es llamado "la verdadera carne". Uno tendría que mirar bajo las túnicas rojas de un tecnosacerdote para descubrir cómo es su cibermanto, y hasta ahora nadie admite haber visto uno.

Bobina de potencia

Alojada dentro del cibermanto se encuentra una unidad de energía conocida como bobina de potencia. Este artefacto puede almacenar energía y generar diversos tipos de campos. Hay muchos tipos de bobinas, desde una pequeña acumulación cristalina hasta voluminosos galvanizadores eléctricos sacados de los motores de un vehículo. El aspecto jorobado de muchos tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus se debe al uso de bobinas primitivas.

CIRCUITOS CRANEALES

Una serie de procesadores, implantes y circuitos corticales vinculados que aumentan las capacidades mentales. La mayoría se contienen en una carcasa atornillada al cráneo, mientras que otros se descansan en el interior del cerebro. A medida que aumenta la devoción del tecnosacerdote, más partes inútiles del cerebro (las que se ocupan de las emociones y la intuición) son retiradas para almacenar mejoras adicionales. Los circuitos craneales a menudo son muy toscos y antiguos.

ESTABILIZACIÓN AUTOMÁTICA

La criatura siempre se considera afianzada al disparar armas pesadas y puede disparar ráfagas automáticas o semiautomáticas como media acción. Una criatura con este rasgo no sufre penalizaciones por moverse y disparar ráfagas automáticas o semiautomáticas.

EXCAVADOR

Una criatura con este rasgo puede atravesar objetos sólidos abriéndose paso a través de ellos. Este rasgo incluye un número para indicar la velocidad. Estas criaturas pueden atravesar el suelo, la roca, la arena, etc., aunque algunas (se indica en la propia criatura) pueden atravesar metales. Al excavar, la criatura abre un túnel. Otras criaturas de tamaño inferior al de la criatura que creó el túnel pueden entrar en ellos sin impedimento. Cada asalto hay una probabilidad del 50% de que el túnel se derrumbe tras la criatura que lo excavó.

FISIOLOGÍA EXTRAÑA

Una criatura con este rasgo tiene una anatomía inusual. Todos los golpes contra estas criaturas se consideran impactos en la localización del torso y muere automáticamente al recibir un daño igual o superior a sus heridas.

INCORPÓREO

Estas criaturas son insustanciales e ingrávidas, capaces de atravesar objetos sólidos sin esfuerzo. Una criatura incorpórea gana una bonificación de +30 a las tiradas de Esconderse al ocultarse en el interior de un objeto, y supera automáticamente cualquier tirada de movimiento silencioso.

Las criaturas incorpóreas también son inmunes a las armas comunes; simplemente atraviesan su cuerpo como si no existiera. Solo los demonios, poderes psíquicos, criaturas de la disformidad, otras criaturas con el rasgo Incorpóreo y las armas psíquicas pueden dañar a una criatura incorpórea.

Capacidades del Explorador Mechanicus en términos de juego

Si bien las habilidades de los exploradores son una mezcla complicada de tecnología, imitación y religión, a veces es útil saber cómo traducir estos poderes aparentemente milagrosos en términos de juego.

En ROGUE TRADER los personajes con la carrera profesional Explorador Mechanicus comienzan el juego con el Rasgo Implantes Mechanicus. Esto representa las mejoras cibernéticas que se han añadido al personaje. Al gastar pe en distintos Talentos, el personaje aprende a utilizar estos implantes para generar todo tipo de efectos, desde descargas de energía bioeléctrica hasta potentes campos magnéticos.

Las mejoras descritas en el rasgo Implantes Mechanicus están tan estrechamente entrelazadas con el cuerpo del explorador que no se consideran equipamiento, son indistinguibles de su carne mortal. Estos implantes están tan integrados en el explorador que no sobreviviría a su extirpación. La vida sin ellos no es vida en absoluto. Las heridas de un explorador representan daños sobre su tejido blando y sus implantes específicos de este rasgo. Cuando un explorador se recupera del daño sufrido, se considera que repara cualquier daño a esta maquinaria, así como a su cuerpo.

Además de estas mejoras "gratuitas", los PJs con un Explorador Mechanicus también pueden adquirir otros implantes cibernéticos, como módulos sensoriales, mecadendritas y extremidades biónicas. A diferencia de los implantes que otorga el rasgo Implantes Mechanicus, estos se tratan como cualquier otro implante cibernético. Se pueden atacar de forma independiente, estropear, extirpar o mejorar; consulta Prótesis biónicas en la página 147 para obtener más detalles.

Como siempre, las dudas sobre el daño o la eliminación de implantes, y sus consecuencias sobre los talentos del explorador deben ser resueltas por el Director de Juego. Sin duda, proporcionará una respuesta aceptable para todos.

Una criatura incorpórea no puede interactuar con el mundo mortal, y por tanto no puede dañar a sus oponentes a menos que se indique lo contrario.

Las criaturas incorpóreas no pueden atravesar ciertos dispositivos o barreras, como paredes con protecciones hexagrámicas o el Campo Geller de una nave estelar.

Inestabilidad de la disformidad

Las entidades de la disformidad tienen una débil influencia sobre la realidad, a menudo mantenida solo por el derramamiento de sangre, y son afectadas al causar suficiente daño a sus formas manifestadas. Si una criatura con este rasgo recibe daño y no causa daño o puntos de locura a otras criaturas al final de su siguiente turno, debe hacer una tirada de Voluntad. Si falla, recibe 1 punto de daño más 1 punto adicional por cada nivel de fracaso. Si esto le causa un daño igual o superior a sus Heridas, la criatura es devuelta a la disformidad.

LEVITADOR

Las criaturas con este rasgo tienen una capacidad limitada para volar, flotando a no más de dos metros del suelo. Al igual que con el rasgo de Volador, este rasgo siempre incluye un número para indicar la velocidad. Para obtener más detalles sobre el vuelo, consulta el Capítulo IX: Reglas de juego.

MÁQUINA

Una criatura con el rasgo Máquina está hecha de materia inorgánica y generalmente es más robusta que los seres de carne y hueso. Las criaturas con el rasgo Máquina no respiran, son inmunes a los efectos del vacío, el frío extremo, cualquier efecto psíquico que influya en la mente, y sus puntos de blindaje se aplican contra el daño por fuego. Las máquinas también son resistentes a las lesiones, teniendo entre 1 y 5 puntos de blindaje natural en cada localización. Este número se indica junto al rasgo.

MIEDO (VARIABLE)

Una criatura con este rasgo tiene una apariencia desconcertante. El rasgo Miedo siempre tiene un valor asociado (entre 1–4) para reflejar cuán horrible de contemplar es la criatura. Cuanto más alto sea el factor de miedo, más difícil será resistirse a la locura por el encuentro, como se muestra en la siguiente tabla.

Factor de miedo	Descripción	Penalización
1	Inquietante	-0
2	Temible	-10
3	Horripilante	-20
4	Aterrador	-30

Al encontrarse a una criatura con este rasgo, el personaje debe hacer una tirada de Voluntad modificada en función del factor de miedo de la criatura. Si tiene éxito, el personaje puede actuar de manera normal. En caso de fallar, el personaje debe realizar una tirada en la **Tabla 10–4:** La tabla de conmoción en la página 296, sumando +10 a la tirada por cada 10 puntos por los que falló la tirada de Voluntad. Los resultados de esta tirada tienen efectos variables, pero generalmente dejan al personaje reducido a un pelele farfullante. Para obtener más detalles sobre los efectos del miedo y la locura, consulta el Capítulo X: El Director de Juego.

RAPIDEZ ANTINATURAL

La criatura duplica su bonificación de Agilidad para determinar su movimiento (después de aplicar otros rasgos y modificadores, como el tamaño).

REGENERACIÓN

Las criaturas con este rasgo se curan muy rápido. Cada asalto, al comienzo de su turno, la criatura realiza una tirada de Resistencia para recuperar 1 punto de daño. Este rasgo deja de tener efecto después de morir.

Tabla 14-2: Tamaño			1000000
Tamaño	Modificador	Esconderse	Movimiento base
Minúsculo	-30	+30	BA-3
Diminuto	-20	+20	BA-2
Menudo	-10	+10	BA-1
Normal	0	0	BA
Voluminoso	+10	-10	BA+1
Enorme	+20	-20	BA+2
Descomunal	+30	-30	BA+3

REPTANTE

Los gusanos, las serpientes y criaturas similares se arrastran y se deslizan en lugar de caminar. El movimiento base para una criatura con este rasgo es la mitad de su bonificación de Agilidad (redondeado hacia arriba), pero no sufren ninguna penalización por moverse sobre terreno difícil.

SENTIDOS ANTINATURALES

La criatura puede percibir su entorno sin los sentidos habituales, empleando órganos especiales, pelos finos o algún otro rasgo para percibir sus alrededores. Este rasgo siempre incluye un alcance, normalmente 15 metros.

TAMAÑO

Grupo de rasgos: Minúsculo, Diminuto, Menudo, Normal, Voluminoso, Enorme, Descomunal

Todas las criaturas tienen una de las siete categorías de tamaños diferentes, como se muestra en la siguiente tabla. El tamaño afecta el movimiento y lo fácil o dificil que es golpear a esa criatura en combate. (Al calcular el movimiento de una criatura, primero aplica el modificador de tamaño y luego otros modificadores de otros rasgos o talentos. El movimiento base nunca se puede reducir por debajo de 1.) Un humano es una criatura de tamaño Normal.

Tóxico

Las criaturas con este rasgo son venenosas. Un objetivo alcanzado por sus armas naturales debe realizar una tirada de Resistencia. Las toxinas también podrían liberarse por el contacto con la piel de la criatura o por la inhalación de su hedor, en cuyo caso se debe realizar una tirada de Resistencia al entrar en contacto o proximidad. Una tirada de Resistencia fallida indica que la víctima ha sido envenenada. Un veneno común causa 1d10 puntos de daño ignorando los puntos de blindaje. Cualquier variación se incluyen en la descripción de la criatura.

ULTRASONIDOS

Una criatura con este rasgo percibe su entorno emitiendo un ruido de frecuencia, permitiendo a la criatura ubicar la posición de cualquier objeto sólido a menos de 30 metros.

Otras criaturas que se encuentren de su alcance, y que tengan éxito en una tirada Complicada (-20) de Perspicacia, pueden detectar este curioso lamento.

Vigoroso

Las criaturas vigorosas son difíciles de mover y obtienen una bonificación de +20 a las tiradas realizadas para resistirse contra acciones de presa y el talento Sometimiento.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Una criatura con este rasgo es capaz de ver con normalidad incluso en la oscuridad absoluta, y nunca sufre una penalización por pelear en áreas con poca o ninguna iluminación.

VOLADOR

Este rasgo concede la habilidad natural de volar, ya sea mediante anchas alas coriáceas, extrañas energías de la disformidad o bolsas de gas. Este rasgo siempre incluye un número que indica su velocidad de vuelo. Este número sustituye a la bonificación de Agilidad para acciones de movimiento. Para más detalles sobre el vuelo, consulta el Capítulo IX: Reglas de juego.

MUTACIONES

no de los signos más evidentes de corrupción es la manifestación de mutaciones. Estos cambios no tan sutiles en la carne pueden ocurrir por la exposición a residuos tóxicos, biosferas alienígenas, ingeniería genética, radiación, etc., mientras que otros pueden ser resultado de la exposición a la disformidad, la posesión demoníaca y otros peligros del universo. La tolerancia a los mutantes varía entre los planetas. Pequeños cambios en la apariencia son aceptados, tales individuos son considerados pseudohumanos, y en algunos mundos forman una clase oprimida. Los mutantes realmente horribles son purgados de inmediato allá donde se encuentren.

ADQUIRIR MUTACIONES

Los personajes, criaturas y otros seres desarrollan mutaciones por múltiples causas, pero la más común es la corrupción física. Entornos disformes, productos químicos o drogas ilegales pueden provocar una mutación, y una vez arraigada no hay solución. Las mutaciones funcionan como rasgos, lo que significa que no pueden ser adquiridas con puntos de experiencia.

MUTACIÓN

Siempre que ocurra una mutación, haz una tirada en la **Tabla 14–3: Mutaciones** para descubrir el tipo de mutación obtenida. Repite siempre cualquier resultado duplicado.

TABLA 14-3: MUTACIONES 1d100 Mutación 01-05 Grotesco: El mutante está deformado, marcado o tiene un aspecto bestial, lo que le señala como maldito e impuro. El mutante recibe una penalización de -20 a las tiradas de Empatía realizadas para interactuar con personas 'normales', pero obtiene una bonificación de +10 a las tiradas de Intimidar. 06-10 Pellejo duro: El mutante obtiene el rasgo Armadura natural 2 por su piel densa y su grueso tejido cicatrizal. 11-15 Deforme: La columna vertebral y las extremidades del mutante están horriblemente retorcidas. El mutante ya no puede correr y reduce su Agilidad en 2d10. No siente dolor: Al mutante le importan poco las lesiones o los daños. Obtiene +5 Heridas y el talento de Mandíbula de hierro. 16-20 21-25 Bruto: El mutante es fisicamente poderoso, con masas deformadas de músculos parecidos a losas. Aumenta en 10 sus características de Fuerza y Resistencia. 26 - 30Noctámbulo: El mutante gana una vista aguda, lo que le permite ver claramente en áreas con poca luz. Obtiene el rasgo Visión en la oscuridad, pero tiene una penalización de -10 en todas las pruebas cuando se encuentre en el área de luz brillante, a menos que sus ojos estén protegidos y su piel cubierta. 31-35 Regresión mental: El mutante ha retrocedido mentalmente. Tira 1d10 para Inteligencia, Percepción, Voluntad y Empatía por separado. Con un 1-5, reduce la característica en 1d10; con un 6-7, divide la característica a la mitad; con un 8-9, no hay cambio; con un 10, reduce la característica a 5. El mutante también gana 1d10 puntos de locura. 36-40 Manos deformes: Las manos del mutante se fusionan en apéndices en forma de losa. Reduce su Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles en 10. Además, el mutante recibe una penalización de -20 a cualquier tirada que requiera una manipulación física precisa. 41-45 Sangre tóxica: El sistema del mutante está saturado de contaminantes tóxicos y sustancias químicas venenosas. Obtiene una bonificación +20 a las tiradas de Resistencia realizadas para resistir el veneno, pero reduce su Resistencia y su Inteligencia en 1d10. Si la sangre del mutante entra en contacto con una criatura viviente, esa criatura debe tener éxito en una tirada Complicada (-10) de Resistencia o sufrir 1d10 puntos de daño que ignora el blindaje y la Resistencia. Voluminoso: El mutante aumenta en estatura y masa corporal. Obtiene el rasgo Tamaño (Voluminoso), aumenta su característica 46-50 de Fuerza en +10 y gana +5 Heridas. 51-55 Poderes brujos: El mutante tiene poderes psíquicos menores que hasta ahora ha sido capaz de ocultar. El mutante gana el talento de Factor psíquico 2. Si ya posee este talento, adquiere el siguiente talento Factor psíquico que no posea. El mutante obtiene 2 técnicas psíquicas de una disciplina a su elección. El mutante aún necesita cumplir los requisitos de sus técnicas psíquicas y ambas deben ser de la misma disciplina. El mutante no gana la técnica básica de la disciplina elegida. 56-59 Deformidad repugnante: El mutante está marcado por una terrible deformidad que muestra el toque de la disformidad y no debería existir en un universo racional. No hay fin a las formas terribles que esto podría tomar, como tentáculos retorcidos en lugar de brazos, carne reluciente sin piel, rasgos faciales desordenados o miles de ojos inquietos que tapan el cuerpo, por nombrar unos pocos. El mutante gana el rasgo Miedo 1. 60-63 Aberración: El mutante se ha convertido en un raro híbrido de hombre y animal (o reptil, insecto u otra bestia). El mutante aumenta su Fuerza y Agilidad en +10, reduce su Inteligencia en -1d10 y su Empatía en -10. Mente degenerada: La mente del mutante es retorcida e inhumana. Reduce su Inteligencia y Empatía en -1d10 cada una. 64-67 Además, tira 1d10. Con un 1-3, gana el talento de Furia asesina; con un 4-7, gana el talento Coraje; con un 8-10, gana el rasgo Criatura del más allá. 68-71 Cuerpo maltrecho: el cuerpo del mutante ha sido completamente reconstruido por la disformidad. Tira 1d5 veces en esta tabla. Estas mutaciones, sin importar su naturaleza, muestran la evidente marca del Caos. Colmillos/garras: El mutante obtiene unas garras afiladas, una mandíbula colmilluda, unas púas puntiagudas o alguna otra 71 - 74forma de arma natural. Obtiene el rasgo Arma natural (tipo de daño I o A). Necrófago: El mutante gana +10 a la Resistencia y el rasgo Regeneración, pero debe alimentarse con grandes cantidades de 75-78 carne cruda o morirá de hambre. 79-81 Carne corrompida: Bajo la piel del mutante se ha producido una transformación blasfema que intercambia órganos vivos por criaturas retorcidas y sangre por inmundicia icorosa y plagada de gusanos. Siempre que el mutante reciba daño crítico, gana el rasgo Miedo 2 durante ese asalto. Venenoso: Los ataques naturales del mutante son tóxicos. Obtiene el rasgo Tóxico. 82-85 86-89 Fuerza espantosa: El mutante gana el Rasgo Fuerza antinatural. Múltiples apéndices: Al mutante le han crecido extremidades adicionales en forma de brazos, tentáculos o una cola prensil (o colas). 90-91 Obtiene los talentos Ambidiestro y Combate con dos armas, y una bonificación de +10 a las tiradas de Trepar y acciones de presa. 92-93 Gusano: Las extremidades inferiores del mutante se han fusionado para formar una cola similar a la de un gusano o una serpiente. El mutante gana +5 Heridas extra y el rasgo Reptante. 94 Pesadilla: Tan deformada y horrible es la apariencia del mutante que puede hacer que los enemigos huyan despavoridos. Obtiene

95 **Maleable:** El mutante posee una flexibilidad enfermizamente líquida y es capaz de distender y aplanar su cuerpo. Aumenta su agilidad en +10. Gana una bonificación de +20 a las tiradas de Trepar y acciones de presa. Además, puede pasar por espacios tan pequeños como una cuarta parte de sus dimensiones corporales habituales.

Alas: Él cuerpo del mutante se ha deformado para acomodar un par de alas correosas o similares. Obtiene el rasgo Volador con una velocidad igual a su BAx2.

97 **Corpulento:** El marco enorme e hinchado del mutante le da +5 Heridas y el rasgo Resistencia Antinatural. Ya no puede emplear la acción correr.

Espectro de las sombras: El mutante solo tiene un control muy tenue sobre nuestra realidad y, aunque perdido y demacrado, puede deslizarse en parte hasta la disformidad a voluntad. Obtiene el rasgo Cambio de fase y disminuye sus características de Fuerza y Resistencia en -10.
 Bilis corrosiva: El mutante puede vomitar bilis ardiente, larvas comedoras de carne o alguna otra sustancia horrible en lugar

100

Bilis córrosiva: El mutante puede vomitar bilis ardiente, larvas comedoras de carne o alguna otra sustancia horrible en lugar de atacar normalmente en combate cuerpo a cuerpo. El mutante debe hacer una tirada de Habilidad de Proyectiles para usar esta mutación con una acción completa. El ataque puede ser esquivado, pero no parado. Un ataque con éxito causa 1d10 + 2 A (o E) de daño con la propiedad Desgarradora.

Engendro del infierno: Saturado por las energías de la disformidad, el mutante se ha convertido en un demonio, ganando los rasgos Demoníaco, Miedo (2) y Criatura del más allá.

ALIADOS, ENEMIGOS Y RIVALES

"¿Buscas a DeCol, dices? Bueno, yo conozco a tres con ese nombre, uno es un pendenciero, el otro un escribano y la tercera, bueno de ella preferiría no hablar... a menos que tengas un montón de tronos más de lo que pareces. Entonces, amigo, ¿de quién hablamos?".

-Viejo Cthun, agente comercial, Puerto Errante

El siguiente apartado representa una fracción de la humanidad con quien un explorador de la Expansión Koronus podría encontrarse; que este encuentro sea como enemigo, aliado, compañero o rival, dependerá totalmente de las circunstancias.

LAS MASAS DE LA HUMANIDAD

as entradas individuales de esta sección representan PNJs importantes, peligrosos, o de interés para los exploradores que se pueden encontrar, A continuación se muestran unas plantillas aproximadas para las innumerables almas comunes de la humanidad, adecuadas para los resistentes supervivientes de los Expansión Koronus.

La humanidad se ha extendido por las estrellas como una plaga. Muchos nacen dedicados a una tarea física y mueren sin saber nada más, mientras que otros son esclavos de la laberíntica burocracia del Imperio y pasan años copiando pergaminos en descomposición sin entender una sola palabra de lo que escriben. La vida más allá de las fronteras del Imperio es incierta y peligrosa, con colonos miserables viviendo al borde de la inanición, amenazados por criaturas extrañas, xenos furiosos y la risa de dioses sedientos de sangre.

Brujo de la disformidad

Entre los nacidos en el vacío, están aquellos psíquicos que huyen de la autoridad imperial al despertar sus poderes, o que han nacido fuera de su alcance. Son pocos quienes logran sobrevivir a esta oscura transfiguración, y a menudo enloquecen, pero no por ello son menos solicitados en ciertos sectores. Esto se debe a que estos brujos de la disformidad poseen entre sus dones psíquicos una tosca habilidad para navegar sobre los vientos invisibles del empíreo, aunque sin la certeza ni habilidad de un auténtico navegante o astrópata. Los renegados y corsarios que hacen un trato diabólico con un brujo de la disformidad pueden terminar descubriendo que el precio impuesto por estos psíquicos volubles y rencorosos

es mayor de lo que habrían imaginado. A menudo, sus poderes para rastrear la disformidad no son dirigidos por sus propios dones, sino por demonios que acechan invisibles sobre sus hombros.

Perfil del Brujo de la disformidad											
HA	HA HP F R Ag Int Per V						Em				
28	28	30	40	36	28	37	45	23			

Movimiento: 3/6/9/18 Heridas: 13

Habilidades: Código (Ocultismo) (Int), Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +10, Invocación (V) +10, Lengua secreta (Secta) (Int), Mando (Em), Oficio (Vidente) (Int), Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per), Saber popular (Expansión Koronus, Imperio) (Int), Saber prohibido (Demonología, Disformidad, Sectas) (Int) +10.

Talentos: Alma oscura, Coraje, Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (PS), Factos psíquico 6, Impávido, Protocolo (Renegados), Resistencia a (Técnicas psíquicas).

Rasgos: Pacto oscuro†, una mutación de la Tabla 14-3.

†Pacto oscuro: Además de sus capacidades psíquicas, un brujo de la disformidad puede invocar demonios y espíritus impuros para navegar por la disformidad; estos rituales son complejos y peligrosos, y no pueden ser realizados durante un combate.

Disciplinas: Telepatía, Telequinesia.

Técnicas psíquicas: Aterrorizar, Compulsión, Fascinar, Señor de las bestias, Sonda mental, Telepatía de corto alcance. **Blindaje:** Traje de vacío reforzado (Brazos 2, Piernas 2, Torso 3). **Armas:** Cuchillo de sacrificios (1d5+4 A; Primitiva), pistola de bajo calibre (30m; T/3/-; 1d10+3 I; Pen 0; Car 9; Rec Completa).

Equipo: Ropas raídas, cachivaches y fetiches, traje de vacío reforzado harapiento y respirador.

CAPITÁN MERCADER LIBRE

Los innumerables mundos del Imperio están conectados en vastas redes de comercio entrelazadas con muchos planetas incapaces de mantenerse a sí mismos sin importar los alimentos, tecnología o mano de obra disponibles. Es esta armada mercante la que actúa para movilizar el comercio y diezmar los bienes de un sistema a otro, transportando cantidades incalculables de carga esencial a través de las estrellas. Los comerciantes libres normalmente forman parte de una flota comercial y viajan donde sus amos decretan, pero algunos pequeños operadores continúan actuando de forma separada al conjunto, mientras que otros son lo bastante fuertes (o desesperados) como para dirigirse hacia las áreas fronterizas en busca de mayores ganancias en los límites del Imperio. Aunque sus viajes son normalmente tranquilos, saben que en cualquier momento ellos y sus tripulantes podrían ser llamados para entregar sus vidas en la batalla, y ningún paso en la disformidad es totalmente seguro.

Perfil del Capitán mercader libre

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
29	35	31	35	32	36	32	37	33

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Navegación (Estelar) (Int), Oficio (Mercader, Viajero) (Int) +10, Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio, Mercader) (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas, Universal), Entrenamiento con pistolas (Universal), Protocolo (Nacidos en el vacío).

Blindaje: Uniforme reforzado (Brazos 1, Piernas 1, Torso 2). **Armas:** Pistola infernal (30m; T/2/-; 1d10+4 E, Pen 7; Car 20, Rec 2 Completas).

Equipo: 2 cargadores para la pistola infernal, vocotransmisor personal, título de capitán o licencia comercial, placa de datos, llave maestra de seguridad para su nave.

CAPITÁN PIRATA DEL VACÍO

Se necesita un individuo valiente y capaz para liderar a una tripulación pirata en los alcances más allá del espacio imperial. Uno debe ser astuto y despiadado, y capaz de comandar a un grupo de renegados y asesinos mediante el respeto o el miedo. Un capitán pirata puede ser tan cruel como el vacío o adoptar la actitud de un noble libertino o un comerciante independiente dependiendo de su naturaleza y tripulación, pero debe tener éxito o arriesgarse a un motín. Los más exitosos son más que líderes de asesinos despiadados; son astutos manipuladores con amplias redes de inteligencia, conocimiento de oscuros secretos descubiertos en sus viajes y contactos a ambos lados de la ley.

Perfi	l del (Capitá	in pir	ata de	l vací	0			
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
44	38	34	42	34	34	38	42	36	

Movimiento: 3/6/9/18 Heridas: 15

Habilidades: Carisma (Em), Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em), Hablar idioma (Jerga del vacío) (Int), Indagar (Em), Interrogar (Em) +10, Intimidar (F), Navegación (Estelar) (Int) +10, Negociar (Em), Mando (Em) +10, Perspicacia (Per), Pilotar (Volador) (Ag), Saber popular (Bajos fondos, Imperio, Mercaderes) (Int).

Talentos: Ataque veloz, Autoritario, Decadencia, Entrenamiento con armas básicas (Universal), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas, Universal), Entrenamiento con armas exóticas (elige una), Entrenamiento con pistolas (Universal), Impávido, Paranoia, Protocolo (Criminales o Renegados), Resistencia a (Miedo), Sueño ligero.

Blindaje: Armadura ligera de caparazón (Brazos 4, Piernas 4, Torso 5).

Armas: Pistola bólter (30m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Car 8; Rec Completa, Desgarradora), pistola pesada (30m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 2; Car 5; Rec 2 Completas), espada sierra (1d10+5 A; Desgarradora, Equilibrada), pistola exótica (elige una).

Equipo: Uniforme variopinto, ojo biónico, 2 cargadores para la pistola bólter, 4 cargadores para la pistola pesada, 1 cargador para la pistola exótica, cartas de navegación dudosas. Algunos podrían tener varios implantes cibernéticos adicionales.

Colono

Perfil del Colono

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	20	30	30	30	25	25	25	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 9

Habilidades: Conducir (elige uno) (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Oficio (elige uno) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas).

Los siguientes son ejemplos de diferentes PNJ menores que utilizan el perfil del Colono como plantilla base.

Adepto

Con sus dedos manchados de tinta y sus espaldas encorvadas sobre escritorios cubiertos de pergaminos, adeptos y escribas se pueden encontrar en cada oscuro nicho del Imperio y más allá, traspasando datos y registrando el final de vidas tan irreflexivamente como si fueran las precipitaciones del día.

Características: Int 30.

Habilidades: Hablar idioma (Gótico clásico) (Int), Leer/Escribir (Int) +10, Saber popular (Imperio) (Int) +10.

Equipo: Plumas, frascos de tinta, pergamino, placa de datos.

Artista

Dada la abundante miseria de la vida, no es sorprendente que un pequeño escape sea a menudo deseable para las masas, y el entretenimiento en la mayoría de los mundos humanos tiene una tendencia hacia lo simple, directo y visceral.

Características: Em 35.

Habilidades: Aguante (R), Carisma (Em), Engañar (Em) y una a elegir entre Acrobacias (Ag), Juego (Int) o Actuar (Em). **Equipo:** Cualquier herramienta de su oficio, como ropas extravagantes, trastos, barajas de cartas o instrumentos musicales.

Desollador

Muchos mundos fronterizos dependen de un suministro constante de carne, ya sea de ganado local o cazada y enviada desde mundos salvajes por naves de aprovisionamiento itinerantes teñidas de rojo. Los Desolladores sirven a esa necesidad. Muchos son salvajes y otros son vagabundos recurrentes; ninguno tiene buena reputación.

Características: HA 35, HP 30, Per 35.

Habilidades: Navegación (Superficie) (Int), Rastrear (Int), Supervivencia (Int), Trato animal (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Primitivas), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas, Sierra). **Blindaje:** Cuero y pieles (Todas 2, Primitiva).

Armas: Cuchillo (1d5+3 A, Primitiva), hacha sierra (1d10+7 A, Desgarradora) o ballesta (30m; T/-/-; 1d10 A; Pen 0; Car 1; Rec 2 Completas; Primitiva) con 12 virotes.



Escoria

La frontera, nada menos que la parte más vulnerable del Imperio, está plagada de todo tipo de matones, narcotraficantes, pandilleros, degenerados y cosas peores. Dicha escoria prefiere depredar a los débiles y la mayoría vive aprovechándose de aquellos que están incluso peor que ellos, pero muchos se arriesgarán contra objetivos más peligrosos si la recompensa es lo suficientemente elevada.

Características: HA 30, Per 30.

Habilidades: Aguante (R), Competencia química (Int), Engañar (Em), Juego (Int), Movimiento silencioso (Ag).

Talentos: Impávido, Entrenamiento con pistolas (Universal). **Armas:** Revolver de bajo calibre (30m; T/-/-; 1d10+3 I; Pen 0 Car 6; Rec 2 Completas; Fiable) con 12 balas, cuchillo (1d5+3 A, Primitiva)

Equipo: 1d5 dosis de químicos variados, objetos robados.

Soldado de fortuna

Se pueden encontrar soldados de fortuna de considerable habilidad por toda la Expansión Koronus. Algunos forman la mayor parte de las fuerzas de defensa planetarias, y otros son guardias personales de nobles y mercaderes. También se los puede encontrar como parte de numerosos grupos de mercenarios o bandas criminales, e incluso sirven como ejecutores para mantener la discreta ley y orden en los mundos coloniales.

Características: HP 35, Heridas 12. Habilidades: Intimidar (F), Trepar (F).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Universal), Entrenamiento con pistolas (Universal).

Blindaje: Abrigo antifragmentación ligero (Brazos 2, Piernas 2, Torso 2).

Armas: Rifle láser (30m; T/3/-; 1d10+3 E; Pen 0; Car 60; Rec Completa; Fiable) ó Escopeta corredera (30m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 0; Car 8; Rec 2 Completas, Dispersión), rifle automático (30m; T/3/-; 1d10+3 I; Pen 0; Car 9; Rec Completa).

Equipo: 2 cargadores para cada arma, cuchillo, porra, vocotransmisor portatil.

Viajero

Cualquier nave estelar requiere una tripulación de cientos si no miles. En la mayoría de los casos, es un trabajo laborioso y agotador, en el que la esperanza de vida es baja y la muerte lenta a causa de la exposición a la radiación y a la presurización. Sin embargo, sin su sangre y su sudor, viajar entre las estrellas no sería posible.

Características: F 38, R 38.

Habilidades: Competencia tecnológica (Int), Hablar idioma (Jerga del vacío) (Int).

Blindaje: Mono de trabajo pesado (Todas 2).

Equipo: Respirador o traje de vacío según lo necesite.

GUARDAESPALDAS JURAMENTADO

La explotación de la Expansión ha resultado en la acumulación de grandes fortunas y venganzas e intrigas. Ambas son igualmente peligrosas donde se reconoce poca ley más allá del poder, y el vacío del espacio se traga a los muertos sin dejar rastro. En un mundo así, nadie, sin importar cuán famoso o poderoso sea, está fuera del alcance de un asesino, y la necesidad

de una protección de confianza es primordial. Mientras que los dudosos matones y soldados de fortuna son baratos, un profesional habilidoso, o juramentado como se les conoce en la Expansión, es otro asunto. Dependiendo de su contrato, aquellos que ofrecen sus servicios como guardaespaldas varían en su papel desde un simple escolta, hasta sacrificar su vida por su empleador, actuando como sus agentes personales y 'tratando' con quienes ofendan a sus amos. Los guardaespaldas de renombre pueden llegar a ser ricos y respetados, suponiendo que sobrevivan, y algunos establecen contratos familiares que duran tanto como el linaje de su empleador. Otros se especializan en lugares peligrosos, aprovechando su familiaridad con la zona para ofrecer protección en ese área.

Perfi	l del (Guard	aespa	ldas j	uram	entad	o	A.
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	E

Movimiento: 3/6/9/18

35

35

42

Heridas: 18

28

Habilidades: Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Escrutinio (Per) +10, Esquivar (Ag) +10, Indagar (Per), Intimidar (F) +10, Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per) +10, Saber popular (Bajos fondos, Imperio) (Int), Seguimiento (Ag) +10, Seguridad (Ag) +10.

Talentos: Desarmar, Desenfundado rápido, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas, Universal), Entrenamiento con pistolas (Universal), Nervios de acero, Tirador excepcional.

Blindaje: Armadura antifragmentación con coraza de caparazón con (Brazos 4, Cabeza 4, Piernas 4, Torso 6).



Armas: Pistola automática con munición matahombres y mira láser (30m; T/–/6; 1d10+2 I; Pen 3; Car 18; Rec Completa), pistola láser compacta (15m; T/–/-; 1d10+1 E; Pen 0; Car 15; Rec Completa; Fiable), guantelete eléctrico (1d10+3 I; Conmocionadora). **Equipo:** Ropas de calidad adecuada, 2 cargadores de munición matahombres para la pistola automática, 1 granada cegadora, microcomunicador, filtros nasales y lentillas fotosensibles.

OFICIAL DE LA ARMADA

La aristocracia militar de las estrellas que se extienden por el Imperio, el cuerpo de oficiales de la Armada Imperial es una institución que data de milenios atrás en una tradición de servicio, belicosidad y sacrificio que algunos dirían que no tiene igual. Servir en la Armada Imperial es actuar como el nexo de unión del Imperio, ya que sin un viaje de disformidad los vastos ejércitos de la humanidad quedarían varados, serían impotentes y sus enemigos los desgarrarían rápidamente. Del mismo modo que la Armada une al Imperio, sus oficiales unen y regulan a la Armada. Guerreros honorables y orgullosos, a menudo descendientes de familias que han servido durante siglos, son ellos quienes mantienen los votos y los contratos, defienden las tradiciones de servicio y lealtad y mantienen las defensas contra la oscuridad del vacío más allá.

Perfil del Oficial de la armada											
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em			
38	32	30	30	35	35	30	38	31			

Movimiento: 3/6/9/18 Heridas: 12

Habilidades: Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Mando (Em) +10, Navegación (Estelar) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Armada Imperial, Guerra, Imperio, Vacío) (Int), Trepar (F).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas, Universal), Entrenamiento con pistolas (Universal), Nervios de acero, Protocolo (Armada Imperial).

Blindaje: Uniforme antifragmentación reforzado (Brazos 3, Piernas 3, Torso 3).

Armas: Pistola naval (20m; T/3/-; 1d10+4 I; Pen 0; Car 6; Rec Completa; Desgarradora), espada monofilo (1d10+3 R; Pen 2) o alfanje de oficial (1d10+3 A; Conmocionadora). **Equipo:** 3 cargadores de pistola naval, vocotransmisor personal, insignia de oficial, respirador.

PARIA MUTANTE

La mutación es un hecho de la existencia humana en el 41° Milenio. En muchos mundos, especialmente aquellos aislados durante siglos o milenios, los genes humanos se han dañado sin remedio tras generaciones de exposición a contaminantes y biosferas extraterrestres, y lo peor de todo, a la manipulación genética y la exposición a los efectos retorcidos de la disformidad. Como resultado, cada vez nacen más humanos con mutaciones obvias y a menudo graves bajo la forma de deformidades físicas y desviaciones mentales. Dentro del Imperio, los más afligidos son purgados de manera

implacable y sistemática; sin embargo, más allá de sus fronteras, su trato puede variar desde su explotación como esclavos hasta su dominio sobre mundos perdidos en la corrupción del Caos. En algunos mundos inmersos en la superstición común y el miedo, o donde las interpretaciones fanáticas del credo imperial y el odio local han arraigado, es probable que el más mínimo indicio de desviación física termine en la hoguera. En los mundos más industriales donde la mutación puede verse como un hecho funesto pero inevitable entre las clases más bajas se les permite formar poblaciones enteras como una fuerza de trabajo duramente reprimida y desechable, y solo se eliminan los casos más excesivos de mutación.

Existen diversos tipos de mutantes, pero el más común exhibe alguna clase de degeneración física de la forma humana. También conocidos como pseudohumanos o retorcidos, estos a menudo se encuentran como esclavos y marginados al margen de los asentamientos humanos en la Expansión Koronus, y en gran abundancia en los mundos tocados por la disformidado

Perfil del Paria	mutante
------------------	---------

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	22	35	35	22	18	25	18	15

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 12

Habilidades: Intimidar (F), Oficio (trabajador o chatarrero) (Int), Supervivencia (Int), Trepar (F).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Primitivas), Furia asesina, Impávido, Resistencia a (Veneno).

Rasgos: Mutación (tira una vez en la Tabla 14–3: Mutaciones en la página 371 y repite cualquier resultado superior a 50).

Armas: Garrote improvisado (1d10+1 I, Primitiva). **Equipo:** Ropa andrajosa y piezas mecánicas rotas.



Abominación mutante

Mucho peor que las masas subhumanas son esas almas perdidas y condenadas cuyos cuerpos llevan los estigmas corruptores del Caos y que han abrazado la locura y el favor de los Dioses Oscuros. Utiliza el perfil del Paria mutante modificado de la siguiente manera para representarlos.

Características: HA 35, F 45, Heridas 22.

Rasgos: tira 1d5 veces en la Tabla 14–3: Mutaciones en la página 371 y repite cualquier resultado duplicado.

Equipo: Martillo de guerra (1d10+6 I, Primitiva) o arma a dos manos (2d10+4 I; Desequilibrada, Primitiva).

RENEGADO

Hay quienes huyen del Imperio y se vuelven renegados por multitud de razones. Revolucionarios fallidos, refugiados, desertores imperiales, forajidos, herejes y, lo que es peor, todos se dirigen a la Expansión con la esperanza de liberarse de la persecución y hacer lo que quieran. Muchos intentan fundar sus propias sociedades en mundos sombríos aún no descubiertos, o acechan en el límite de las colonias más establecidas, pero otros tantos terminan dedicados a las incursiones y la piratería para sobrevivir. Muchos piratas y asaltantes humanos no son devotos del Caos o están aliados con alienígenas, son simplemente criminales que toman lo que pueden o que han caído en un ciclo implacable de saqueo y huida para mantener su existencia fuera de la ley. Sin embargo, sigue habiendo un núcleo más oscuro, de aquellos que han caído lejos de la luz y son presa del salvajismo y de los apetitos más atroces. Estos son los más temidos de entre los renegados, odiados por colonos, imperiales, traficantes de esclavos y compañeros proscritos por igual.

Perfil del Renegado										
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em		
38	32	35	40	30	25	33	35	22		

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Competencia química (Int), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +10, Perspicacia (Per), Saber popular (Expansión, Imperio) (Int), a elegir entre Competencia tecnológica (Int) y Engañar (Em) o Lengua secreta (una apropiada) y Saber prohibido (elige uno) (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Arrojadizas, Primitivas, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Impávido, Protocolo (Criminales o Renegados).

Blindaje: Blindaje compuesto (Brazos 2, Piernas 3, Torso 3). Armas: Cuchillo (1d5+3 A; Primitiva) pistola pesada (30m; T/-/-; 1d10+4; Pen 2; Car 5; Rec 2 Completas), a elegir entre espada (1d10+3 A; Equilibrada, Primitiva) o espada sierra (1d10+5 A; Desgarradora, Equilibrada), pistola automática (30m; T/-/6; 1d10+2 I; Pen 0; Car 30; Rec 2 Completas), o escopeta de corredera (30m; T/-/-; 1d10+4; Pen 0; Car 8; Rec 2 Completas; Dispersión).

Equipo: Ropas dispares y rasgadas, 2 cargadores para cada arma a distancia y a elegir entre un vocotransmisor portátil y respirador o trofeos horripilantes, carne humana y pieles. Los piratas del vacío también llevarán trajes del vacío blindados.

SERVIDORES

os servidores son fusiones de carne y máquina creadas a partir de órganos en cultivo, cadáveres cosechados o humanos cuya mente ha sido purgada. Hay millones de estos cyborgs por todo el Imperio, y se usan para realizar funciones monótonas sin alteración. Se dice que la tecnología de los servidores es anterior al Imperio y es competencia exclusiva del Adeptus Mechanicus. Los servidores tienen una variedad aparentemente interminable de formas, desde obras de arte diseñadas para atender las necesidades de los ricos y poderosos, o rudimentarias unidades de trabajo diseñadas para trabajar en las más inhóspitas zonas industriales, hasta belicosos monstruos de acero usados como implacables armas vivientes. El uso más común de los servidores es realizar tareas corrientes como atender a los nobles, realizar mantenimientos rutinarios, cargar mercancías, ordenar interminables expedientes o proteger incansablemente un lugar determinado.

HALCÓN DE COMBATE (MODELO FALAX)

Uno de los servidores más inusuales, el halcón de combate es una gran criatura alada cibernética empleada para cazar y capturar o matar presas humanas y animales. Están blindados, equipados con sensores mejorados y sistemas de vuelo



gravitatorio asistido. Los magos thuleanos son conocidos por preferir este tipo de constructos como exploradores de campo y como "recolectores" agresivos, y también se sabe que venden ejemplos a comerciantes independientes y forasteros nobles a cambio de su apoyo y cooperación.

Perfi	Perfil del Halcón de combate											
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em				
40		35	35	48	18	40	30					

Movimiento: 2/4/6/12 Heridas: 8

Habilidades: Esquivar (Ag), Perspicacia (Per) +10.

Talentos: Ataque veloz, Coraje.

Rasgos: Máquina (4), Tamaño (Menudo), Visión en la

oscuridad, Volador (2).

Blindaje (Máquina): Todas 4.

Armas: Garras de pulso eléctrico (1d10+3 E, Conmocionadora). **Equipo:** Vocotransmisor y cogitador internos, auspex. Garfios de amarre preparados para transportar presas aturdidas como si tuviera el rasgo Fuerza antinatural (x2), aunque su velocidad se reduce en función del peso cargado.

SERVIDOR AUTOMATIZADO

Perfil del Servidor automatizado								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
15	15	50	40	15	10	20	30	05

Movimiento: 1/2/3/6 Heridas: 10

Habilidades: Oficio (Elige uno) +10.

Rasgos: Armas naturales (Puños), Máquina (4).

Blindaje (Máquina): Todas 4. Armas: Puños (1d10+5 I; Primitiva). Equipo: Microcomunicador interno.

Servidor de combate (modelo Charron)

El modelo Charron es un servidor de batalla ligero, de aspecto humanoide, visto a menudo al servicio de la Armada Imperial y de muchas otras naves como tropas de choque y defensores en acciones de abordaje. Los presentes en la Expansión Koronus a menudo son muy viejos, cuyos componentes inorgánicos han sido reciclados a partir de numerosos cuerpos y recuperados de los caídos en el campo de batalla. Como resultado, tienen la reputación de que sus espíritus máquina no son fiables en el combate y en ocasiones no distinguen amigo de enemigo. Esto hace que algunos capitanes se muestren reacios a usarlos, salvo en la más absoluta necesidad.

Perfil	del Servidor se combate	e
TCITI	act bet viabl be combat.	_

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	30	(-)	(8) 40	20	20	30	40	

Movimiento: 2/4/6/12

Habilidades: Perspicacia (Per).

Talentos: Combate con dos armas, además de cualquier entrenamiento con armas apropiado a su armamento.

Heridas: 15

Rasgos: Armas naturales (servopuños), Estabilización automática, Fuerza antinatural (x2), Máquina (6), Resistencia antinatural (x2), Vigoroso, Visión en la oscuridad, Volador (2) (solo en condiciones de gravedad nula).

Blindaje (Máquina): Todas 6.

Armas: Servopuños (1d5+8; Primitiva), a elegir entre hacha sierra (1d10+12 A; Desgarradora) o guantelete eléctrico (1d10+8 I; Conmocionadora) y a elegir entre un lanzallamas (20m; T/-/-; 1d10+4 E; Pen 2; Car 12; Rec 3 Completas; Lanzallamas), rifle automático (90m; T/3/10; 1d10+3 I; Pen 0; Car 30; Rec 2 Completas), bólter pesado (120m; -/-/10; 2d10+2 X; Pen 5; Car 60; Recarga Completa; Desgarradora), Cañón de plasma (120m; T/-/-; 2d10+10 E; Pen 8; Car 16; Rec 5 Completas; Explosión (1), Poco fiable, Sobrecalentamiento) o Cañón de fusión (90m; T/-/-; 4d10+5 E; Pen 13; Car 10; Rec 2 Completas; Explosión (1)).

Equipo: Vocotransmisor interno, tolva con munición equivalente a 4 cargadores para cada arma, mira láser para su arma a distancia principal, sistemas de sellado para acciones en el vacío, botas magnéticas implantadas.

SERVOCRÁNEO

Los servocráneos son cráneos humanos (a menudo los de un siervo favorito o un sacerdote de bajo rango) que han sido equipados con una inteligencia artificial rudimentaria, sistemas de soporte y un motor antigravitatorio para proporcionar movilidad. Sus ventajas son su pequeño tamaño y maniobrabilidad, que les permite llegar a espacios inaccesibles o áreas peligrosas que pondrían en peligro a sus operadores, así como su capacidad de actuar como "ojos y oídos" adicionales para sus amos.

Perfil del Servidor automatizado									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
T 5	15	TO	20	30	T 5	35	20		

Movimiento: — Heridas: 4

Habilidades: Esconderse (Ag) +10, Esquivar (Ag), Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per) +10, una habilidad adicional adecuada a sus funciones +20.

Talentos: Coraje.

Rasgos: Máquina (2), Tamaño (Diminuto), Visión en la oscuridad, Volador (6).

Blindaje (Máquina): Todas 2.

Equipo: Vocotransmisory cogitador integrados. Dependiendo de sus funciones, también podría tener integrados una esfera de lúmen, un auspex, una combiherramienta, o una pistola láser (30m; T/-/-; 1d10+2 E; Pen 0; Car 30; Rec Completa; Fiable) con mira láser interna. Los servocráneos son a menudo modificados con otras herramientas, sensores o pistolas por sus usuarios.

XENOS

"He caminado por mundos donde ningún hombre ha pisado antes y nadie ha sobrevivido a mi paso. He contemplado ídolos de dioses adorados antes del amanecer de la humanidad y los he derrocado. He probado la sangre de civilizaciones perdidas y me ha parecido deliciosa".

 atribuido a Erasmus Haarlock, comerciante independiente

ay muchas razas inteligentes además de la humanidad en la galaxia, conocidas y desconocidas. Más allá de las fronteras del Imperio acechan civilizaciones alienígenas, o 'xenos'. La siguiente sección ofrece una muestra de xenos conocidos dentro de la Expansión Koronus, cada uno con su propia capacidad para viajar por las estrellas como enemigos o tal vez aliados de un comerciante independiente.

CORSARIO ELDAR

Pocos humanos saben algo sobre la enigmática y antigua raza conocida como los eldar, salvo por informes de arrogante desdén, temperamento idealista, poderosa tecnología y crueldades sutiles y antinaturales de incursores despiadados que atacan como sombras fantasmales. A pesar de estos informes contradictorios, existen ilusos lo suficientemente adinerados como para asumir los extorsivos servicios de estos llamados corsarios. Aquellos que emplean las habilidades de estos eficientes mercenarios corren un gran riesgo. Las historias sobre la maestría y esplendor en batalla que se les atribuyen son igualadas por aquellas que hablan de su inconstante lealtad, traiciones repentinas y elegante regocijo asesino, y sus armaduras de seda reluciendo con la sangre de antiguos aliados.

Dentro de la Expansión Koronus, los dos grupos más infames de corsarios eldar son conocidos por la humanidad como los volubles y mortales mercenarios de los Hijos de las Espinas y los misteriosos exterminadores llamados los Espíritus Cuerco

Perfil del Corsario eldar									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
48	48	33	35	(10) 52	39	40	43	25	

Movimiento: 5/10/15/30 Heridas: 12

Habilidades: Acrobacias (Ag), Engañar (Em) +10, Esquivar (Em) +10, Hablar idioma (Eldar, Gótico vulgar, Jerga del vacío) +10, Juego (Int), Medicae (Int), Movimiento silencioso (Ag) +10, Navegación (Estelar) (Int), Negociar (Em), Perspicacia (Per) +10, Pilotar (Retrorreactor, Transporte asignado) (Ag), Saber prohibido (Biblioteca negra, Disformidad, Xenos) (Int), Tasar (Int) +10.

Talentos: Caer de pie, Desenfundado rápido, Entrenamiento con armas básicas (Láser), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Energía, Primitivas), Entrenamiento con armas exóticas (Catapulta shuriken, pistola shuriken), Entrenamiento con pistolas (Láser), Resistencia a (Miedo, Técnicas psíquicas), Resorte, Veloz.

Rasgos: Agilidad antinatural (x2).

Blindaje: Malla de vacío xenos (Brazos 4, Cabeza 5, Piernas 4, Torso 5).



Armas: Catapulta shuriken (60m; T/3/10; 1d10+4 A; Pen 6; Car 100; Rec 2 Completas; Fiable), pistola láser de manufactura xenos (30m; T/-/-; 1d10+2 E; Pen 0; Car 30; Rec Completa; Fiable), espada monofilo de manufactura xenos (1d10+3 A; Pen 2; Equilibrada), 2 granadas de plasma, 2 granadas cegadoras.

Equipo: 4 cargadores para la catapulta shuriken, joya espiritual, botiquín de manufactura xenos, armadura sellada para el vacío de manufactura xenos que proporciona: soporte vital completo, un vocotransmisor encriptado de largo alcance, un auspex y el rasgo Visión en la oscuridad. Los propulsores de vacío integrados en la armadura proporcionan Vuelo 12 en entornos sin gravedad.

Korzario orko

La tradición imperial dice que a lo largo de la historia, el brutal orko se ha disputado el dominio de las estrellas con la humanidad. Criado para el derramamiento de sangre, la violencia y poco más, el orko medio es un humanoide simiesco corpulento con piel dura de color verde claro y una mandíbula prominente con colmillos dentados. Espantosamente fuertes (la mayoría podría desgajar fácilmente a un ser humano con sus propias manos), los orkos también son extraordinariamente resistentes a las lesiones, en gran medida intrépidos y pueden prosperar en muchos entornos peligrosos sin ayuda. Esta raza muestra una asombrosa variedad de tipos físicos y subespecies, con el más grande y brutal siempre al mando. Aunque carecen de intelecto, los orkos poseen una astucia innata y una comprensión simple pero efectiva de las tácticas. Esto, combinado con un talento para chatarrear y crear su propia tecnología, simple pero altamente eficaz, los convierte en un peligro mucho mayor a los depredadores xenos casi animales que parecen ser a primera vista.



Los bárbaros y conflictivos imperios orkos están dispersos por el espacio conocido, y la Expansión Koronus no es una excepción; Cientoz de dientez es el hogar de un antiguo dominio orko en el que son frecuentes las infames incursiones y ataques piratas de bandas de guerra orka de zakeadorez y korzarioz.

Perfil del Korzario orko									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
45	20	50	(8) 45	30	26	30	28	22	

Movimiento: 3/6/9/18 Heridas: 16

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar, Orko), Intimidar (F), Negociar (Em), Perspicacia (Per), Saber popular (Orkos). Talentos: Asalto rabioso, Brazos fuertes, Duro de pelar, Entrenamiento con armas básicas (Primitivas, PS), Entrenamiento con armas pesadas (Energía, Primitivas, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Primitivas, PS), Golpe mortífero, Recio.

Rasgos: Carga brutal, La ley de la peña†, Resistencia a (Frío, Calor, Radiación), Resistencia antinatural (x2), Vigoroso.

Blindaje: Armadura de zaqueador (Brazos 2, Cabeza 4, Piernas 2, Torso 5).

Armas: Hacha sierra (1d10+9) A; Pen 2; Desgarradora), 1d5 granadas de fragmentación, akribillador (60m; T/3/10; 1d10+4 I; Pen 0; Car 30; Rec Completa; Imprecisa, Poco fiable).

Equipo: 2d10 dientes de orko ("dientez"), cozaz brillantez, componentes de maquinaria y trofeos, 4 cargadores para el akribillador, respirador, vocotransmisor portátil rudimentario. †La ley de la peña: La confianza y brutalidad de los orkos aumenta en compañía de los suyos. Por cada orko adicional a menos de 10m, la Voluntad del orko aumenta en +10 para resistir los efectos del miedo y el acobardamiento.

MERCENARIO KROOT

Raramente encontrados en la Expansión Koronus, los kroot no son autóctonos de las estrellas locales, sino vagabundos nómadas con su origen a media galaxia de distancia. Una raza de mercenarios, su mentalidad salvaje y de clan oculta una percepción e inteligencia a la que pocos darían crédito. Una especie carnívora y altamente adaptable, un individuo kroot es considerablemente más alto que un ser humano y posee muchas características que delatan su herencia aviar. Luce una cresta de plumas, una boca picuda y la habilidad de moverse con increíble velocidad y agilidad, un kroot es un oponente formidable. Su destreza marcial, combinada con una desagradable reputación de devorar a aquellos a quienes matan, le da a estos guerreros una reputación temible y solicitan un alto precio por parte de los delincuentes mercantes y reincidentes que están dispuestos a burlar la ley imperial al contratarlos.

Perfil del Mercenario kroot

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
42	33	(6) 35	40	44	25	(8) 44	30	18

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 12

Habilidades: Acrobacias (Ag), Esconderse (Ag) +20, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar, Kroot) (Int), Movimiento silencioso (Ag) +20, Negociar (Em), Perspicacia (Per), Rastrear (Int) +10, Supervivencia (Int) +20, Trepar (F) +10.

Talentos: Asalto rabioso, Ataque veloz, Entrenamiento con armas básicas (Primitivas, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Reflejos rápidos, Resistencia a (Miedo), Resorte, Veloz.



Rasgos: Armas naturales (Pico) † , Fuerza antinatural (x2), Percepción antinatural (x2).

†El pico de un kroot sigue todas las reglas para armas naturales, salvo que causa 1d5 de daño en lugar de 1d10.

Blindaje: Armadura de piel (Torso 2, Primitiva).

Armas: rifle kroot^{††} (110m; T/-/-; 1d10+5 E; Pen 1; Car 6; Rec 2 Completas), pico (1d5+6 A, Primitiva), bolas.

††Puede usarse en cuerpo a cuerpo (1d10+6 A; Equilibrada)..

Equipo: Carne cortada, bandolera con 36 proyectiles para el rifle, bolsa fetiche.

SERES DEL MÁS ALLÁ

"...Y contemplé la disformidad en el vacío ardiente de sus ojos y caí de rodillas llorando, mi fe se partió, maldiciendo el nombre de la madre que me dio a luz porque la verdad de la existencia es demasiado terrible de conocer...".

—del Cántico de Shebanus el caído

ás allá de nuestra realidad física se encuentra la disformidad, un cosmos turbulento y siempre cambiante de irrealidad y energía pura moldeada no por insignificantes leyes físicas, sino por una locura insondable y un impulso y posibilidad resonantes; es este mismo reino de locura el que las naves deben recorrer para atravesar las distancias interestelares, y dentro de sus profundidades habitan entidades formadas a partir de pesadillas y no limitadas por ninguna ley excepto su apetito.

Depredador de la disformidad (Aparición de ébano)

Estas criaturas casi sin consciencia son depredadores animales cuyo hambre no tiene límites. Se sienten atraídos por las chispas del alma de las vidas mortales, como los tiburones al agua sanguinolenta. Este depredador es la aparición de ébano,

El demonio

El aspecto y los apetitos blasfemos que un demonio puede exhibir son innumerables, y literalmente se registran miles de manifestaciones diferentes dentro de los archivos restringidos del Ordo Malleus de la Inquisición imperial. Muchos reflejan la naturaleza de los poderes del Caos a los que sirven, actuando como soldados de a pie en las legiones del infierno, mientras que otros representan la personificación de los peores temores y males ocultos de la humanidad, y las persistentes pesadillas de razas alienígenas desaparecidas hace mucho tiempo. Sin importar su forma, los demonios existen a partir de la sustancia pura de la disformidad y no pueden mantener su control sobre nuestro universo sin la ayuda del derramamiento de sangre la miseria y la muerte.

un ser más negro que el vacío más oscuro, una sombra asesina, delgada y retorcida que puede cruzar espacios oscuros y tan insustancial como una pesadilla que se desvanece en el olvido. Los asesinatos de la aparición con sus garras heladas no dejan nada más que los cuerpos consumidos a las cáscaras desecadas, y el lamento sombrío de sus víctimas marcado a fuego en el casco donde perecieron.

Perfi	l de la	Apaı	rición	de éb	ano			点
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
36	1-	36	(8) 40	45	14	45	42	-

Movimiento: 8/16/24/48 Heridas: 18 Habilidades: Esconderse (Ag) +20, Esquivar (Ag), Movimiento silencioso (Ag) +20, Psinisciencia (Per).

Talentos: Ataque relámpago, Ataque veloz, Blanco difícil, Sentidos desarrollados (Todos).

Rasgos: Agilidad antinatural (x2), Arma de disformidad, Cambio de fase, Consumir la vida†, Criatura del más allá, Demoníaco (BR 8), Inestabilidad de la disformidad, Miedo (2), Presencia demoníaca, Rapidez antinatural (x2), Tóxico, Visión en la oscuridad, Volador (12).

Presencia demoníaca: Todas las criaturas a menos de 20 metros reciben una penalización de -10 a sus tiradas de Voluntad a medida que el propio aire parece oscurecerse, la temperatura desciende y salvajes susurros hacen eco desde las sombras.

†Consumir la vida: Siempre que la aparición de ébano mata a una criatura sensible recupera de inmediato 1d5 Heridas hasta un máximo de su total inicial.

Armas: Garras frías (1d10+3 A, Desgarradora, Tóxica).





CAPÍTULO XV: HACIA LAS FAUCES

En las profundidades del corazón del invierno Más allá del principio de los mundos ardientes Se encuentra en la oscuridad más siniestra Bajo cielos estigios y un ojo parpadeante Aquí el rastro se vuelve más frío Y descansa el necio de Lor lleno de oro

-Extracto de 'Cuentos de la Expansión' de lord Fordamere

ás allá del sombrío límite del Sector Calixis se encuentra la Expansión Koronus; un área del vacío envuelta en secretos y peligros. Durante siglos, los exploradores han cruzado sus profundidades en búsqueda de riqueza, poder y gloria, hambrientos por los tesoros que oculta bajo antiguas estrellas e inclementes vientos solares. Es un lugar de leyendas, relatos exagerados, civilizaciones perdidas y naves devoradas por la disformidad. Se rumorea que es también el lugar de descanso del *Camino Virtuoso*; una poderosa nave del tesoro que se dice alberga la riqueza saqueada de todo un mundo.

Hacia las Fauces es una aventura introductoria de ROGUE TRADER que empuja a los exploradores al oscuro y aterrador mundo del 41° Milenio, mientras buscan fortuna y gloria tras la pista de una antigua nave del tesoro. Pensada para personajes recién creados, presenta una introducción a las reglas y a la temática del juego, además de consejos para DJs y jugadores principiantes por igual. Puede ser usada como punto de partida, llevando a posteriores aventuras dentro de la Expansión y más allá.

Los jugadores deberían parar de leer ahora. El resto de este capítulo es solo para los ojos del DJ.

LEYENDAS Y MENTIRAS

La base de esta aventura es la leyenda del *Camino Virtuoso*, una antigua nave del tesoro tragada hace mucho tiempo por las cambiantes mareas de la disformidad. Una nave famosa por albergar la riqueza de todo un mundo saqueado. A continuación se relata su trágica historia.

EL RELATO DEL CAMINO VIRTUOSO

La historia del *Camino Virtuoso* comienza hace dos mil quinientos años, durante la era de Drusus y la gran Cruzada Angevina. Las poderosas fuerzas del Imperio asolaban la región del espacio que un día se convertiría en el Sector Calixis, haciendo retroceder a los enemigos del Dios-Emperador y llevando la luz a mundos perdidos durante siglos a la oscuridad. Entre sus fuerzas estaba Lorcanus Ryn, un gran caudillo y capitán libre, poseído por la sed de sangre y la codicia pero también por

una fe inquebrantable en Drusus y el Emperador. Al frente de su gran crucero, el *Camino Virtuoso*, fue el azote de un centenar de mundos, tallando un camino sangriento ante él mientras la cruzada conquistaba un planeta tras otro



Uno de esos mundos era Krystallian. Registrado como el 73º planeta traído a la luz del Emperador por la cruzada, fue (eso dice la historia) una antigua colonia del hombre caída mucho tiempo atrás en el culto herético de falsos dioses y en las enseñanzas de profetas heréticos conocidos como los "Talisar". Cubierto por resplandecientes templos en las nubes levantados por los Talisar para la gloria de la Miríada de Rostros, era un mundo de inmensa riqueza y grandeza blasfema. Sin embargo, no era rival para el poder de los ejércitos imperiales dirigidos por Lorcanus Ryn. El caudillo descendió sobre Krystallian, lleno de la justa ira del Emperador, barriendo mil años de civilización en tres días de sangre y fuego. Cuando terminó la matanza y los contadores de cadáveres comenzaron a reunir los detritos de la guerra, Lorcanus Ryn se maravilló ante las riquezas que había ganado. Nunca antes había presenciado tanta riqueza; templos llenos de artefactos extraños y maravillosos, brillantes estatuas bañadas en oro y gemas, y sombrías criptas de arcanotecnología olvidada y prohibida.

Aquí la historia varía de un narrador a otro. Algunos dicen que la riqueza de Krystallian era más que los extraños metales y piedras preciosas, y que su gente era también un premio; criados de una reserva pura de material genético y libres de siglos de contaminación disforme fueron empaquetados en ataúdes de estasis y llevados lejos para ser entrenados como guerreros de élite o siervos para la nobleza. Otros susurran que Krystallian fue colonizada durante la Edad Oscura de la Tecnología y aún albergaba dispositivos de esa época dentro de sus ciudades y templos, secretos que valían más que la pura riqueza mineral o las poblaciones combinadas de un centenar de mundos.

Cualquiera que fuese la forma de la riqueza de Krystallian, a Lorcanus no le bastaba con probarla, ni confiaba en sus compañeros cruzados para sacarla. Así que se puso a llenar el *Camino Virtuoso* de un extremo al otro. Arrancó cubiertas de cañones y bahías de lanzamiento, abandonando a miles de sus tripulantes y vaciando las entrañas de la nave, llenándola a rebosar con el saqueo. Entonces, el caudillo desapareció en la disformidad y de las páginas de la historia.

A lo largo de los siglos ha habido muchas expediciones para encontrar el *Camino Virtuoso*. En el momento de su desaparición los miembros de la cruzada buscaron la nave perdida. Posteriormente, comerciantes libres, aventureros y siervos imperiales, han intentado hallar su lugar de reposo. Muchos creen la nave perdida para siempre, hundida bajo las mareas de la disformidad o destrozada y esparcida por el espacio y el tiempo. No obstante, se rumoreó que Krystallian había morado antaño en el borde del contragiro de lo que ahora es el Sector Calixis, solo a una corta distancia de años luz de las Fauces. Esto ha llevado a algunos veteranos viajeros del vacío a especular que Lorcanus Ryn y su nave estuvieron atrapados en las mareas de las tormentas que plagan el Paso Koronus y que lo arrastraron profundamente en la Expansión. Muchos creen que se ha perdido para siempre...

PARTE UNO: EL ENIGMA DEL CAMINO VIRTUOSO

"Un comerciante independiente vive y muere por sus propios actos".

-Vos Karlorn, lord-capitán del Testamento del Emperador

RESUMEN

Los exploradores llegan a Puerto Errante y son contactados por Orbest Dray, un antiguo sirviente de su dinastía. Después de la reunión, Dray les entrega un mapa (en forma de un mnemolito astropático) que señala el camino al naufragio del Camino Virtuoso; una famosa nave del tesoro. Tan pronto como les da el mnemolito, los exploradores y Dray son atacados por los agentes de Hadarak Fel, un comerciante independiente también interesado en la nave perdida, en un intento por robar el mnemolito. Aunque el intento falla, la dama Ash, sirviente de Hadarak, lee el mensaje astropático y averigua las pistas que contiene. Los exploradores se reúnen entonces con los Adeptus Arbites locales y descubren que Hadarak estuvo detrás del ataque, pero puesto que es un comerciante independiente no están dispuestos a ayudar sin más pruebas condenatorias. Los exploradores deben buscar una manera de descifrar el mensaje del mnemolito y averiguar la ubicación del mundo donde podría encontrarse el Camino Virtuoso. Poco después, se encuentran personalmente con Hadarak, que está interesado en conocer la medida de su competencia y los desafía a una carrera a través del Paso Koronus. La sección concluye con los exploradores partiendo hacia El Paso.

COMIENZA LA AVENTURA

Como muchos antes que ellos, los exploradores han llegado a Puerto Errante para viajar a la Expansión Koronus en busca de fortuna y gloria. La aventura comienza cuando los exploradores atracan su nave en la enorme estación imperial. Lee o parafrasea lo siguiente:

Habéis llegado a Puerto Errante en busca de comercio, ganancias, y lo más importante de todo, la gloria. Encaramado en el borde del Sector Calixis, en los lejanos límites de la Marca de Drusus, Puerto Errante es la puerta de entrada a la Expansión Koronus y al vasto e indomable vacío más allá. La estación flota masiva y silenciosa bajo la siniestra luz de Rubycon II, rodeada por los restos de antiguos asteroides y por una flotilla de naves imperiales, pequeñas y grandes.

Al llegar habéis sido recibidos por varios enviados formales y saludados por la autoridad imperial y otros comerciantes independientes, dando la bienvenida a vuestra dinastía y honrando vuestro derecho al tránsito. Estáis acostumbrados a esta recepción y no esperabais menos. Sin embargo, un mensaje de voz reclama vuestra atención. Grabado en el código personal de tu dinastía, el mensaje es de un hombre llamado Orbest Dray. Dice que ha esperado mucho tiempo el regreso de un miembro de tu familia, y que tiene un mensaje y un regalo de tu bisabuelo. Se reunirá con vosotros tan pronto hayáis atracado en un lugar específico en la Corte de los Muertos; los vastos mercados del Puerto Errante. Es un asunto, asegura, que promete una gran gloria.

Un antiguo mensaje

Poco después de haber atracado, los exploradores pueden encontrar a Orbest Dray en la Corte de los Muertos. El mercado está abarrotado y lleno del hedor de la humanidad. Los exploradores destacan claramente aquí, destacando por su atuendo y su porte sobre los comerciantes y ciudadanos locales. Cuando encuentran a Orbest Dray, no les parecerá más que otro viejo chatarrero, vestido con andrajos y baratijas rotas. Él, sin embargo, porta un sello de la dinastía y recitará los juramentos de servicio que lo marcan como un sirviente de tu estirpe. Su primera reacción al encontrarse con los exploradores será ofrecer sus profusas gracias por su llegada. Parece que ha estado esperando mucho tiempo para verlos.

Orbest Dray fue tripulante de una nave perteneciente al bisabuelo del comerciante independiente del grupo. Contará que en su juventud sirvió como oficial de cubierta a bordo del *Testamento del Emperador*, del capitán Vos Karlorn, parte de la flota de su bisabuelo. Durante una expedición se vieron atrapados en una violenta tormenta de disformidad y desviados del rumbo. Cuando llego la calma la nave se encontraba en un sistema extraño y desconocido, y el astrópata escuchó un débil mensaje, un grito de socorro de una nave imperial perdida. Al principio creyeron que era del resto de la flota, pero pronto comprendieron que era un mensaje antiguo (un eco en la disformidad, dijo el astrópata), de hace cientos o miles de años. Al examinarlo, descubrieron con qué se habían tropezado; un marcador astropático de la legendaria nave del tesoro el *Camino Virtuoso*.

Usando gestas

A lo largo de esta aventura hay numerosos objetivos disponibles para que los exploradores los completen. Cada objetivo es como una misión secundaria a la trama principal y puede ser descubierto hablando con ciertos PNJs o investigando en ciertas ocasiones. Los objetivos suelen incluir transportar carga, trazar rutas de disformidad o explotar mundos; sin embargo, pueden implicar prácticamente cualquier cosa. Cuando se completa un objetivo, los exploradores obtienen puntos de logro. Estos puntos cuentan para la finalización exitosa del objetivo general; en este caso, encontrar y saquear el *Camino Virtuoso*. Los puntos de logro que superen el valor total de la gesta pueden ser convertidos en beneficios al final de la aventura (+1 de beneficio por cada 100 puntos de logro que excedan los límites del valor de la gesta). Aunque no es esencial para los exploradores completar todos los objetivos que encuentren, estas misiones son oportunidades para obtener más Factor de beneficio; el alma de un comerciante independiente.

El DJ debe identificar los objetivos para los PJs a medida que estén disponibles; sugiriendo que ciertos PNJs o situaciones podrían dar a los exploradores ur mayor beneficio. También debe dejar claro a los PJs la importancia de obtener beneficio y la parte clave que este juega en las fortunas de su dinastía.

Para más información sobre las gestas consulta la página 281.

Gesta: Saquear el Camino Virtuoso Valor de puntos de logro: 1.500

Los exploradores con la habilidad Saber popular (Expansión Koronus) o Saber académico (Leyendas) estarán familiarizados con la leyenda de la nave perdida; no obstante, Dray les relatará el cuento si ninguno lo ha escuchado. Narra El relato del *Camino Virtuoso* en la página 382 a los jugadores.

Continuará con su propia historia. Les dirá que Karlorn, como miembro leal de la dinastía, escogió no buscar la nave del tesoro en ese momento y regresó a Puerto Errante. Los meses pasaron y no había noticias del comerciante independiente, así que Karlron juró volver a la Expansión y encontrarlo. No deseando arriesgar el mapa, Karlorn se lo confió a Dray antes de partir, para que lo mantuviera a salvo hasta el retorno del comerciante independiente. Karlorn nunca regresó.

Desde entonces, hace más de 100 años, ha estado esperando el regreso de alguien de la dinastía para entregarle el mensaje y el mapa que le fueron confiados. Una vez concluye su relato, Dray saca de su sucia chaqueta un pequeño cofre de estasis sellado que contiene el mapa. El cofre está cerrado con un sello codificado genéticamente y lleva la marca de la dinastía de los exploradores. Tan pronto como es mostrado, el sello responde a la presencia del comerciante independiente o sus parientes cercanos (es decir, los exploradores), y se abre para revelar una roca negra y lisa, un mnemolito

astropático que contiene la transmisión del *Camino Virtuoso*. Tan pronto como se abra el cofre y se

revele el mnemolito cualquier psíquico entre los exploradores sabrá instantáneamente lo que es y podrá leerlo con un toque. Si no es así, Dray o cualquier personaje con Saber popular (Navis Nobilite) o (Comerciantes independientes) podrá identificarlo y sugerir que sea llevado al navegante o astrópata de la nave para leerlo. Consulta Descifrando el Enigma, a continuación, para los detalles sobre el contenido de la piedra y su significado.

UNA EMBOSCADA MALOGRADA

Desafortunadamente para los exploradores, no son los únicos interesados en el Camino Virtuoso, ni los únicos que saben que existe una pista sobre su paradero. Hadarak Fel, un comerciante independiente de la dinastía Fel, ha estado observando a Dray desde hace tiempo con interés, tras descubrir mucho tiempo atrás (en parte por la boca del propio Orbest) que el viejo tenía una pista sobre el paradero del Camino Virtuoso. Sus esfuerzos para extraer la información de Dray han encontrado el fracaso, y ha averiguado que Dray no conoce la pista sino que la lleva en un cofre especial bloqueado genéticamente y que espera el regreso de su antigua dinastía. Sabiendo que no podía abrir el cofre sin destruir su interior, y sin siquiera saber el verdadero valor o utilidad de su contenido, Hadarak se ha contentado solo con vigilarlo y buscar vías más tangibles de ganancias mientras tanto. Con la llegada de los exploradores y el mensaje de Dray (un mensaje que no pudo descifrar pero que indicaba que había llegado el momento de actuar), parece que el viejo está listo para desvelar sus secretos al fin.

Para ello, Hadarak ha enviado a su leal psíquica consorte, la dama Ash (consulta el recuadro), junto con algunos hombres armados, para vigilar a Dray y ver lo valioso que es su secreto. Mientras Dray está contando su historia a los exploradores, la dama Ash acecha cerca, protegida por las sombras y las multitudes de la corte. Su cuervo-psíquico Pyrexia también está próximo, oculto muy por encima de los exploradores y permitiendo a la dama Ash seguir sus acciones.

Con la apertura del cofre, la dama Ash reconocerá de inmediato el mnemolito e intentará robarlo para su señor. En este punto ocurrirán varias cosas a la vez:

Ella hará que Pyrexia descienda en picado para arrebatar la piedra del cofre o de la mano del desprevenido explorador que la haya cogido. Permite a cada explorador una tirada **Complicada (-10) de Percepción** para detectar al cuervo-psíquico. Cualquier PJ que supere la tirada puede

EL BISABUELO

El bisabuelo del comerciante independiente no es nombrado en esta aventura, ni hay más información sobre él más allá de su conexión con Orbest Dray y el hecho de que una vez viajó por la Expansión. Esto es así para que el DJ pueda vincularlo al trasfondo de los jugadores y su dinastía. El DJ no necesita entrar en gran detalle y un nombre debe ser más que suficiente para los propósitos de la aventura, aunque debe sentirse libre de desarrollarlo como desee

emplear media acción cuando el pájaro agarre la piedra pero antes de que vuele fuera de la vista. Un impacto exitoso en el cuervo-psíquico provocará que suelte la piedra. Incluso si Pyrexia logra escapar con la piedra, resulta demasiado pesada para el cuervo-psíquico y la arrojará en medio de la multitud a unos 20 metros de distancia.

La dama Ash enviará a sus hombres a atacar a los exploradores y cubrir la huida de Pyrexia. Hay tantos hombres de armas como exploradores (utiliza el perfil del Guardaespaldas juramentado en la página 374). Comenzarán su asalto en un amplio círculo a unos 30 metros de distancia y emplearán armas a distancia para obligarlos a cubrirse. Después intentarán mantenerlos clavados en el sitio hasta que la dama Ash y su cuervo-psíquico estén lejos. El DJ debe tener en cuenta que los hombres de armas no buscan matar a los exploradores, solo retrasarlos, y no debe hacer el encuentro demasiado letal. Esto puede lograrse haciendo que los atacantes disparen al aire para causar el pánico de la multitud o a la cobertura de los PJs en vez de a los exploradores (si parece que alguno va a resultar gravemente herido).

Combatir en un lugar tan concurrido tiene sus propios peligros mientras la gente intenta desesperadamente alejarse de la violencia y la muerte. Esto significa que durante los 3 primeros asaltos del combate (antes de que la multitud se aparte) todos los combatientes reducen su bonificación de Agilidad (y su movimiento) a la mitad. Esto también significa que todos los combatientes ganarán aleatoriamente cobertura (consulta la página 249) contra ataques a distancia mientras los transeúntes reciben disparos. Cada vez que un atacante o explorador es alcanzado, tira un d10; con un 1–5 el impacto es normal, con un 6–10 obtiene 8 PB de cobertura.

La dama Ash nunca se implicará en el combate, incluso si su cuervo-psíquico es dañado o destruido. Si Pyrexia escapa, la dama Ash lo dirigirá a lo alto de los pórticos por encima de la corte, fuera del alcance de los exploradores, y dejará que la multitud en pánico la lleve lejos. Esto se debe a que ya habrá conseguido lo que está buscando. Cuando Pirexia tocó la piedra fue capaz de leer su mensaje mediante su conexión con su cuervo-psíquico. Su objetivo ahora es transmitir el mensaje a Hadarak y ayudarlo a resolver su significado. Si

PNJ: ORBEST DRAY

Orbest Dray era un oficial de nave y un aventurero audaz y temerario en su juventud. Ahora, el tiempo ha desgastado su buena naturaleza y se ha vuelto resentido e iracundo por haber envejecido mientras su señor y compañeros encontraron un glorioso final en el vacío. Sin embargo, cumplirá con su deber hasta el final, ya que su lealtad a la dinastía y su juramento de obediencia es todo lo que le queda.

Dray tiene muchos conocimientos sobre la Expansión, habiendo navegado por ella muchas veces durante su servicio a la dinastía. El DJ puede usar a Dray para ofrecer información o consejo a los exploradores sobre las situaciones y criaturas que encuentren. Para Orbest Dray, utiliza el perfil del Viajero en la página 374.

PNJ: HADARAK FEL

Hadarak Fel es un veterano comerciante independiente endurecido por años de navegar el vacío y enfrentar sus peligros. De más de un siglo de edad, ha mantenido su aspecto joven (despreciando prótesis y aumentos) mediante un régimen riguroso de tratamientos de rejuvenecimiento y tecnología xenos. Viste de manera extravagante, interpretando el papel del noble sonriente o el del comerciante necio. Esta apariencia cuidadosamente cultivada está diseñada para engañar a sus rivales y ocultar su verdadera edad y astucia. Uno de los pocos supervivientes de la dinastía Fel, Hadarak se ha ganado una mala reputación entre sus iguales como un fuerte competidor y oponente despiadado. Los exploradores descubrirán esto por sí mismos mientras compiten con sus deseos de saquear el naufragio del *Camino Virtuoso*.

Hadarak es en última instancia egoísta y solo se preocupa de sí mismo. Nunca debe encontrarse en un combate personal y hará todo lo que esté a su alcance para evitar esa situación. Si el DJ necesita hacer alguna tirada para Hadarak, utiliza su perfil en la página 394. La nave de Hadarak, la *Mano Despiadada*, queda deliberadamente a criterio del DJ, de modo que pueda ser definida para desafiar a los PJs sin abrumarlos. El DJ debe utilizar las estadísticas del Sable (consulta la página 213). Alternativamente, el DJ puede construir su propia nave empleando las reglas de construcción de naves (página 195). La tripulación de Hadarak debe ser veterana (consulta la página 216), pero el DJ debe recordar que puede usar a Hadarak para hacer una acción de maniobra, disparo, o prolongada cada turno.

hay un psíquico con el grupo de PJs, ese psíquico sentirá que la dama Ash ha empleado su conexión a su familiar y escaneado el mnemolito con una tirada **Ordinaria** (+10) de **Psinisciencia**. Si los PJs intentan dañar a la dama Ash, ella huirá de inmediato.

JUSTICIA RÁPIDA

Después de 8 asaltos de combate, las autoridades imperiales llegarán en forma de una patrulla de doce Adeptus Arbites, y cualquier atacante superviviente se rendirá. El líder de la patrulla es Targos, un corpulento sargento con poco humor o imaginación. Tras examinar la escena, preguntará a los exploradores sobre el ataque, aunque esto es solo una formalidad, ya que tales actos de violencia aleatoria son muy comunes en el puerto y rara vez son investigados. Teniendo en cuenta el estatus de los exploradores, Targos se interesará y les pedirá amablemente que lo acompañen al precinto del Adeptus Arbites para poder ayudarlos a descubrir la identidad de los agresores. No obstante, los exploradores no están obligados, porque su rango significa que sin una autoridad superior no pueden ser detenidos ni arrestados. Esto es algo que los personajes saben y por tanto depende de ellos ir o no. Si se



niegan, Targos no parece demasiado molesto y simplemente les dirá que estará en contacto antes de darse la vuelta y alejarse con sus hombres (llevándose con él a los atacantes, vivos y muertos).

GRUPOS INTERESADOS

Si los exploradores siguen a Targos al precinto, un lugar imponente y oscuramente desagradable, serán llevados a la oficina de la capitana preceptora Kyra Valkyran. La capitana estará molesta al verlos, pero escuchará lo que tengan que decir. Ella tiene que lidiar con este tipo de cosas todos los días: los nobles sabotean las funciones de otros nobles, los mercaderes matan a los proveedores, y los comerciantes comienzan peleas por apuestas y alardes. Cosas que no interesan a la armada siempre que no se extiendan a las áreas de la estación o pongan en peligro a sus tripulaciones o naves.

Con la información de Targos, ella será capaz de identificar a sus agresores como siervos de la dinastía Fel y miembros de la tripulación de Hadarak Fel. Sin embargo, no hay manera de demostrar que estaban actuando bajo sus órdenes y sin pruebas sólidas no puede actuar contra Hadarak, ya que su licencia de comercio lo protege de esos delitos menores. Ni siquiera la palabra de otro comerciante independiente será suficiente. Todo lo que puede hacer es advertirles que estén en guardia y ofrecer una promesa de intervención rápida por parte de sus hombres en caso de nuevas hostilidades.

Orbest Dray (que ha decidido unirse a los exploradores) reconocerá el nombre de Hadarak Fel y puede decirles que una vez mantuvo contacto con su viejo capitán, Karlorn. Solo puede asumir que Hadarak descubrió la existencia del mnemolito y quiere encontrar el Camino Virtuoso para sí mismo.

Dray tiene razón, Hadarak descubrió lo del mnemolito y lo que contenía hace mucho tiempo. Sin embargo, al estar sellado genéticamente, no bastaba con robarlo. Si alguien que no fuesen los exploradores abriese el cofre, el mnemolito resultaría destruido. Así que Hadarak vigiló a Dray, asumiendo que los que podían abrir el cofre aparecerían finalmente. Ahora que la dama Ash ha escaneado el mnemolito, saldrá a toda prisa hacia la Expansión.

DESCIFRANDO EL ENIGMA

Tan pronto como un psíquico, o persona psíquicamente sensible, examine el mnemolito será capaz de desbloquear su mensaje astropático. Más una visión mental que otra cosa, el mensaje muestra una ubicación estelar; una estrella parpadeante rodeada por una nebulosa y vastas extensiones de vacío, circundado por un mundo de polvo y un halo congelado. A partir de esta información los exploradores tendrán que encontrar la ubicación exacta del sistema que representa el mensaje. El DJ puede permitir que cualquier PJ haga una tirada Complicada (-10) de Saber popular (Expansión Koronus) para averiguar que parece ser el Reino de Winterscale, dentro de la Expansión. El DJ debe permitir que los PIs presenten un plan para abordar esta información, aunque puede proporcionar sugerencias si no están seguros por dónde empezar o quién tiene cartas o conocimiento de la Expansión. Hay tres maneras de obtener la información que buscan en Puerto Errante:

Pueden solicitar archivos a la Armada Imperial o el Administratum. Esto no es fácil, incluso para un comerciante independiente, y requiere un beneficio de al menos 45 para impresionar a los burócratas y ofrecer algún incentivo. Si se cumple este requisito, obtienen la ubicación de Magoros.

OBJETIVO: UNA CARGA CUESTIONABLE

Journ quiere enviar algunos textos proscritos a un contacto en El Paso para mantenerlos a salvo. Los volúmenes no son heréticos, pero con las recientes purgas de la Eclesiarquía prefiere en algún lugar más seguro.

Condiciones: Llevar los textos de Journ a El Paso y entregarlos a su contacto.

Rasgos: Criminal.

Pueden buscar viajeros del vacío familiarizados con la Expansión. Encontrarlos requiere una tirada Moderada (+0) de Indagar y una buena cantidad de tiempo explorando los tugurios de los Procesionales Dorados. No obstante, el éxito les proporcionará la ubicación de Magoros. También anunciará sus intenciones a la mayoría de Puerto Errante, algo que podría complicar las cosas más tarde.

Pueden encontrar un maestro cartógrafo. Éste es quizás el enfoque más sutil y silencioso, que los conducirá al potentado escribano Journ en las Cámaras de Oro. Journ se compromete a vender a los exploradores una carta que muestra la ubicación del sistema y además ofrece mantener el asunto confidencial (un servicio que proporciona a todos sus clientes). Sin embargo, los exploradores deben aceptar primero un pequeño contrato (consulta Una carga cuestionable).

DEJANDO EL PUERTO

Después de recibir la información de la dama Ash, Hadarak regresará a su nave y partirá hacia el Paso Koronus sin ocultar su partida ni sus intenciones. Los PJs deben apresurarse y partir si no quieren que Hadarak les arrebate su premio. La parte uno representa un objetivo con el rasgo Exploración y completarlo concede 500 puntos de logro a los exploradores.

PNJ: LA DAMA ASH

La dama Ash es una psíquica silenciosa y de piel pálida, cuyos orígenes y mundo natal solo son conocidos por Hadarak. Se desconoce si es realmente muda o solo elige no hablar, pero su devoción a Hadarak es indudable; una devoción tristemente unilateral. El comerciante independiente la usa como el instrumento preferido de su voluntad y la mano de su ira contra sus enemigos y aliados. Sin embargo, Hadarak solo valora su vida mientras le sea de utilidad, y como todas sus posesiones, la usará y la descartará si es necesario en su interminable búsqueda de riqueza y poder.

Es raro encontrar a la dama Ash sin su cuervo-psíquico Pyrexia. Esta sombra de plumas negras es a la dama Ash como ella es a Hadarak, y una poderos herramienta en las manos de una psíquica tan capaz. La dama Ash es una psíquica telequinética renegada, nunca sancionada por las autoridades imperiales. Puedes encontrar los perfiles de La dama Ash y Pyrexia en la página 394.

PARTE DOS: A TRAVÉS DE UN CIELO TORMENTOSO

"Navegar por las Fauces es como caminar por el filo de una navaja entre un vendaval y un gran oleaje; un movimiento en falso y te partirá en dos".

-Dronim Halberat, piloto maestro

RESUMEN

En esta sección los exploradores deben cruzar el Paso Koronus y entrar en la Expansión. Para llegar al otro lado, deben resistir un largo viaje y a lo peor que el Paso puede arrojarles. La parte dos detalla dos encuentros que puede usar el DJ, no obstante, el DJ debe sentirse libre de consultar la página 343 para más información sobre las Fauces y crear sus propios encuentros. Esta sección concluye con los exploradores cruzando las Fauces y entrando en la Expansión.

EL FILO DE LA TORMENTA

A medida que los exploradores se acercan a las Fauces a través de la disformidad, verán la grieta en ebullición en donde se encuentran el Vórtice Aullante y la Turbulencia del Bailarín del Vacío. Más cerca de la entrada, su navegante detectará la formación de un remolino en el empíreo que puede resultar peligroso para su avance. Los exploradores tienen entonces que tomar una decisión: desafiar al remolino y continuar hacia el Paso, o esperar a que pase.

- Si deciden esperar, finalmente el remolino pasará, pero transcurrirán varios días. Esto podría ser un problema, ya que los rumores de un gran premio se han extendido entre la tripulación, que ahora está ansiosa por continuar la caza del tesoro. Si eligen esperar, reduce la moral de la nave en 1d5, porque la tripulación se vuelve inquieta e impaciente.
- Si continúan, entonces el personaje pilotando la nave y el navegante deben hacer una tirada Complicada (-10) de Percepción para trazar un camino seguro. Si alguna de las dos tiradas falla, la nave será amortiguada por lo peor del remolino y el campo Geller golpeado por la violenta energía de la disformidad. Parte de esta energía se derramará en la nave, trayendo consigo visiones nauseabundas y un letargo antinatural. Pide a cada uno de los exploradores una tirada Moderada (+0) de Voluntad. Los que fallen sufrirán una penalización de -10 en HA y HP durante los próximos 1d5 días cuando el miasma se asienta en sus huesos.

Una reunión de lobos

Después de varios días de viaje, los exploradores llegan al Campo de batalla; el punto medio de su trayecto. El Campo de batalla es una de las estaciones de las Fauces, una región del espacio llena de naufragios y de los antiguos restos de una guerra olvidada. Lee o parafrasea lo siguiente:

Finalmente alcanzáis el Campo de batalla y estáis cerca del punto medio del Paso. Un vasto tramo de vacío, esta región del espacio se llama así por el mar de pecios eviscerado, naufragios y antiguos restos que contiene. Los restos de una guerra olvidada tiempo atrás, el Campo de batalla marca un punto común de descanso para las naves que viajan a la Expansión.

Poco después de su llegada, los exploradores detectarán un débil baliza de socorro procedente de unos escombros cercanos. Esta señal proviene del *Viajero Penitente*, una nave de peregrinación con destino a lugares sagrados dentro de la Expansión. Fue atacado por una manada de lobos conocida como los Piratas Estigios, y dejado como cebo para una presa más rica. Con su matriz principal de comunicación destruida, los peregrinos del *Viajero Penitente* no pueden contactar directamente con los exploradores y advertirles de la presencia de los piratas.

Hay dos incursores Manada de lobos (consulta la página 211) en la flota de los Piratas Estigios ocultos en el límite del campo de escombros, con los motores fríos y los sistemas al mínimo (consulta Movimiento silencioso, página 220), esperando a que alguien investigue la nave peregrina. Los exploradores son capaces de detectarlos si vigilan una posible emboscada, lo que requiere una tirada Difícil (-20) de Escrutinio + Detección del explorador a cargo de los sensores. Si localizan a los incursores, los exploradores no estarán sujetos a la Sorpresa (página 214) durante el primer asalto del combate.

La batalla comenzará cuando detecten a los piratas, los exploradores se acerquen a la nave peregrina, o si parece que se van a alejar. Lo primero que harán los piratas será activar una mina larva (construida de tecnología xenos rapiñada y oculta entre los restos), que se guiará hacia la nave de los exploradores y detonará. La mina está flotando cerca del *Viajero Penitente*, y está equipada con unos poderosos propulsores. Al activarse, se mueve directamente hacia la nave de los exploradores a una velocidad de 5 UV por turno. Siempre se moverá hacia los exploradores, girando al inicio de su turno para encararlos. La explosión de la mina debilitará los motores de plasma de la nave, infligiendo una penalización de -5 a su velocidad y haciendo poco probable que puedan alejarse de los piratas.

Si los incursores sorprenden a los exploradores, empezarán el combate a 16 UV de su nave. Si no lo hacen, la distancia será mayor y determinada por el DJ. Los piratas intentarán comenzar la batalla enfrentando la nave de los PJs, para después acercarse a toda velocidad mientras disparan con sus baterías de proa y dorsales. Su propósito es acercarse a los exploradores, incapacitar su nave y luego exigir su rendición. Si la nave

intentarán abordarla (página 217).

de los exploradores es pequeña, una vez incapacitada

El ataque tiene lugar en un área llena de restos y empapada en radiación. Han elegido este sitio especialmente para dar a sus naves más pequeñas ventaja contra una presa más grande. Todas las maniobras intentadas en el campo de restos ven su dificultad aumentada en un grado (página 219). Además, el DJ debe marcar varias zonas de "campo de asteroides" (página 228). Estas son concentraciones particularmente densas de restos, y tienen el mismo efecto que un campo de asteroides normal.

Los Piratas Estigios no lucharán hasta la muerte, y si una de sus naves resulta destruida o incapacitada, o ambas sufren serios daños (es decir, la Integridad del casco se reduce a menos de la mitad), intentarán destrabarse y desvanecerse en la nube de restos.

Si los exploradores sobreviven a la batalla y destruyen o expulsan a los piratas, pueden investigar el *Viajero Penitente* y salvar o saquear la nave. Consulta Peregrinos en la tormenta, a continuación.

Tras ocuparse de piratas y peregrinos, los exploradores pueden seguir se viaje. Pasa a Vacío abierto.

VACÍO ABIERTO

Finalmente, los exploradores se aproximarán al final del Paso y el límite de la Expansión. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

Después de varios días de navegación, vuestra nave ha atravesado el Paso Koronus. A vuestro alrededor veis las tormentas de disformidad amainando y la relativa calma del inmaterium a lo lejos. Cuando hacéis la traslación al espacio real, las brillantes estrellas y el oscuro vació de la Expansión os dan la bienvenida.

Los exploradores han llegado a la Expansión. La parte dos representa un objetivo con el rasgo Exploración, y completarlo concede 500 puntos de logro a los exploradores.

Objetivo: Peregrinos en la tormenta

El *Viajero Penitente* es un pequeño transporte parcheado contra el vacío y cubierto de iconografía religiosa. Su maltrecho estado de reparaciones y el reciente ataque de los piratas implican que ya no es capaz de navegar. Su tripulación y pasajeros agradecerán cualquier oferta de rescate, aunque tienen poco que ofrecer en riqueza salvo la gratitud del Ministorum. Alternativamente, los exploradores pueden lanzarlos al vacío y saquear su nave para una recompensa más tangible.

Condiciones: Saquear la nave, o salvar a sus pasajeros y escoltarlos a El Paso.

Rasgos: Avaricia

Puntos de logro: +400 (saquear la nave), +200 (salvar a los peregrinos)

PARTE TRES: En el corazón del invierno

"El vacío es la misma encarnación de lo desconocido; una oscuridad que vive y respira, y que oculta mundos enteros en su interior".

-De 'Viajes en la oscuridad' por el Relicartos Rynar Horran

RESUMEN

Los exploradores entran en la Expansión pisando los talones de Hadarak Fel. Tras una posible visita a El Paso, prosiguen al sistema Magoros, en las profundidades de un área del espacio conocida como el Reino de Winterscale. El sistema, antaño parte del desaparecido Dominio Egariano, es el lugar de descanso del *Camino Virtuoso*. Sin embargo, el sistema es enorme y deben buscar en sus mundos evidencias sobre la nave y una pista de su localización exacta. Es una búsqueda complicada por la presencia de una amenaza inesperada: Orkos. Parece que la amenaza verde ha arraigado en el sistema y supone un riesgo tanto para Hadarak como los exploradores. Los PJs deben superar al traicionero comerciante independiente y al peligro xenos.

EN LA EXPANSIÓN

Una vez que los exploradores han entrado en la Expansión, pueden dirigirse a Magoros sin demasiado problema. Situado en los límites del Reino de Winterscale (página 345), el sistema está a solo 10 días de las Fauces, a través de mareas disformes relativamente en calma. Durante este tiempo Hadarak no causará problemas puesto que está intentando llegar al sistema antes que ellos.

EL OLVIDADO MAGOROS

Magoros es uno de los cientos de sistemas visitados, catalogados y descartados por los exploradores de la Expansión. Desde la época de Winterscale ha permanecido inexplorado y sin explotar. Esto se debe en parte a que hay poco de interés para los comerciantes independientes—desde sus mundos abrasado a sus confines helados solo quedan una pizca de ruinas saqueadas y planetas poco apropiados para la colonización. No obstante, desconocido para los que llegaron antes, Magoros oculta un valioso secreto: el lugar de descanso del *Camino Virtuoso*.

Los principales cuerpos celestiales del sistema Magoros son:

- El Ojo parpadeante: La estrella de Magoros es un pulso parpadeante cuyos estertores bañan al sistema de radiación. Las naves que crucen el sistema deben enfrentar destellos periódicos que ciegan sensores y golpean los escudos de vacío.
- Magoris minor: Un mundo abrasado por el sol muy cerca de la estrella y purgado de vida por su feroz aliento. Aunque carece de vida, su superficie calcinada alberga muchos secretos que merecen ser investigados.

- Magoros prime: Un cementerio ahogado en polvo y cubierto con las ruinas alienígenas del Dominio Egariano, y el hogar del gigantesco y arcano Espejo Estelar. Aquí, entre las malditas colmenas xenos, los exploradores encontrarán los secretos del sistema.
- Magoros secundus: Una luna selvática helada, cubierta en torres de esporas congeladas y envuelta en una niebla tóxica. Hace mucho colonizada por el Dominio Egariano, sus selvas aún esconden evidencias de su antiguo imperio.
- El Halo de fragmentos: Este vasto campo de asteroides cubre billones de kilómetros de largo dispersos por los límites externos del sistema. Oculto entre los fragmentos helados, los exploradores encontrarán los restos del *Camino Virtuoso*.

El Ojo parpadeante

Una podrida carcasa solar, la estrella Magoros está en el proceso de eones de desangrarse en el vacío. Antaño una estrella poderosa y brillante que alimentaba a los mundos de Magoros, el tiempo ha robado su grandeza y la ha reducido a un pulso parpadeante. Su débil luz apenas alcanza el Halo de fragmentos, y desde esa distancia es solo discernible por sus parpadeos erráticos. Estos destellos y su letal radiación han causado la perdición de los mundos del sistema, dejando poco más que polvo y muerte a su paso.

La estrella parpadea cada 102 minutos durante unos 58 segundos, enviando una oleada de radiación que barre el sistema y sus mundos. Este pulso es lo bastante poderoso como para cegar los sensores momentáneamente y enviar ondas inestables a través de los escudos de vacío. Los humanos expuestos al pulso sin la protección de una nave o una atmósfera, corren el riesgo de achicharrarse vivos. Hadarak ha observado el fenómeno celestial desde su llegada y, si tiene oportunidad, lo usará para ocultar su ataque o emboscar a los exploradores que estén fuera de contacto con su nave. Los exploradores también podrían aprovecharlo, especialmente si se enteran de la localización de Hadarak y planean su propia emboscada.

Magoros minor

Magoros minor es un pequeño planeta achicharrado azotado por la radiación y desoladores vientos solares. Desde el espacio solo parece un orbe carmesí quebrado, cruzado de ardientes fisuras y abismos humeantes. Muy cercano a la estrella, la vida no puede sobrevivir en su superficie y un rápido examen desde la órbita revelará poco más que kilómetros de paisajes arrasados. Parece que el Dominio Egariano nunca colonizó este mundo, o si lo hizo, el tiempo y los fuegos de la estrella han borrado toda evidencia. Sin embargo, aquí hay algo de interés para los exploradores: los restos estrellados de una antigua lanzadera Aquila, dejada por una desafortunada expedición anterior en el planeta. Los exploradores pueden descubrir este lugar escaneando las frecuencias de voz desde órbita baja, y detectando la sombra de voz de la lanzadera, o el DJ podría permitir una tirada **Muy difícil (-30) de**

Percepción durante cualquier aterrizaje planetario. Una inspección a fondo de los restos quemados

de la nave revelará que su cogitador principal está intacto. Aunque la mayor parte de la

información que queda está demasiado corrompida para ser útil, los exploradores podrán encontrar algunos archivos en el canto binario del Mechanicus (que el visioingeniero de los exploradores será capaz de descifrar). Buena parte es información sin valor sobre variaciones solares y movimiento sideral; pero hay una entrada que da la localización de un enorme telescopio xenos, denominado el Espejo Estelar, en Magoros prime. El equipo de exploración creía que contenía mapas detallados del sistema, además de todos los sucesos celestiales y visitas de naves hasta un milenio atrás. Si los exploradores necesitan un estímulo, Dray puede señalar que sin duda incluirá el lugar de descanso del *Camino Virtuoso*.

Magoros prime

Magoros prime es un páramo desolado con una sucia superficie gris, ahogada con nubes y polvo. Desde la órbita, los exploradores podrán detectar grandes ruinas alienígenas que cubren buena parte de la superficie, pero poco más. Dray, o los exploradores con Saber popular: Expansión Koronus, será capaz de identificar las ruinas como pertenecientes al Dominio Egariano (página 347). Incluso desde la atmósfera superior, los exploradores podrán detectar la presencia del Espejo Estelar. Destacando claramente de las ruinas que lo rodean, y envuelto en una nube invisible de turbulencia electromagnética, la gigantesca estructura de cristal es inconfundiblemente algo único. Los exploradores pueden gastar tanto tiempo como deseen investigando el resto del planeta, pero, salvo la colmena norte egariana y el Espejo Estelar, solo encontrarán ruinas vacías y enormes lechos oceánicos secos.

Un nido de problemas

La colmena egariana abarca mucho del continente norte, elevándose sobre el gran mar de polvo, con el Espejo Estelar en su centro como una joya preciosa. Si los exploradores quieren investigar el Espejo tendrán que aterrizar en la colmena; un laberinto de estancias quebradas y túneles abiertos, todos ahogados en arena y polvo. Es imposible acercar una nave a menos de unos pocos kilómetros del Espejo debido a la



En esta parte final de la aventura, los exploradores llegarán al sistema Magoros; el lugar de descanso del *Camino Virtuoso*. Esta parte de la aventura se ha dejado abierta para permitir a los PJs explorar el sistema Magoros por su cuenta. Tan pronto como entren en el sistema, serán capaces de detectar todos los cuerpos celestiales principales aquí detallados. El DJ no necesita empujarlos en ninguna dirección particular ya que durante su exploración finalmente aterrizarán en Magoros prime y descubrirán el Espejo Estelar, que a su vez los llevará al *Camino Virtuoso* y a la conclusión de la aventura.

Los exploradores probablemente también busquen a Hadarak. El comerciante independiente ha ocultado su nave en el Halo de fragmentos. Es consciente de que los exploradores lo siguen de cerca, y no hará su jugada hasta que sus secuaces encuentren la nave del tesoro o los PJs señalen el camino.

violenta tormenta magnética y de iones a su alrededor, que hace el vuelo imposible. Una vez que aterricen cerca, los exploradores podrán hacer el resto del viaje a pie. Los PJs pueden sobrevivir sin protección en la débil atmósfera del planeta por al menos unas horas, aunque el aire caustico hará incomoda la respiración. El DJ debe transmitir a los exploradores el escalofriante vacío de las ruinas; una serie de corredores de laberinto y fosos abiertos que rodean al Espejo como la talla gigante de un demente.

¡Orkos!

Magoros alberga más que la gloria desvanecida de los egarianos. Hace décadas, una flota incursora orka se tropezó con el sistema y se estrelló en Magoros prime. Aunque las naves fueron destruidas, y sus tripulaciones casi extinguidas,





la espora orka arraigó y con el tiempo surgieron varias partidas de guerra salvajes. Cuando llegan los exploradores, las partidas ya han empezado a utilizar una tecnología básica en su contante guerra tribal. El grupo más poderoso en Magoros, los Cráneoz Sangrientos, reclama la zona alrededor del Espejo Estelar, y son los orkos que encontrarán los exploradores cuando aterricen. Estos orkos son los más peligrosos, ya que la proximidad al dispositivo alienígena ha acelerado su evolución y contaminado sus mentes (incluso más de lo habitual).

Una dama en apuros

Hadarak ha enviado a la dama Ash y a un equipo a investigar el Espejo Estelar, mientras él permanece en el Halo. Desafortunadamente para ella, fue emboscada por los orkos al aproximarse al Espejo. Cuando los exploradores se acerquen a la gran estructura cristalina, escucharán el sonido de tiroteos y gruñidos animales. Si se acercan más, llegarán junto a una gran cámara donde la dama Ash y dos hombres de armas están trabados en una batalla sin cuartel con una docena de orkos. Depende de ellos si la ayudan o no, o usan la distracción para escabullirse y llegar al Espejo. Si elijen ayudar, resuelve el combate con la dama Ash y sus dos hombres de parte de los exploradores (puedes encontrar el perfil de los orkos en la página 378). Si ganan, la Dama no atacará a los exploradores (a menos que lo hagan ellos, en cuyo caso se retirará luchando y desaparecerá) pero ofrecerá una tregua temporal y los acompañará al Espejo Estelar, dejándolos tras descubrir la localización de la nave del tesoro.

Si la dejan a su suerte, será superada unos pocos asaltos después (aunque no asesinada, como los exploradores averiguarán más tarde) y los orkos se dirigirán al Espejo, obligando a los exploradores a combatirlos cuando dejen la estructura alienígena.

Un universo reflejado

Cuando los exploradores entren en la cámara del Espejo Estelar, serán superados de inmediato por su grandeza y su perturbadora construcción alienígena. Es como permanecer en el centro de un mar de luz, y los exploradores serán incapaces de decir donde empiezan y terminan el suelo, el techo, o las paredes. Lo más desconcertante de todo es que el aire parece

vivo con imágenes girando y bailando alrededor de las cabezas de los exploradores. Para leer la información contenida aquí, un explorador debe pasar tiempo concentrándose en las imágenes para encontrarles sentido. Esto requiere una tirada **Moderada (+0) de Voluntad**. El fallo causa 1d10 puntos de locura al observador—no obstante, ¡aún recibe la información! Una vez que las imágenes están ordenadas, el observador podrá cribar entre siglos de movimiento celestial. Lee o parafrasea lo siguiente:

Al mirar en el espejo las imágenes empiezan a mezclarse y girar hasta que estáis envueltos por un mar de estrellas y planetas. Los mundos se deslizan entre vuestros dedos y el frío vacío roza vuestra piel mientras observáis como un dios celestial a través de todo Magoros. Con un pequeño esfuerzo advertís que podéis mover los sucesos adelante y atrás en el tiempo, contemplando como la estrella moribunda vuelve a tener vida y los mundos hierven de actividad. Finalmente, encontráis lo que buscabais: la llegada del Camino Virtuoso. Cayendo desde un hueco en el vacío marcáis su paso, hasta que se estrella en un racimo de asteroides entre el Halo de fragmentos. Moviendo el tiempo de vuelta al presente, todavía podéis verlo; congelado y esperando bajo el hielo.

Los exploradores tienen ahora la localización exacta del Camino Virtuoso.

Magoros secundus

Magoros Secondus es un planeta selvático y helado con una atmósfera densa y glacial, hostil a la vida humana. Desde la órbita parece un ojo frío y nebuloso cegado por corrientes de espeso vapor y mudando esporas de hielo en el espacio. Los exploradores lo bastante valientes para aterrizar o descender a la atmósfera superior, para una inspección más cercana, descubrirán los restos de estructuras xenos caídas. Dispersas y fragmentadas por siglos de vegetación, estos restos del Dominio Egariano parecen haber sido alguna clase de una red de energía enorme. Los exploradores con Competencia tecnológica podrán usar auspexes y aparatos similares para discernir que la red aún está activa, y parece enviar un tenue pico de energía a través del vacío a Magoros prime (seguir esta corriente de energía conducirá al Espejo Estelar).

La otra cosa de interés aquí, que puede detectarse a gran altitud, es un claro masivo causado por el choque de una nave estelar. Si los exploradores aterrizan en el claro (necesitarán trajes de vacío para sobrevivir a la atmósfera hostil) descubrirán otro de los secretos del mundo: Orkos. Aunque aquí no hay xenos vivos, los restos indican inequívocamente que se trataba de una nave orka, y donde hay uno...

El Halo de fragmentos

Disperso a lo largo de billones de kilómetros del espacio, el Halo de fragmentos es la corona brillante del sistema Magoros. Sin la localización exacta del *Camino Virtuoso*, los exploradores encontrarán poco más allá de interminables tramos de roca helada y dispersas nubes de vapor. Aquí es también donde Hadarak ha ocultado su nave en espera de la llegada de los exploradores.

Una tumba helada

Una vez que los exploradores tengan la localización del *Camino Virtuoso*, pueden viajar a su lugar de descanso dentro del Halo de fragmentos. Cuando se acerquen a unos pocos miles de kilómetros del asteroide helado podrán escanear su superficie e identificar los restos retorcidos atrapados en su interior. Al acercarse más también verán que la nave del tesoro no está sola y que hay docenas de otras naves aquí, creando un cementerio helado. Para saquear la nave, los exploradores tendrán que aterrizar. El lugar más cercano es un claro entre los restos retorcidos de otras naves a 300 metros.

Cuando alcancen la superficie y salgan de la lanzadera, lee o parafrasea lo siguiente:

A vuestro alrededor, los restos de antiguas naves apuñalan el vacío desde la roca helada. Sus formas quebradas crean valles y colinas de escombros, proyectando sombras irregulares sobre el terreno. Desde vuestra posición ventajosa podéis ver la corroída proa de una nave imperial asomando sobre montones de chatarra a unos 300 metros de distancia. Un sendero conduce fuera del claro y a una estrecha avenida hacia la nave.

Si Hadarak ha descubierto la localización de los restos de la dama Ash, entonces tendrá secuaces preparados en la roca y una escuadra (igual en tamaño al grupo) les tenderá una emboscada en el sendero a la nave (consulta el mapa). Los exploradores pueden detectar la emboscada antes de que se inicie (consulta la habilidad Esconderse en la página 80), o de otro modo serán tomados por sorpresa. Como los exploradores, los hombres de armas (usa el perfil de Guardaespaldas jurado) también llevarán trajes de vacío.

Tanto si son o no emboscados, una vez perseveren por el sendero llegarán al *Camino Virtuoso*. Lee o parafrasea lo siguiente:

Ahora que estáis más cerca, podéis ver la desvanecida majestad de la antigua nave del tesoro. Antaño impresionante, ahora ha caído a la ruina; su casco carece de ornamentación y está plagado de agujeros y cicatrices. El daño más terrible de todos es un enorme agujero en medio de su casco, en donde la nave casi se parte en dos. Más alto que un bloque de habitáculos, el agujero ha expuesto docenas de cubiertas y parece una posible entrada.

Pueden entrar en la nave por la enorme brecha en lateral del casco. Las cubiertas inferiores son un revoltijo de pasillos retorcidos y mamparos quebrados. Está oscuro, es opresivo y totalmente silencioso. Los exploradores descubrirán también que el núcleo de la nave está cerrado detrás de grandes sellos de energía. Estos parecen estar conectados directamente con el puente y, sorprendentemente, aún tamborilean llenos de energía. Esto deja dos opciones: regresar con equipo pesado para cortar los sellos, o investigar el puente para ver si pueden abrirse los sellos desde allí. El puente está cerrado desde

las cubiertas inferiores por esclusas internas, y cuando los exploradores las fuercen (o las encuentren abiertas si los hombres de Hadarak van por delante) serán recibidos por un indolente aliento de aire viejo

y estancado. Esto significa que los PJs más aventureros pueden quitarse sus trajes de vacío en el puente.

El puente está apenas iluminado con la pálida radiación de la estrella Magoros a través de los paneles de su plataforma de observación. Bajo esta fría luz, los exploradores verán una larga cámara semicircular con el trono del lord capitán al fondo. Por debajo de ambos lados de la cámara están los fosos de los servidores, fríos y oscuros, y repletos de antiguos cadáveres con partes mecánicas. Las otras dos estructuras de interés son el elevado pozo del navegante en el centro de la cámara y otra sala no identificada justo por debajo del trono (el vestíbulo del cogitador principal). Todo está cubierto por una espesa capa de polvo brillante, que suaviza las líneas y oculta los restos humanos esparcidos sobre la cubierta.

En este punto, pueden registrar el puente, aunque como el resto de la nave hay poco que encontrar. Remover entre el polvo solo revelará una colección de viejos cadáveres, equipo arruinado, y armas secundarias degradadas a un estado casi inútil. Un registro del pozo del navegante revelará una cuerpo disecado llevando un medallón de platino con el símbolo de la Casa Asmotten y el nombre Astrianna. La otra cámara, el vestíbulo del cogitador principal, es donde los exploradores podrán acceder al control del sello de energía y a los únicos sistemas activos que quedan en la nave. Sin embargo, hacerlo requerirá tiempo y que un personaje interactúe con el primitivo espíritu máquina.

Batalla en el puente

En este punto, Hadarak hará su jugada para eliminar a los exploradores. Si va por delante de ellos (habiendo conocido la localización de la nave por la dama Ash), entonces encontrarán a la Dama y a dos servidores de combate (página 377) esperándolos cuando lleguen. Alternativamente, si los está siguiendo, entonces la Dama y los servidores llegarán justo después de que anulen los sellos. La dama Ash intentará usar a los servidores para alejar a los exploradores mientras ella los ataca con sus poderes telequinéticos.

El puente está mal iluminado y a menos que los exploradores estén usando fuentes de luz, sufrirán una penalización de -10 en sus ataques a distancia mientras intentan distinguir a los objetivos entre destellos y sombras parpadeantes. Además de la oscuridad, el polvo también podría ser un problema. Tras 5 asaltos de combate, si cualquier PJ o PNJ se ha movido más de unos pocos metros, o si se usan armas con daño explosivo, la alfombra de polvo se transforma en una niebla. Esto restringirá la visión normal a 10 metros.

Como con su encuentro anterior en Magoros prime, la dama Ash no luchará hasta la muerte si es posible, huyendo a las ruinas de la nave para esconderse si puede.

Batalla en los asteroides

Simultáneamente al ataque de la dama Ash, Hadarak moverá la *Mano Despiadada* en posición para golpear la nave de los exploradores. El DJ debe de advertir de inmediato a los exploradores de que su nave está bajo ataque mediante frenéticos mensajes de voz, destellos de fuego de armas visibles desde los paneles de observación, y profundos temblores cuando las baterías revientan asteroides. Aunque las naves empezarán a trabarse sobre sus cabezas, el DJ debe concluir el combate en el puente antes de tratar la batalla

EL PUENTE DEL CAMINO VIRTUOSO



espacial (de hecho, el combate personal entre los PJs y la dama Ash terminará probablemente antes de que haya pasado un único turno de combate espacial).

Tanto controlando a sus seguidores como regresando a la nave (probablemente bajo el fuego) los exploradores pueden intentar derrotar a Hadarak. Las dos naves comienzan a 20 UV entre sí, la *Mano Despiadada* emerge por detrás de una roca particularmente grande. Combatir en los asteroides es una empresa peligrosa, ya que las masivas rocas van a la deriva entre arcos de fuego, chocan con los escudos de vacío, y crean una tormenta de fantasmas para los sensores. Para reflejar estos factores, todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles con las armas de la nave sufren una penalización de -10. Además, todo el combate tiene lugar en un campo de asteroides (página 228), con todas las penalizaciones señaladas por fallar tiradas. Los capitanes inteligentes pueden usar el campo como ventaja de los siguientes modos:

- Usar las rocas como cobertura: Toda el área está cubierta de asteroides tan grandes como un crucero, que un capitán puede interponer entre su nave y su oponente. Con una tirada Complicada (-10) de Maniobra + Pilotar (o aumentando la dificultad de una maniobra en un paso) un capitán coloca su nave tras varias rocas grandes, aumentando la dificultad para disparar a su nave en -40. Pero no carece de riesgo. Si falla la tirada, en lugar de las penalizaciones habituales por los asteroides, se considera que su nave ha sido embestida (página 217) por una fragata con un blindaje frontal de 20 al chocar con la roca.
- Crear nubes de polvo: Otra táctica es reducir asteroides a polvo para enmascarar los movimientos de la nave. Una nave puede usar el fuego de un componente de arma para vaporizar las rocas, imponiendo una penalización adicional de -10 a todo el fuego procedente de un arco de disparo elegido por el jugador.

• **Gravedad de los asteroides:** Las naves luchando cerca del cementerio de naves pueden usar la enorme gravedad del asteroide en sus maniobras. Esto concede un +10 a todas las tiradas de Pilotar que acerquen la nave a la roca o giren la nave en esa dirección.

Hadarak luchará duro, pero si su nave resulta muy dañada (reducida a menos de la mitad de su Integridad del casco), se escabullirá en el vacío y dejará a los exploradores con su premio.

Conclusión

Con la derrota de Hadarak y el descubrimiento del *Camino Virtuoso*, los exploradores son libres de reclamar su botín. Cuando desactiven los sellos de energía, descubrirán compartimentos llenos de antiguos tesoros, tanto exóticos como alienígenas. Para el propósito de esta aventura, la carga puede traducirse simplemente en Beneficio. No obstante, si el DJ lo prefiere, puede llenar la nave con los tesoros que escoja (consulta El relato del *Camino Virtuoso*, para algunas ideas).

Respecto a Hadarak Fel, si sobrevivió a la batalla, entonces desaparecerá para lamerse las heridas, quizás regresando en un momento posterior. A pesar de la derrota, no albergará odio hacia los exploradores, aunque si los encuentra de nuevo no los subestimará una segunda vez. El DJ puede usar al comerciante independiente como un adversario recurrente, aprovechando la ira que los jugadores han investido en él en esta aventura. Finalmente, si la dama Ash escapó, encontrará su camino de vuelta a Hadarak. Sin duda, si lo encuentran de nuevo ella no andará lejos. La parte tres representa un objetivo con el rasgo Exploración y completarlo concede 500 puntos de logro a los exploradores.

RECOMPENSAS

Saquear el Camino Virtuoso concederá a los exploradores una bonificación de +3 a su Beneficio, consecuencia de la venta de los artefactos y tesoros recuperados. Los PJs deben resolver entonces las bonificaciones de cada objetivo completado para obtener el total de puntos de logro conseguidos. Los puntos de logro más allá de los 1.500 necesarios para saquear el Camino Virtuoso pueden ser canjeados por más Beneficio (cada 100 puntos de logro otorgan 1 punto adicional). Además, cada personaje debe recibir 1.000 puntos de experiencia por completar la aventura (sumados a los que ya puedan haber ganado), más 50 por cada objetivo completado por el grupo. Si los exploradores derrotan a Hadarak o a la Dama Ash, recompénsalos con 150 pe adicionales.

PNJS IMPORTANTES

HADARAK FEL

Perfil de Hadark Fel									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
48	42	30	40	35	38	37	45	41	

Movimiento: 3/6/9/18 Heridas: 22

Habilidades: Carisma (Em) +20, Engañar (Em) +20, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int) +10, Mando (Em) +20, Navegación (Estelar) (Int) +10, Perspicacia (Per), Saber popular (Armada Imperial, Guerra, Imperio, Vacío) (Int), Trepar (F).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva, Universal), Entrenamiento con pistolas (Universal), Nervios de acero.

Blindaje: Armadura ligera de caparazón de Arbites (brazos 5, cuerpo 5, piernas 5).

Armas: Pistola bólter con mira infrarroja (30m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Car 8; Recarga completa; Desgarradora), espada monofilo de la mejor calidad (1d10+3 R; Pen 2).

Equipo: 2 cargadores de la pistola bólter, comunicador personal, anillo con sello, respirador.

LA DAMA ASH

Perfi								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	28	30	40	36	32	38	55	23

Movimiento: 3/6/9/18

Habilidades: Códigos (Ocultismo) (Int), Engañar (Em) +10, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +10, Invocación (V) +20, Mando (Em), Perspicacia (Per) +20, Psinisciencia (Per) +20, Saber popular (Expansión Koronus, Imperio) (Int), Saber prohibido (Demonología, Disformidad) (Int) +10.

Talentos: Alma oscura, Coraje, Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistolas (Universal), Factor psíquico 6, Impávido, Resistencia a (Técnicas psíquicas).

Disciplinas: Telepatía, Telequinesis.

Técnicas psíquicas: Aterrorizar, Compulsión, Exploración mental, Ocultar presencia, Señor de las bestias, Telepatía de corto alcance.

Blindaje: Malla xenos (Brazos 4, Cuerpo 4, Piernas 4).

Armas: Pistola bólter (30m; T/2/-; 1d10+5 I; Pen 4; Car 8; Recarga completa; Desgarradora).

Equipo: Ropas de buena calidad, visor fotocromático, traje de vacío modelo Selenita, respirador.

PYREXIA

Perfil de Pyrexia								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40		35	35	48	19	42	35	

Movimiento: 2/4/6/12 Heridas: 8

Habilidades: Esquivar (Ag), Perspicacia (Per) +10.

Talentos: Ataque veloz, Coraje.

Rasgos: Máquina (4), Placas de armadura, Tamaño (Menudo),

Visión en la oscuridad, Volador 2. **Blindaje (Máquina):** Todo 6.

Armas: Garras afiladas (1d10+1 A; Pen 2; Desgarradora). **Equipo:** Cogitador y comunicador incorporado, auspex.



Abandonar combate216, 240	
A bocajarro	
Abuso de drogas	
Accesorios y munición inusual 113	
Acción completa	
Acciones214, 236, 238	
Acciones de disparo	
Acciones de embestida y abordaje217	
Acciones de los PNJs	
Acciones de maniobra	
Acciones prolongadas	
Acción libre 238	
Acobardamiento	
Acoplada	
Acostumbrado al vacío	
Acrobacias	
Actuar	
Adecuados para un fin	
Adivinar el futuro	
Adquirir mutaciones	
Adquirir una nave	
Adquisición	
Adquisición de componentes de nave 276	
Adquisición de habilidades74	
Adquisiciones inusuales	
Afianzar arma pesada	
Afinidad con la disformidad94	
Afortunado 19	
Agorero 19	
Aguantad 218	
Aguante	
Ajustar rumbo 216	
Ajustar velocidad	
Ajustar velocidad y rumbo	
Alcance extremo	
Alerta21	
Alma oscura94	
Ambidiestro94	
Amenazas morales	
Amo y señor94	
Anatomía de una nave	
Anillos de hielo	
Anodino	
Aparatosa 115	
Apresadora	
Apuntar	
Archimilitante	
Arma de disformidad	
Armadura de desprecio94	
Armadura natural	
Armas	
Armas bólter	
Armas cuerpo a cuerpo	
Armas cuerpo a cuerpo exóticas	
Armas de conmoción	
Armas de energía	
Armas de fusión	
Armas de plasma	
Armas de proyectiles sólidos	
Armas de sierra 129 Armas encasquilladas 249	
Armas exóticas	
Armas lanzallamas 123	
Armas láser	
Armas naturales	
Armas primitivas124, 132	
Arrastrar peso	

		404
	Arrojar granadas	
	Arrojar objetos	
	Asalto rabioso	
	Asaltos	
	Asfixia	
	Astronomicón	
	Astrópata trascendente	
	Ataque cauteloso	240
	Ataque combinado	
	Ataque lacerante	
	Ataque localizado	
	Ataque normal	
	Ataque relámpago	
	Ataques en grupo	
	Ataques múltiples	
	Ataque total	
	Atención médica	
	Aterrorizar	
	Atracción férrica	
	Aturdido	
	Aturdir	241
	Augurio	169
	Augurio activo	
	Augurio concentrado	
	Aumentos y mejoras	
	Aureola bendita	
	Autoritario	
	Auxilio divino	
	Ayudar al espíritu máquina	
	Ayudai ai espiritu maquma	
F		
L	,	
	Bastión de voluntad de hierro	96
	Bendecir armas	96
	Bendecir armas Bendición del Emperador	96 169
	Bendecir armas	96169
	Bendición del Emperador	96 169 22 366
	Bendecir armas	96 169 22 366 96
	Bendecir armas	96 169 22 366 96
	Bendecir armas	96223669613714
	Bendecir armas	96 169 22 366 96 137 14
	Bendecir armas	96 169 22 366 96 137 14 96
	Bendecir armas	96 169 22 366 96 137 14 96 366 372
•	Bendecir armas	961692236696137149636637296
C	Bendecir armas	96169223669613714963663729677
	Bendecir armas	96169223669613714963663729677
~	Bendecir armas	96169223669613714963663729677
C	Bendecir armas	96169223669613714963663729677
	Bendecir armas Bendición del Emperador Bendita ignorancia Bestial Blanco dificil Blindaje Bonificaciones de característica Brazos fuertes Brazos múltiples Brujo de la disformidad Buena reputación Buscar Caer de pie Caídas Calamidad Calamidad Calidad de las armas Calidad de las prótesis biónicas Campo de asteroides Campo de energía Campo Geller	96169223669613714963729677
	Bendecir armas Bendición del Emperador Bendita ignorancia Bestial Blanco dificil Blindaje Bonificaciones de característica Brazos fuertes Brazos múltiples Brujo de la disformidad Buena reputación Buscar Caer de pie Caídas Calamidad Calamidad Calidad de las armas Calidad de las prótesis biónicas Campo de asteroides Campo de energía Campo Geller Campos Geller	96169223669613714963663729677
	Bendecir armas	96169223669613714963729677
	Bendecir armas	9616922366961371496372967777
C	Bendecir armas	9616922366961371496372967777
C	Bendecir armas	9616922366961371496372967777
C	Bendecir armas	9616922366961371496372967777
	Bendecir armas	961692236696137149636637296771896771996262115148366281151942011917236624136696
C	Bendecir armas	96169223669613714963663729677149636677149626211514836622811519420119172366241366269

Carroñero

Casas magistrales	
Casas nómadas	178
Casas ocultas	178
Casas renegadas	
Casco	
Cascos	195
Cavernas de acero	21
Cavidad oculta	96
Cegado	
Charlatanería	78
Cibernética	147
Ciego	366
Circunstancias de combate	
Clima y condiciones antinaturales	
Cobertura	249
Código	78
Combate	
Combate con dos armas	
Combate con dos armas96,	248
Combate desarmado	
Combate naval	214
Combates de Masas	294
Comerciante independiente	
Comerciar	
Comercio y adquisición	275
Cómo dirigir una aventura	
de Rogue Trader	291
Compartimentos de carga y de pasajeros	
Compartimentos de la tripulación 194,	
Competencia química	78
Competencia tecnológica	79
Complicaciones	
Componentes	
Componentes de arcanotecnología	208
Componentes de xenotecnología	209
Componentes esenciales194,	201
Componentes suplementarios	
0 1:4	
Compulsión	
Compulsión	
Comunión de almas	367
Concediendo puntos de logro	367 280
Concediendo puntos de logro	367 280 241
Comunión de almas	367 280 241 262
Comunión de almas	367 280 241 262 79
Comunión de almas	367 280 241 262 79
Comunión de almas	367 280 241 262 79
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 195 219 26 79
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 97
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 97
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 97 285 97
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 97 285 97
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 285 97 241 267
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 285 97 241 267 301
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 285 97 241 267 301
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 97 285 97 241 267 301 196
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 97 285 97 241 267 301 196 250
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 285 97 241 267 301 196 250 12
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 285 97 241 267 301 196 250 12 279
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 285 97 241 267 301 196 250 12 279 20
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 285 97 241 267 301 196 250 12 279 20
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 285 97 241 267 301 196 250 12 279 20 367
Comunión de almas	367 280 241 2627996 11596 195 2192679 28597 241 267 301 196 25012 27926
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 26 79 97 285 97 301 196 250 12 279 20 367 20
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 219 26 97 285 97 241 267 301 196 250 12 279 20 367 26
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 219 26 97 285 97 241 267 301 196 250 12 279 26 198 198 198
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 219 26 97 285 97 241 267 301 196 250 12 279 26 198 198 198
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 97 285 97 241 267 301 196 250 12 279 26 198 198 367
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 195 219 97 285 97 241 267 301 196 250 12 279 26 198 198 367
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 219 26 79 97 241 267 301 1196 250 20 367 26 198 198 367
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 219 26 219 27 241 267 301 1196 250 12 279 26 198 198 367 271 171
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 219 26 79 285 97 241 267 301 1196 250 12 279 26 198 367 171 264
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 115 97 285 97 241 267 301 196 250 12 279 26 198 367
Comunión de almas	367 280 241 262 79 96 115 96 115 97 285 97 241 267 301 196 250 12 279 26 198 367

395

397

Inestabilidad de la disformidad	369	Mecanizado	103	P		
Inestable	116	Media acción	238			h
Influencia	278	Medicae	83	Paranoia	103	
Iniciativa	236	Meditación	103	Paranoico	17	
Inspirar	166	Mejoras	37	Parar	243	
Inspirar ira		Mejoras de élite		Paria mutante		
Instalaciones adicionales		Mejoras de habilidades y talentos		Parloteo binario		E
Integridad del casco		Memoria fotográfica		Peligros de la disformidad		E
Interacción						
		Mercante clase Vagabundo		Pendenciero		
Interacción y grupos		Mercenario kroot		Persecución	218	
Interferir comunicaciones		Miedo	,	Personajes de Dark Heresy		
Interrogar		Misionero		y Rogue Trader		
Intersecciones		Modificaciones para las armas		Personajes de noble cuna		
Intimidar		Motivación		Personajes de un mundo colmena	21	
Investigaciones apresuradas	266	Motores de disformidad	201	Personajes de un mundo forja	20	
Invocación	82	Motores de plasma	194, 201	Personajes de un mundo imperial	22	
Invocación férrica	102	Movimiento	242, 266	Personajes iniciales y adquisición	274	
		Movimiento aéreo	271	Personajes nacidos en el vacío	19	
I		Movimiento narrativo y terreno	267	Personalizada		
,		Movimiento silencioso		Perspicacia		
Jactancioso	25	Movimiento táctico		Pícaro		
Jugar		Movimiento y entorno		Pilotar		
Jugar	02	Mundo letal				
V				Piloto de primera		
K		Mundos natales y profesiones		Pistolero consumado		
		Munición		Poco fiable		
Korzario orko	378	Munición inusual		Poder de navegante		
		Muro de acero		Poderes de navegante		
L		Mutación	302, 370	Poderes iniciales	180	
		Mutaciones	370	Poderes psíquicos en Rogue Trader		
La carne es débil	102	Mutaciones de navegante	184	y Dark Heresy	172	
La cólera de los justos	102	Muy bien relacionado	24	Políglota	104	
La disciplina Adivinación	168			Por dónde empezar		
La disciplina Telepatía		N		Postura defensiva		
La disciplina Telequinesia		1		Potenciadores sanguíneos		
La disformidad		Nadar	84 260	Precisa		
Lanzadores		Nadar y tiempo narrativo		Predicción		
Lanzallamas		Naturaleza		Presa		
Lanzas		Nave de peregrinos clase Jericó		Presagio		
Largo alcance		Navegación		Presentimiento		
La ruta inexplorada		Navegante		Prestar ayuda		
La temática en Rogue Trader	290	Navegar por la disformidad	185	Prestigio	30	
La tentación del vacío	25	Naves dañadas	223	Primitiva		
La tirada de depravación	301	Naves PNJs	211	Privación sensorial	166	
Leer el aura	168	Naves y sacrificar puntos de Destino.		Propiedades especiales de las armas.		
Leer/Escribir	82	Nebulosa	229	Protocolo		
Legado de riqueza		Negociador duro		Pruebas y dificultades		
Lengua secreta		Negociar		Psicolocalización		
Letanía de odio		Nervios de acero		Psicometría		
		Niebla, bruma, sombras o humo				
Levantar peso				Psinisciencia		
Levitación magnética		Niveles de éxito y de fracaso		Puntos de Destino		
Licencia de renombre		Niveles de locura		Puntos de experiencia		
Lógica		Nuevo rumbo	217	Puntos de locura y corrupción		
Los efectos de la gravedad	271	THE PART OF STREET, SQUARE, SQUARE, SHOP		Puntos de logro		
Lucha a ciegas	102	0		Puntos de nave	,	
				Puntos de nave y costes de componer	ntes 209	
M		Objetivos	279	Purgar al impuro	104	
		Objetivos aturdidos	251			
Macrobaterías	204	Objetivos desprevenidos		Q		
Maestría en combate		Objetivos indefensos		W.		
Maestro de esgrima		Obtener mutaciones de navegante		¿Qué necesitas para jugar		
Maestro del vacío		Obtener poderes de navegante		a Rogue Trader?	0	
Maestro de marionetas		Obtener puntos de Destino adicional		Quirurgo experto	105	
Maestro desarmado		Obtener trastornos mentales		De de la constante de la const		
Mandíbula de hierro		Odio		R		
Mando		Oficio				
Maniobrabilidad	191	Opciones de la senda de origen	15	Ráfaga automática	244	L
Maniobras evasivas	217	Opciones de mundo natal	17	Ráfaga semiautomática	244	-5
Mano de la guerra	27	Orador experto		Rangos		
Máquina		Orgullo		Rapidez antinatural		
Marcha forzada		Ortopraxis		Rasgos		
Mareas de gravedad		Oscuridad		Rastrear		
						1
Mareas de tiempo y espacio	181	Otras acciones	246	Rayo de fuerza	1/2	CA

	Sobrecalentamiento	117
	Sobrecargar la potencia	
	de técnicas psíquicas	157
	Sometimiento	
	Sonda mental	
	Soporta mi mirada	
	-	
	Soporte vital	194
	Sorpresa215, 236,	237
	Subtipos de acción	
	Sueño ligero	107
	Sufrir una conmoción	
	y sobreponerse a ella	297
	Superar contratiempos	286
	Superficies escarpadas	
	Supervivencia	
	Superviviente	
	Suspensión magnética	
	Susurros	107
Ţ		
	Táctico del vacío	107
	Tamaño251,	370
	Tasar	88
	Técnica psíquica	
	Técnicas psíquicas157,	
	Telepatía astral	
	Telepatía de corto alcance	
	Telepatía: Técnicas de comunicación	
	*	
	Telepatía: Técnicas de dominación	
	Telequinesia de precisión	
	Temas objetivo	280
	Terreno dificil	251
	Terreno elevado	251
	Tiempo estructurado	236
	Tiempo narrativo y tiempo estructurado	
	Tipos de daño	
	Tipos de trastornos mentales	
	Tiradas	
	Tiradas de adquisición	
	Tiradas de característica	
	Tiradas de habilidad	232
	Tiradas de influencia	
	Tiradas de mantenimiento	277
	Tiradas enfrentadas	234
	Tiradas prolongadas	234
	Tirador de élite	
	Tirador de primera	
	Tirador excepcional	
	Tiro certero	
	2	
	Tormenta de fuerza	
	Torretas	
	Tóxica	
	Tóxico	370
	Trabado en cuerpo a cuerpo	251
	Transportes	196
	Trastornos mentales	
	Trastornos y su gravedad	
	Trato animal	
	Trauma mental	
	Trepar	
	Triaje	
	Tripulación y moral	
	Trucos de manos	
	Tumbado	
	Turnos	236
U		
	Último hombre en pie	108

Una mirada al abismo	182
Una nube en la disformidad	183
Un rastro en las estrellas	182
Urbanita	21
Usar armas sin el talento apropiado	116
Usar habilidades de exploración	265
Usar habilidades de interacción	295
Usar habilidades de investigación	266
Usar los puntos de Destino	235
Usar poderes de navegante	180
Usar técnicas psíquicas	157
Usar una habilidad	246
Uso de acciones	239
Uso de electroinjerto	108
Uso de mecadendrita	108
Utensilios	143

∇

Vacío	263
Valor de torreta	191
Velocidad de flanqueo	220
Veloz	108
Vendetta	24
Venganza	29
Viaje espacial fuera del combate	
Viaje oscuro	28
Viajes por la disformidad	312
Vigilante del vacío	183
Vigoroso	
Vínculo mental	
Visioingeniero experto	108
Visión en la oscuridad	370
Volador	370
Volverse loco	298
Voz inquietante	108

Y

¿Y si mas de uno quiere ser	
el comerciante independiente?	292



NOMBRE DEL PERSO	DNAJE	Nombre del jug	GADOR
CARRERA		RANGO MUNDO DE ORIG	en Motivación
DESCRIPCIÓN			
		— Características —	
Armas (HA) H. Proyectiles (H	P) Fuerza (F) Re	sistencia (R) Agilidad (Ag) Inteligencia	a (Int) Percepción (Per) Voluntad (V) Empa
O Avances		OOO Avances OOOO Avances OOOO Av	
HABILIDA	•	TALENTOS Y RASGOS	HABILIDADES (CONT.)
	BÁSICA ENTREN +10% SONGO +20%		BÁSICA ENTREN +10%
obacia (Ag)	BONUS		Mando (Em)
ıar (Em)			Medicae (Int) Movimiento silencioso (Ag)
		T 1 - 17/10	Nadar (F)
ante (R)	-		Navegación (Int)
car (Per) isma (Em)			Negociar (Em) Oficio (Int)
rlatanería (Em)			Perspicacia (Per)
ligo (Int)	-		Pilotar (Ag)
nercio (Em) npetencia química (Int)			<u></u>
npetencia tecno. (Int)			Psinisciencia (Per)
nducir (Ag)		The second secon	Rastrear (Int) Saber académico (Int)
ntorsionismo (Ag)		37	
molición (Int)			
fraz (Em) gañar (Em)	-		I — — — HHHH
onderse (Ag)			Saber popular (Int)
rutinio (Per)			
uivar (Ag) olar idioma (Int)			I — — HHHH
		CAPACIDAD ESPECIAL	
	-		Saber prohibido (Int)
			I
agar (Em)			
rrogar (V)	HHHHH	1	Sequimiento (A g)
midar (F) ocación (V)			Seguimiento (Ag) Seguridad (Ag)
ır (Int)		DISCIPLINAS PSÍQUICAS	Supervivencia (Int)
· labios (Per)	-		Tasar (Int)
/escribir (Int) gua secreta (Int)		100	Trato animal (Int)
ica (Int)		TI	Trucos de manos (Ag)
		TÉCNICAS PSÍQUICAS	THE RESERVE TO SERVE THE PARTY OF THE PARTY
PUNTOS DE EX		Sostenido Al	FACTOR DE BENEFICIO
PE para gastar To	otal PE gastados		Inicial
			Actual Infortunios
			infortunios



			——Пс	VIMIENTO	
	Medio	Completo	Carga	Carrera Salto Horizo	ntal Salto Vertical
	(BA x1)	(BA x2)	(BA	x3) (BA x6) (BF	x1m) (BF x 20cm)
6		, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	,,,,,		
20					
Hab Armas (HA) H. P	royectiles (HP) Fu	ıerza (F) Resi	stencia (R)	Agilidad (Ag) Inteligencia (Int) Percep	oción (Per) Voluntad (V) Empatía (Em)
OOOO Avances	OOO Avances	O Avances	O Avances O C	OOO Avances OOO Avances	O Avances OOO Avances
	λрш	ι λ		Formo	A D OLYGUE OLYGO
Nombre		I A		EQUIPO	ADQUISICIONES
		Tipo	Pen		
Alcance	CDD	Car	Rec		
Reglas especiales	<u> </u>				
	ARΠ	A		177 E	
Nombre					
Clase	_ Daño	Tipo	Pen	15055	
				The State of the S	
	ARΠ	A		-	
Nombre				THE REAL PROPERTY.	
				75.033	
				TO THE REAL PROPERTY.	
	A DIII	T. A.	-		
Namban		lA		CORRUPCIÓN	HERIDAS
Clase	Daño	Tipo	Pen		
				Grado	
Reglas especiales	CARACTERÍSTICAS as (HA) H. Proyecules (HP) Fiserza (F) Resistencia (R) Aglidad (Ag) Inteligencia (Int) Percepción (Per) Voluntad (V) Emparia (Em) ARITIA CODO Annasa CODO A				
					LOCURA
	ΔRΠ	A			
Nombre					Grado
Clase	_ Daño			TIPO:	Trastornos
					Davida
Kegias especiales	<u> </u>				
	4	PESO		TIPO:	TIPO:
Leva	nntamiento A	Acarreo De	esplazamiento		Peso del Blindaje
				51-70	
	IDv	DE DESCRI		TIPO:	
)	PIERNA D.	PIERNA I.
	Total	Actual	_	71-85	86-100



VALOR DE TORRETA ESCUDOS	DUNDAJE INTEGRIDAD DEL CASCO	TOTAL ACTUAL	ESPACIO DISPONIBLE PODER DISPONIBLE POPER USADO PODER USADO PODER USADO	ESPACIO DISPONIBLE Babor Babor Babor	Tripulación (%) Máxima actual ————————————————————————————————————			LOCAUZACIÓN. DORSAL PROA QUILLA BABOR ESTRIBOR	0 (0
Nombre Clase Casco	V ELOUIDAD MANOBRABILIDAD	D етессіóк	Componentes esenciales			Componentes suplementarios	Complicaciones / Historia pasada	Актаѕ	MACROBATERÍA O LANZA O ALORI DARANTA I	MACROBATERÍA O	LANZAO MACROBATEKÍA O LANZAO



EL JUEGO DE ROL AMBIENTADO EN EL DESPIADADO Y OSCURO UNIVERSO DEL 41º MILENIO

Eres un explorador, parte de una orgullosa dinastía de corsarios y príncipes mercaderes conocidos como comerciantes independientes. Tienes a tu disposición la autoridad de una antigua licencia de comercio para buscar beneficios y saquear las regiones inexploradas del espacio. Descubrirás misterios olvidados, encontrarás mundos humanos perdidos y contemplarás paisajes nunca vistos por ojos humanos.

Debes sobrevivir a los peligros del espacio, no solo las amenazas del vacío, el frío y la mortal radiación, sino a las cosas que acechan en el oscuro vacío entre las estrellas con las que el hombre nunca debió encontrarse.

Una creación rápida de personajes que te permitirá introducirte rápidamente en el juego, incluyendo una amplia variedad de posibilidades gracias al sistema de sendas de origen.

Reglas dinámicas para todas las eventualidades que te permitirán controlar desde la interacción social y los beneficios de los exploradores hasta los mortíferos combates, las naves estelares y los poderes psíquicos.

Trasfondos comprensibles para comerciantes independientes, escritos por novelistas de Warhammer 40.000 y el miembro del estudio de diseño de GW, Andy Hoare.

Comienza el viaje de tus jugadores hacia la riqueza y la gloria con una aventura completa de iniciación que pone a los exploradores en acción.

El libro básico de Rogue Trader contiene todo lo que necesitas para iniciar tu aventura en el universo de Warhammer 40.000.







www.FantasyFlightGames.com