

SENESCAL

Maestros de ceremonias, maestros de economía y comercio, maestros de logística, maestros de negociación, maestros de intrigas y espías: el senescal es aquel de quien se habla en voz baja en cada casa de comerciantes independientes, y que es observado con temor por aquellos que temen haberse ganado sus sospechas. Los mecanismos del comercio y las intrigas de las casas de comerciantes independientes no avanzan por sí mismas y es el senescal quien maneja los engranajes— siempre ajustándolos, siempre cuidadoso y siempre vigilante.

Muy pocos comerciantes independientes son tan competentes como lo son los senescales cuando se trata de las minucias del comercio, pues la mayoría están demasiado concentrados con sus obligaciones. La mayoría dejan los detalles de estas materias a sus senescales, confiando que, al igual que el archimilitante esta vigilante en la batalla, el senescal está atento a cada riesgo en el igualmente peligroso mundo de los negocios. Los mejores senescales saben que cada detalle del comercio entra dentro de su área de responsabilidad, a menudo mejor que los escribas y otros empleados, procesando las cuentas astronómicas que intervienen en el buen funcionamiento de la casa del comerciante independiente, y aquellos que no lo saben raramente sobreviven mucho tiempo en el cargo. Muchos de ellos exudan una palpable aura amenazadora de competencia que solo unos pocos subordinados podrían atreverse a cruzar, y aquellos que se atrevan a hacerlo—ya sean el capitán del puerto o un tirano— deben mostrarle el debido respeto. Su más valioso don, a pesar de todo, es su enorme habilidad para calibrar el nivel de riesgo en cualquier aventura mercantil y después anularlos de forma apropiada.

Muchos senescales mantienen una red de espías y contactos estrechamente controlada allá donde sea posible, así que a las pocas horas de llegar a un puerto conocido ya tienen total conocimiento del estado del comercio local y pueden aconsejar a su comerciante independiente en consecuencia. Cada detalle que podría afectar a los negocios es del interés del senescal, desde la dote ofrecida en un noble matrimonio hasta el precio que alcanza el kilo de obscura o los rumores sobre las muertes y guerras que van más allá de su esfera cercana. Además, muchos senescales prefieren un enfoque práctico en su trabajo, sin confiar plenamente en el conocimiento que no pueden corroborar por sí mismos. Debido a esto, muchos son maestros del disfraz y la suplantación, capaces de encajar en la mayoría de situaciones. Bajo el disfraz del “hombre gris”, el senescal se esconde al margen de todo como el hombre que manipula los hilos, observándolo todo y recopilando información sobre lo que ocurre a su alrededor.

Con sangre fría, busca la verdad tras conmovedores discursos, un comportamiento cortés y las mentiras escondidas tras la piedad y el vicio. Sabio y consejero, hacedor de riquezas y espía, el senescal es todas esas cosas y más.

El Avance Elite Senescal tiene los siguientes requisitos:

Coste de Experiencia

300 px

Prerequisitos

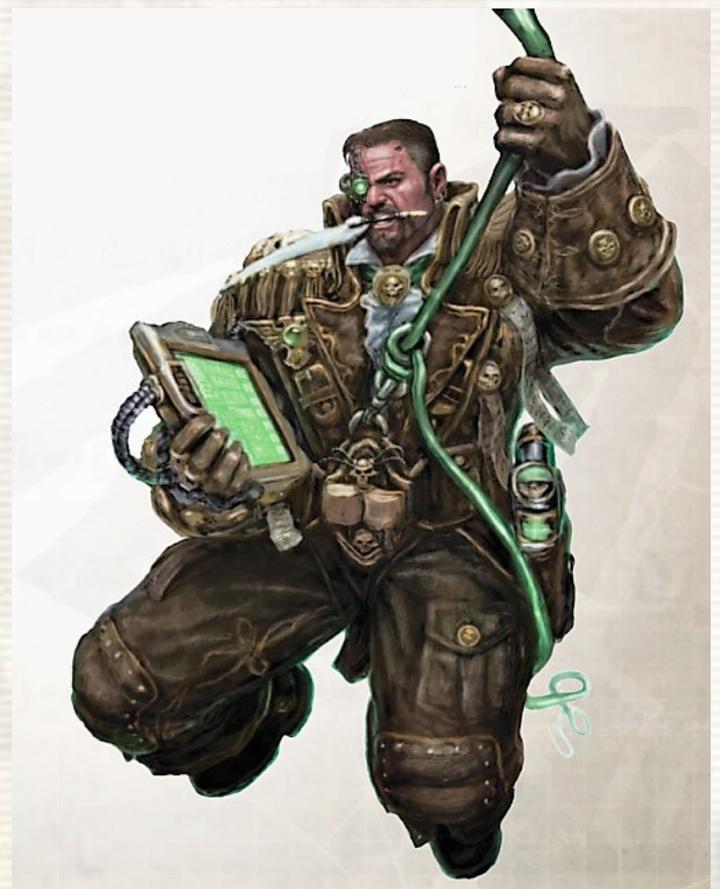
A discreccion del Dj. Preferentemente personajes con un trasfondo del Adeptus Administratum, Fuera de la Ley o Miembro de Flota de Rogue Trader. Roles de Sabio, Buscador y Desperado

Cambios Instantaneos

Gana la Habilidad Saber Popular (Expansion Koronus), Indagar y Comercio

Mejoras Desbloqueadas

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



TALENTOS DEL SENESCAL

SUSURROS

Nivel: 3

Prerequisitos: Inteligencia 40, Empatía 40

Aptitudes: Inteligencia, Social

Tal es la reputación del personaje por tener oídos en todos lados de la nave y una red de invisibles informadores que le desvelan el mas oscuro secreto. El personaje recibe un +10 las tiradas de Indagar, Interrogar, Lógica, y Saberes, o del uso especial de Indagar, cazar la sedición

NEGOCIADOR DURO

Nivel: 3

Prerequisitos: Inteligencia 40, Comercio +10

Aptitudes: Inteligencia, Social

Tus astutas negociaciones y tus habilidades comerciales no tienen parangón, ves oportunidades de beneficios donde otros no ven nada. Cada vez que el Factor de Riqueza aumente por completar una misión ganas un +1 al Factor de Riqueza.

RED DE CONTACTOS

Nivel: 2

Prerequisitos: 2 Protocolos, Inteligencia 40

Aptitudes: Empatía, Social

El Senescal se basa en una red de relaciones, favores, deudas y obligaciones que pueden abarcar todo un sector o mas. El desarrollo y explotación adecuado de esta red le permite tener acceso a armas, equipamiento, personal y otros recursos cuando sea necesario; quienes maximizan sus conexiones pueden asegurarse de estar bien armados y preparados para enfrentarse a cualquier peligro. Un Senescal puede usar Empatía en lugar del nivel de Riqueza del grupo o añadir a sus tiradas de Riqueza un +1 por cada Protocolo que posea, hasta un máximo de su Bonificación de Inteligencia o de Empatía.

MAESTRO COMERCIAL

Nivel: 2

Prerequisitos: Comercio +20

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

El Senescal es un experto en sacar adelante los negocios de su señor, y los suyos propios, sacando el mayor beneficio posible de negociaciones complicadas, e intentos de timo.

Si el Senescal supera una tirada de Comercio añade un éxito adicional. Además cuando tenga que hacer una tirada de Comercio puede gastar un punto de Destino para tener éxito automáticamente, con tantos niveles de éxito como su Bonificador de Inteligencia.

INTENDENTE

Nivel: 1

Prerequisitos: Comercio

Aptitudes: Inteligencia, Social

El Senescal siempre esta al tanto de los recursos de su Dinastía, ya sea de la cantidad de provisiones que la nave necesita o de cada vehículo que hay que sustituir después de una batalla.

Quando el Senescal deba realizar sus tiradas de Mantenimiento puede repetir cualquier tirada fallida, además puede superar una tirada de mantenimiento del grupo automáticamente.

PREPARADO PARA TODO

Nivel 3

Prerequisitos: Inteligencia 45, Voluntad 40

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Los peligros de la Expansión Koronus son incontables, pero el Senescal intenta estar preparado para cualquier eventualidad en el transcurso de un Empresa y poder sacar el mayor beneficio posible para su Dinastía.

Una vez por Empresa el Senescal puede gastar un punto de destino para anular una Penalización a los Puntos de Logro. Además una vez por Objetivo el Senescal elige un Tema y puede realizar una tirada relacionada:

Exploración: Oficio (Explorador)

Guerra: Saber Popular (Guerra) o Saber Académico (Táctica Imperialis)

Comercio: Comercio

Criminal: Saber Popular (Bajos Fondos) o Saber Académico (Carteles Criminales)

Credo: Saber Popular (Credo Imperial).

Por cada éxito, hasta un máximo de éxitos igual a su Bonificador de Inteligencia, añade 5 a los Puntos de Logro.

UNA CARA ENTRE LA MULTITUD

Nivel 2

Prerequisitos: Anodino, Empatía 40, Engañar +10

Aptitudes: Empatía, Social

En ocasiones un Senescal tiene que abandonar las seguras salas de su bastión, para poder conseguir información de primera mano, ya sea en las callejuelas de alguna subcolmena o en los pasillos abarrotados de un manufactorum, es capaz de parecer uno mas sin llamar la atención de sus posibles objetivos.

Si el Senescal se encuentra en un área habitada y no lleva objetos distintivos, armaduras, armas, ropa llamativa...etc puede utilizar Engañar en vez de Sigilo.

DESCRIFRADOR DE CODIGOS

Nivel 3

Prerequisitos: Lexografo, Inteligencia 45

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Un Senescal ha dedicado su vida a proteger los negocios de su señor, y a descubrir los trapos sucios e intrigas de sus enemigos, ya sean del Imperio o sucios Xenos. Para ello ha desarrollado una gran habilidad a la hora de descifrar códigos desconocidos, ya sean mensajes cifrados o lenguas muertas.

El Senescal puede tratar cualquier tirada de Lingüista como adquirida, además puede gastar un punto de destino para superar una tirada de Lingüística automáticamente y en el menor tiempo posible.