

ACOLITO DE ABRAXAS

"La Herejía es una palabra inventada por mentes pequeñas que desean mantener a la Humanidad en la oscuridad para siempre. El conocimiento sólo se puede obtenido abriendo la mente a las maravillas otorgadas al universo por el Ommissiah, quien en su sabiduría dio conocimiento no sólo al hombre sino a muchas razas a través de la galaxia. Debemos despertar nuestras mentes a este conocimiento, por cualquier medio necesario, y participar de la majestuosidad de Ommissiah.

Esto, y mucho más, es lo que el dispositivo me ha revelado."

-Archi-Tecnohereje Magos Decius Abraxas-

Los Lógitivistas y otros renegados han plagado durante mucho tiempo la Extensión de Koronus, y el Magos Decius Abraxas era otro Tecnohereje que una vez fue mas allá de las Fauces en su búsqueda de secretos oscuros de razas muertas hace tiempo. Mientras algunos Tecnosacerdotes incluso se asocian con los xenos y sus blasfema tecnología, la herejía tecnológica de Abraxas no tenía límites.

Una vez discípulo de Paracelcus Thule, Abraxas estaba convencido de que las mayores verdades de Ommissiah estaban ocultas más allá de la extensión Calixis, afirmando que estos misterios eran evidentes en la psico-tecnología de ciertas razas xeno, especialmente los temidos Yu'Vath.

Desafiando los principios del Mechanicus, Abraxas buscó desvelar los últimos secretos del universo despertando el potencial psíquico que duerme en las reliquias de imperios muertos.

Durante más de un siglo, Abraxas exploró la Extensión, desde las Estrellas Paganas hasta la Heredad Maldita y más allá de las Fosas Alénicas, ahondando en los recovecos más oscuros en busca de artefactos resonantes con poder psíquico.

Amansando un gran tesoro de xenotecnología, Abraxas y sus discípulos emprendieron algunos de los experimentos mas atroces imaginables (al menos a los ojos de los Mechanicus), integrando artefactos prohibidos alienígenas en sus propios cuerpos y fusionando los espíritus-máquina de sus sagrados aumentos con estos profanos xeno-dispositivos. Aunque no esta comprobado por ningún testimonio verificable de testigos oculares, abundan los rumores de que Abraxas y sus acólitos son capaces de canalizar las energías psíquicas de estos artefactos a traves de áreas latentes de sus mentes y manifiestan habilidades y poderes similares a los de los más poderosos psíquicos del Imperio.

Mientras que el propio Abraxas desapareció en las Fosas de Hecaton hace casi siete décadas, varios de sus estudiantes todavía vagan por la Extensión, siguiendo los pasos de su amo. Guiados por rumores susurrados y antiguas cartas estelares, estos peculiares Exploradores buscan artefactos xenos con una conexión con la Disformidad. De las ciudades laberinto muertas del Dominio Egariano, olvidados puestos de los Eldar y Yu'Vath, a la caravana de naves de los Stryxis, estos acólitos continúan la obra de Abraxas, cazando las esquivas y mortales maquinas que podrían desbloquear los secretos que creen que Ommissiah ha escondido, para que aquellos con la voluntad necesaria los reclamen.

Los estudiantes de Abraxas son extremadamente raros. Pocos adeptos de Marte se convertirían a la techno-brujería de los xenos en la creencia de que podría llevar su mente mas cerca de Ommissiah, y la mayoría de estos simplemente mueren a manos de sus hermanos mas fanáticos

Sin embargo, algunos todavía vagan por el Koronus Expansión y ocasionalmente comparten sus secretos con los no iniciados, especialmente si pudieran adquirir alguna forma de xenotecnología cargada psíquicamente. Para profundizar en los misterios enterrados dentro de las tecnologías alienígenas por el Ommissiah, los Acólitos de Abraxas requieren artefactos xenos raros para integrarlos en sus cuerpos biónicos. Estos elementos son clave para sus aparentes habilidades psíquicas, pero poseerlas pueden llamar la atención no deseada de la Inquisición y más adeptos ortodoxos del culto de la máquina.

La idea de que el Ommissiah podría plantar sus secretos en dispositivos alienígenas es el peor tipo de herejía para los que sostienen el temido manto de los Señores del Dragón dentro de los Mundos de los Tornos. Estos poderosos individuos no deben ser menospreciados, y su feroz mirada desde el Panóptico en los Tornos puede llegar incluso a los confines mas remotos de la Expansión Koronus.

Sin embargo, incluso su alcance no es infalible, y unos pocos Acólitos de Abraxas continúan operando en la Expansión Koronus, buscando desesperadamente lo que creen que puede desvelar los secretos de Ommissiah, sin importar el coste o los peligros.



wh.joyreactor.cc

Personaje: Cualquier personaje con Implantes del Mechanicus
Requisitos: Voluntad 40, Saber Prohibido (Adeptus Mechanicus) +10, (Arqueotecnología) +10, Erudito del Vacío.

Otros requisitos: No tener el Avance Élite Intocable y ademas haber encontrado un artefacto psíquicamente activo que le atrae hacia esta fascinación.

Especial: El personaje recibe Enemigo Adeptus Mechanicus (2).

NUEVOS TALENTOS

DESCUBRIMIENTO IMPIO

Nivel 3

Prerequisitos: Inteligencia 40, Artefacto Xeno Psíquico Integrado

Aptitudes: Voluntad, Tecnología

Mediante la integración de artefactos xenos psíquicamente activos en su forma biónica a través de procesos arcanos, un Acólito de Abraxas puede canalizar el poder del artefacto a través de su mente, realizando capacidades similares a las de los auténticos psíquicos en virtud de sus reliquias contaminadas. La Técnica Psíquica que el Explorador puede usar depende del origen y naturaleza del artefacto; el jugador y el GM deben trabajar juntos para elegir un poder apropiado.

El personaje adquiere Factos Psíquico 1 (o lo aumenta en 1) y se le considera un Psíquico Renegado o Hechicero.

Cuando el personaje adquiere este talento gana un poder psíquico, un personaje puede integrar hasta 5 artefactos.

Cuando se retira uno de los artefactos pierde el poder vinculado con el, además cada vez que integra o se le extrae un artefacto psíquico gana 1d5 de Corrupción y sufre 1d5 puntos de daño de energía que ignora Armadura y Resistencia.

CARGA CORRUPTA

Nivel 3

Prerequisitos: Inteligencia 45, +2 Artefactos Xenos Integrados

Aptitudes: Voluntad, Tecnología

Algunos Acólitos de Abraxas han pasado mucho tiempo dominando el arte de canalizar sus energías internas a través de sus adquisiciones no autorizadas, y han encontrado que puede tener resultados inesperados y mortales.

Los Talentos Rayo de Lumen y Descarga del Lumen ganan la Propiedad Psíquica. Si el personaje falla su tirada opuesta de Voluntad sufre 1d5 de daño de energía que no se reduce por Armadura o Bonificación de Resistencia.

INVESTIGACION PROFANA

Nivel 2

Prerequisitos: Inteligencia 40, Voluntad 40, Descubrimiento Impío

Aptitudes: Voluntad, Tecnología

La investigación del personaje lleva sus conocimientos sobre los artefactos psicoreactivos y su integración en su organismo bionico a nuevos niveles.

El personaje puede adquirir un poder adicional...pero aun coste elevado, el personaje aumenta su corrupción en 1d5+5.

Este talento se puede adquirir un numero veces igual al numero de veces que se ha adquirido Descubrimiento Impío

MECASESINO ACUITOR

"Seguimos sin poder explicar la muerte del pasajero. El único testigo afirma que la compuerta al vacío se abrió inesperadamente justo cuando esta pobre alma caminaba cerca. Es imposible que la compuerta se abriese, los registros de los auspex impiden que se abra mientras estamos en tránsito...aunque se abrió. Dudo que sepamos porque estaba tan desesperado por abandonar el sistema...aunque me alivia que pagase por adelantado "

-Capitan Artesia Carnelline, El Premio de Killian

Los orígenes de la orden del Conjunto Acuitor están ampliamente dispersos entre los planetas de Los Tornos, aunque sí existen algunos sombríos registros sobre su formación. Su fundación se remonta a la época de la Cruzada de Angevin cuando un antiguo Magos conocido como Samadhi llevó a sus fuerzas a la victoria en varias ocasiones durante la campaña del Mechanicus contra los Adrantianos en el área del espacio que más tarde se convertiría en el Sector Calixis. Los logros del Culto Mechanicus durante la Cruzada condujeron a la Concesión de los Tornos en el 380.M39. Durante este periodo, el Magos Samadhi acumuló suficiente influencia como para crear su propia orden secreta de asesinos, con rumores que apuntaban a que había recibido la aprobación de los Lores Dragón con la promesa de que dichos asesinos servirían en el futuro a su causa.

Este subculto del Culto Mechanicus fue entrenado y dedicado al arte de la eliminación de los enemigos del Ommissiah. Con el Conjunto Acuitor ya establecido, Samadhi empezó a crear fortalezas ocultas repartidas por los Tornos, como Rasamal en Hesh y Tumala en el Panopticon. En estas bases, los discípulos del Conjunto Acuitor se entrenaban para perfeccionar las herramientas del Ommissiah y usarlas para llevar la muerte a sus enemigos. Como resultado, el Conjunto Acuitor se convirtió en una más de las incontables órdenes de asesinos que existen en el Sector Calixis. Finalmente el Magos Samadhi desapareció en las profundidades del archivo de Tumala, por lo que sus discípulos se agruparon en torno a los tratados de datos del primer Gran Magister del Conjunto Acuitor.

Estos seguidores creen que esos tratados de datos de Samadhi contienen los propios pensamientos del Gran Magister y su plan definitivo en el que todos los Acuitores participan pero que ninguno de ellos entiende. Desde entonces, "Magister Samadhi" se ha convertido en un título dentro de la organización para su director. Desde esa época, el número de Acuitores ha aumentado, aunque aún siguen siendo escasos. Pero aun a pesar de su escaso número, siguen operando en las sombras, continuando las directrices del Magister Samadhi por el Sector Calixis y en algunos casos mas alla.

Descripción

Estos Mecasesinos son entrenados en las artes del sigilo y sus iniciados suelen infiltrarse en lugares a plena vista. Los Acuitores descargan los tratados de datos que contienen los conocimientos de su fundador en sus propias mentes, y siguen sus directrices persiguiendo incansablemente a cualquier obstáculo que se encuentre en el camino del Adeptus Mechanicus. Estos sicarios se han convertido en infiltradores consumados, capaces de pasar inadvertidos y ser confundidos con un Tecnosacerdote inofensivo cuando tratan con la población. Los antiguos tratados de Samadhi ayudan a los Acuitores a solucionar los problemas surgidos al tratar con otros Tecnosacerdotes, ya que estos asesinos pueden incorporar porciones del Archivo Secreto de Samadhi en su cántico binario para desorientar sutilmente los razonamientos de su interlocutor.

Los miembros de la orden responden solamente ante el Magister Samadhi. Bajo sus pesadas túnicas rojas, se mueven según la voluntad de sus señores y sin otro tipo de control. La naturaleza del Tecnosacerdocio de Marte hace que la mayoría de ciudadanos imperiales traten con respeto y miedo a todos los Tecnosacerdotes. Como resultado, una de las mayores ventajas de los Acuitores es su capacidad para moverse entre los ciudadanos imperiales a plena vista, pero permaneciendo generalmente ignorado. Tan solo los grandes señores del Culto a la Máquina y ciertos Inquisidores son capaces de distinguir un Mecasesino de un Tecnosacerdote normal.

Muchos de los reclutas son experimentados Tecnosacerdotes que son llamados a utilizar sus habilidades para eliminar a sus enemigos. Estos pocos son reclutados en mundos selectos y solo entre aquellos que pueden recorrer el lado más oscuro del Ommissiah. Esto puede deberse a misiones de combate, a la mala suerte o por un razonamiento lógico que exija un conflicto violento. Tras superar rigurosas pruebas, se descargan en la mente de los reclutas los tratados de datos, que llevan consigo parte de la extensa y calculadora mente de Samadhi. Este antiguo conocimiento permite a estos sicarios actuar según un singular plan maestro, sin conocer toda su extensión, y sin siquiera reconocer a otros miembros de su orden. Los disfrazados agentes del Conjunto Acuitor hacen el mantenimiento de naves, reparan Cogitadores, desencasquillan armas, y en el momento preciso, ejecutan a sus desprevenidas presas. Los métodos que utilizan pueden variar: algunos prefieren muertes limpias a distancia, utilizando trampas o instrucciones operativas corruptas; otros disfrutan sintiendo el "hierro húmedo" de sus víctimas en las hojas de sus afilados Mecadendritas. Además, muchos Acuitores se entrenan para entrar en un estado de frenesí controlado donde sus movimientos son guiados por los conocimientos almacenados de Samadhi. Esta terrible práctica hace que un Acuitor pierda todo temor al saber que todos los sucesos ocurren de acuerdo con el plan del Gran Magister. La equilibrada combinación de pensamiento clínico, previsión afilada como una navaja y salvaje furia combativa hace que los Mecasesinos sean unos de los más letales luchadores creados en Los Tornos.



Entre las mayores armas en el arsenal de un Acuitor se encuentra su afilada mente, usada para planificar los asesinatos mediante la realización de simulación tras simulación dentro de su cráneo augmético.

Estas proyecciones toman en cuenta una amplia variedad de factores, de una forma que pocos sin los dones del Omnisiah podrían imitar.

Los Acuitores usan estas habilidades para acechar a su objetivos durante meses o incluso años, reuniendo información y archivándola para usarla posteriormente en un intento de asesinato. Además, sus afiladas mentes les permiten utilizar casi cualquier cosa como arma letal: tuberías de vapor usadas como trampas hirvientes para los transeúntes incautos, o armas de fuego convertidas en bombas de relojería, e incluso antiguos Cogitadores convertidos en sombríos laberintos para atrapar las mentes de los Tecnoherejes mientras su cuerpo queda indefenso.

Si un miembro del Conjunto Acuitor no puede encontrar armamento improvisado, puede buscar medios alternativos para lograr asesinar su objetivo, como despresurizar la cabina de una nave espacial, o redirigir los gases de un reactor a los conductos de ventilación cercanos para obligar a su presa a salir a una posición más vulnerable. En definitiva, existe un número infinito de posibilidades para que un Acuitor asesine, y encontrar el mejor medio para eliminar a un enemigo del Omnisiah es simplemente su papel dentro de la Búsqueda del Conocimiento.

CONVERTIRSE EN UN ACUITOR

Los tecnosacerdotes que son elegidos para convertirse en Acuitores son reclutados de los Tornos y mas alla, e instruidos en fortalezas secretas repartidas por el Sector Calixis, como Tumala y Rasamal. La Mayoria de los candidatos son elegidos por mostrarse creyentes y capaces de utilizar las habilidades del Adeptus Mechanicus con efectos letales. Convertirse en un Acuitor es ser parte de algo mas grande que uno mismo, ya que todos los miembros tienen cargados los tratados de datos del Magister Samadhi, que les guia hacia los objetivos de su furia y les ayuda para encargarse de los que se oponen a los Tornos y a Omnisiah. Aquellos que son capaces de sobrevivir a la carga de datos de los tratados de Samadhi y comienzan a descifrar los antiguos e inescrutables recuerdos, se convierten en asesinos calculadores de una gran eficacia.

Personajes: Trasfondo Adeptus Mechanicus

Requisitos: Logica y Competencia Tecnologica

NUEVOS TALENTOS

ENGRANAJES DENTRO DE ENGRANAJES

Rango 3

Prerequisitos: Inteligencia 40

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Un Acuitor que entre en contacto con un espíritu maquina puede realizar una tirada de Competencia Tecnológica Si tiene éxito, puede programar la maquina para activarse, desactivarse o seguir algún otro protocolo simple en su funcionamiento normal, en un tiempo determinado, normalmente en las próximas 24 horas, o permitirle activarlo de forma remota, a un numero de Kilómetros igual a la Bonificación de Inteligencia. El Acuitor debe elegir la acción que debe realizar la maquina, y realizar otras tiradas si es necesario (Seguridad para superar las defensas de un cogitador, Saber Prohibido (Arqueotecnología) para descifrar el funcionamiento de un antiguo componente...etc)

SUSURROS DE SAMADHI

Rango 2

Prerequisitos: Inteligencia 35

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Los Mecasesinos Acuitores son consumados infiltrados, y mientras no tienen problemas en pasar por un Tecnosacerdote normal sus objetivos suelen encontrarse fuera del Adeptus Mechanicus. Para ayudarle en sus objetivos los tratados de datos de Samadhi incluyen porciones de sus archivos secretos en sus cantos binarios, alterando el juicio de los oyentes. Cuando se relaciona con otros Tecnosacerdotes puede utilizar Lógica en vez de Engañar y copiar los sutiles códigos y cifrados vocales de cualquier Tecnosacerdote que se encuentre.

En cambio cuando se relaciona con miembros ajenos al Mechanicus los tratados de datos cargan parte de sus archivos para ayudar al Acuitor a salir de situaciones complicadas, en este caso puede usar la Característica de Inteligencia en vez de Empatía cuando utiliza Engañar.

IRA DE SAMADHI

Rango 3

Prerequisitos: Furia Asesina, Inteligencia 45, Voluntad 45

Aptitudes: HA, Conocimiento

En las ocasiones en las que un Acuitor entra en combate cuerpo a cuerpo, los tratados de datos pueden cargar movimientos letales y precisos mientras llena sus implantes lógicos de una ira controlada. El Acuitor deja llevar sus golpes sabiendo que es el mismísimo Samadhi quien guía su mano.

Cuando un Acuitor entra en Furia Asesina puede canalizar la Ira de Samadhi hacia el objetivo que el desea, no tiene que cumplir las restricciones de objetivos de Furia Asesina.

AGENTE DEL GREMIO FRIO

"¿Preguntas que es esto?, ¿Como alguien a podido utilizar ese aparato?, ¿ Que inteligencia alíen pudo concebir ese dispositivo? Contestare esas preguntas y mas, una vez haya recibido mi compensación.."

-Rayner Hackert, Contrabandista del Gremio Frio

Hay muchas riquezas que pueden ser conseguida en las fronteras del espacio Imperial. Vestigios Arqueotecnologicos de eras pasadas, reliquias sagradas de las cruzadas de expansion de la Humanidad y los artefactos de aquellas criaturas que han vivido entre las estrellas mucho antes que la Humanidad. Todas estas y muchas mas yacen durmientes, esperando a aquellos que las encuentren. Mientras se puede conseguir mucho beneficio comerciando con todos estos bienes, son los artefactos xenos los que han cautivado a miles en la Expansión Koronus. El mercado negro de artefactos aliens prohibidos es conocido en la Expansión como el Gremio Frio, es una industria prospera entre los puestos fronterizos mas allá de las Fauces.

Los hombres y mujeres que realizan negocios con estos bienes son un brutal sindicato que conocen perfectamente bien que sus acciones les enfrentaran con el Ordo Xeno, una rama de la Inquisición, y con las civilizaciones xenos en las que cosechan sus mercancías Para evitar enfrentarse a estas 2 amenazas, la mayoría de los Agentes del Gremio Frio eligen un método particular.

Algunos recogen las reliquias de las civilizaciones xenos desaparecidas hace mucho tiempo por el peso de los años, saqueando las ruinas de estos pueblos desaparecidos y sin las represalias de sus guardianes muertos hace tiempo. Otros interactúan directamente con los Xenos y comercian por sus bienes, firmando alianzas, y en raras ocasiones siendo aceptado entre ellos como ningún miembro de la humanidad ha sido. Es esta clase de Agente del Gremio Frio siendo muy conscientes de su Herejía, los que atraen la mayor atención de Ordo Xeno. Aunque otros toman un rol mas violento al procurarse sus mercancías, buscando activamente victimas xeno, para poder saquear sus cadáveres de todo objeto de valor.

Los Agentes del Gremio Frio no son simples piratas que surcan las estrellas en busca de xenotecnología. Son sofisticados criminales, implacables en extremo, y endurecidos tras años de interacción con peligrosas especies xeno. Debido a que su negocio requiere que viajen a las estrellas, hagan contactos en los diversos mundos de la Expansión, todo esto mientras evaden a la Autoridad Imperial, los Agentes del Gremio Frio suele ser timadores astutos, dispuestos a usar la astucia tan a menudo como la violencia absoluta. Complementado por el hecho de que un Agente del Gremio Frio nunca trabaja solo, cada Agente posee el respaldo ilícito de una amplia red de contrabandistas, guardaespaldas, matones y asesinos. El Gremio Frio no es una fuerza con la que se deba jugar.

CONVERTIRSE EN UN AGENTE DE GREMIO FRIO

No se tarda mucho en ser atrapado por el Gremio Frio. Hay muchas riquezas para aquellos que se arriesguen a la ira del Xeno o de la Inquisición..o de los 2. Convertir en una de las miles de almas que ignoran la prohibición de relacionarse con viles aliens es una rara y consciente elección, por lo menos al principio. Muchos Comerciantes Fríos empiezan sus días como exploradores o mercenarios y se encuentran en posesión de artefactos xeno. Hay alguno que no tienen ningún uso personal para ellos, y deciden deshacerse de ellos lo mas rápidamente posible. Es esta clase la que mas a menudo es aplastada por la autoridad imperial o por los agentes de la Inquisición Aquellos mas sutiles y astutos, quizá con contactos en los bajos fondos, suelen hacer contactos con aquellos que realmente saben el valor de esos objetos en cuestion. Estos contactos también conocen el valor de tener agentes capaces y a traves de cualquier método intentaran mantener sus servicios.

Personajes: Cualquiera

Requisitos: Comercio y Saber Prohibido (Xeno)

Otros Prerequisitos: El personaje debe haber participado activamente en el comercio de artefactos xeno.

Especial: Automáticamente recibe el Talento Enemigo (Inquisición) y el Rasgo Comerciante Frio



NUEVOS TALENTOS

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.

INTUICION AGUDA

Nivel 1

Prerequisitos: Inteligencia 35, Percepción 35

Aptitudes: Percepción Social

Ser un Agente del Gremio Frio, no es un trabajo nada fácil, con los agentes de la Inquisición tras de tus huellas o los maliciosos xenos dispuestos a vengarse no puedes descuidarte en ningún momento. Después de fallar un tirada de Perspicacia, el personaje puede repetirla con un -10.

SERVICIOS CRIMINALES

Nivel 3

Prerequisitos: Protocolo (Bajos Fondos), Saber Prohibido (Carteles Criminales) y Empatía 45

Aptitudes: Empatía, Social

En tu trabajo nunca estas solo, a tu alrededor giran un numeroso grupo de contrabandistas y sicarios dispuestos a cumplir tus ordenes y recibir su parte.

Cuando realices alguna adquisición para tus actividades ilegales (ya sea contratar matones, capitanes dispuestos a transportar tus mercancías etc..), la disponibilidad de ese servicio se reduce en 1 nivel. Además, añades 50 puntos de Logro adicionales en Objetivos Criminales.

COMERCIANTE FRIO (RASGO)

Cuando un Personaje adquiere este Rasgo debe elegir una de las siguientes opciones:

Realizar tratos con razas Xeno, adquieres el Talento Protocolo (Xeno) aplicable a la especie con la que realizas negocios. Desafortunadamente estos actos atraen mas la atención de los agentes del Ordo Xeno y gana el Talento Enemigo (Inquisición)

Saquear razas Xeno, adquieres el Talento Enemigo (Xeno), esta vida de constantes luchas te proporciona el Talento Odio (Xeno) aplicable a la especie a la que saqueas.

Saquear ruinas xeno, ir viajando de sistema en sistema en busca de tu botín, te ha convertido en el objetivo de los Piratas, adquieres el Talento Odio (Piratas) y Enemigo (Piratas)

ARCHI-TECNOHEREJE

"Esos necios y sus habladurías de espíritus y ritos; La tecnología es causa y consecuencia, mecanismo y efecto, y no debería ser tan restringida ni tan mal utilizada como creen esos imbéciles con túnica roja."

-Rephenesti Korvane, Tecnohereje

Los piratas y los criminales que viajan por las estrellas a menudo luchan por mantener la alta tecnología de sus naves, careciendo del personal experto necesario para llevar a cabo los ritos de mantenimiento y apaciguamiento de los espíritus maquina recalcitrantes. Mientras algunos pueden realizar pactos de trabajo con verdaderos Tecnosacerdotes, esto está lejos de ser la única opción.

Dentro de la Expansión Koronus existen aquellos que desafían los dictados y tradiciones del Adeptus Mechanicus, eligiendo experimentar con tecnología e intentar comprender su funcionamiento sin la sanción del Culto del Mechanicus. Condenados como Tecnoherejes o Heretek, estas personas son perseguidas por sus actos blasfemos, y no hay piedad al ser capturados. Muchos de estos individuos se unen para protegerse mutuamente y compartir los resultados de sus ilícitos estudios. Tales grupos a menudo buscan empleo en grupos piratas y contrabandistas ya que les proporcionan la libertad y la movilidad necesaria de sobrevivir, y la oportunidad de trabajar con maquinaria avanzada más allá la mirada del Mechanicus.

A lo largo de los años, han surgido ciertos tecnoherejes en la Expansión Koronus acompañada de historias de sus infames acciones. Ya sean antiguos miembros de los Discípulos de Thule o agentes de Los Tornos, su siniestra reputación ha generado un apodo colectivo entre las poblaciones de Footfall a Damaris. Ahora en la Expansión un Tecnosacerdote caído con la suficiente habilidad e infamia será denominado Archi-Tecnohereje por el populacho.

Aunque no hay criterios establecidos para que te hace un Archi-Tecnohereje, a menudo son lo más parecido a verdaderos Tecnosacerdotes y Exploradores en términos de su comprensión y competencia con las máquinas.

Los más grandes entre ellos una vez fueron Tecnosacerdotes, ahora alejados de la adoración del Omnissiah. Los Archi-Tecnoherejes son muy valorados por los criminales del vacío, tanto por su experiencia en todas las cosas técnicas y sus habilidades únicas.

CONVERTIRSE EN UN ARCHI-TECNOHEREJE

El Adeptus Mechanicus guarda celosamente el conocimiento que poseen, y hacer cumplir brutalmente su monopolio del saber tecnológico. Es bastante fácil convertirse en un tecnohereje, simplemente desafiar su autoridad sobre asuntos tecnológicos y científicos es suficiente.

Convertirse en un Archi-Tecnohereje, sin embargo, es más complicado.

Para sobrevivir lo suficiente como para adquirir una verdadera habilidad y dominio sobre la tecnología requiere de mucha astucia. Para convertirse en un igual del Sacerdocio de Marte se requiere de un conocimiento todavía mayor. Lo suficiente para sustituir la carne por maquinaria avanzada.

Personajes: Cualquiera menos Astropatas, Navegantes, Misioneros y Xenos
Prerequisitos: Saber Popular (Tecnología) +10, Competencia Tecnológica y un Saber Prohibido.

Otros Prerequisitos: El personaje debe haber realizado modificaciones o experimentos sin la sanción del Adeptus Mechanicus.

Especial: Recibes el Talento Enemigo (Adeptus Mechanicus)



NUEVOS TALENTOS

APOSTATA DEL MECHANICUS

Nivel 3

Prerequisitos: Competencia Tecnológica +10

Aptitudes: Tecnología

El Explorador se modifica con tecnología arcana y ahora posee poderes tecno-arcanos normalmente reservados al Sacerdocio de Marte. Con el fin de cumplir con los requisitos previos, el Explorador cuenta con el Rasgo Implantes del Mechanicus. No gana ninguno de los efectos normales del rasgo, y es posible que no tenga necesariamente los mismos implantes, sino más bien dispositivos equivalentes de su propio diseño.

PROGRAMACION SUVERSIVA

Nivel 2

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

El Explorador ha creado un código binario que confunde y subvierte la programación de servidores y de otras construcciones mecánicas, lo que le permite controlar sus acciones. Como Media Acción el Explorador puede intentar controlar a una criatura con el Rasgo Maquina y una Inteligencia de 20 o inferior. Realiza una tirada enfrentada de Competencia Tecnológica contra la programación (Competencia Tecnológica de su creador).

Si el Explorador tiene éxito la criatura sigue sus ordenes durante un asalto. El Explorador puede seguir manteniendo el control gastando Media Acción en cada asalto. Cada 5 asaltos deberá volver a realizar otra prueba enfrentada de Competencia Tecnológica para mantener el vínculo.

Las ordenes deben ser simples, Vete, Al Suelo, Ataca...

INTRUSION VIL

Nivel 2

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus, Seguridad

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

El Explorador es experto en obtener acceso al conocimiento de los espíritus maquina más sofisticados, asaltándolos con código basura y espíritus maliciosos de su propia creación, hasta se colapsan por la tensión. El explorador gana una bonificación de +20 en todas las pruebas de Seguridad y Competencia Tecnológica realizadas para obtener acceso no autorizado de un sistema electrónico como un Cogitator o un bloqueo electrónico, siempre que el personaje pueda conectarse directamente a él usando sus implantes.

PROFANACION DEL LUMEN

Nivel 3

Prerequisitos: Implantes del Mechanicus,

Especialización: Rayo del Lumen o Descarga del Lumen

Aptitudes: HP o HA, Tecnología

Los implantes del Explorador generan un violento pulso, lo que le permite inutilizar la tecnología en su presencia. Un solo gesto y los dispositivos más sofisticados simplemente cesan su funcionamiento. Una prueba con éxito permite dirigir la energía a un único ataque, este ataque adquiere la Propiedad Disrupcion. Este ataque puede ser esquivado o parado.

Si es bloqueado por campos de energía u otros dispositivos similares, los sobrecarga automáticamente

ARTESANO

"Las especificaciones de los materiales eran muy claras, con lo que nos han traído no podremos lograr la aleación que necesitamos para asegurar el espíritu maquina y lograr que proporcione vida a esta obra sagrada...¿Como que realizar una alteración en los rituales?? Guardias!! Llénenlo a reeducación"

-Arlok Brell, Tecnosacerdote Artesano.

Artesano es un rango de Tecnosacerdote dentro del Adeptus Mechanicus. A veces llamados **Constructores**, son los Tecnosacerdotes que diseñan y construyen nuevos aparatos, edificios, astronaves, armas, tecnología y demás equipos militares Imperiales. Básicamente sirven como un Cuerpo de Ingenieros multiusos del Mechanicus, y pueden ser encontrados supervisando proyectos a lo largo de todo el Imperio. También controlan las vastas fuerzas de trabajo de Servidores usados por el Adeptus Mechanicus para todas sus labores.

El Mechanicus aunque intenta mantener el control absoluto sobre la tecnología, hay muchos individuos tanto dentro como fuera de sus filas que se dedican a la fabricación y mejora tanto de armamento como de equipo o implantes. Normalmente denominados TecnoHerejes si no son miembros del Adeptus Mechanicus.

Se mueven por diferentes motivaciones, algunos simplemente es una forma de ganarse la vida, muchos nobles quieren poseer piezas unicas e inimitables entre sus colecciones y el Adeptus Mechanicus no suele ser muy flexible en estos asuntos.

Otros, con una mente mas inquieta, cambian los diseños impuestos por el sacerdocio de Marte, ya que el simple hecho de intentar modificar cualquier diseño, y que no sea motivo de castigo, puede llevar siglos de burocracia. En la Expansion Koronus los Artesanos son muy solicitados. Aunque hay un importante presencia del Adeptus Mechanicus, a muchos no les interesa relacionarse con los sacerdotes de tunica roja. Muchos de los artefactos que se encuentran son de civilizaciones xeno, algunas extinguidas otras olvidadas y otras saqueadas. Muchos Rogue Traders y miembros de sus séquitos buscan Tecnosacerdotes Exploradores menos puritanos para poder utilizar estos artefactos, ya sea para identificarlos, venderlos o utilizarlos. Otros han aprendido tras años de trabajo a mejorar o fabricar equipamiento, ya sea por necesidad o simplemente por tener el mejor equipo personalizado

CONVERTIRSE EN UN ARTESANO

Un "Artesano" puede proceder de casi cualquier estrato del Imperio. Sus motivaciones pueden ser muy diferentes pero son capaces de crear obras maestras ya sean sagradas como heréticas, a los ojos de Mechanicus. Los Miembros del Mechanicus que tienen acceso a las Plantillas de Construcción siguen con absoluto detalle sus indicaciones mientras que los que no tienen acceso a estos diseños deben repetir sus proyectos varias veces antes de terminarlos.

(En términos de Juego Oficio necesita un 50% mas de éxitos que Competencia Tecnológica a la hora de fabricar equipo)

Personaje: Cualquiera

Otros requisitos: El personaje debe haber realizado modificaciones en equipamiento. Inteligencia 40, Saber Popular (Tecnología) +10, Competencia Tecnológica +10, Oficio +10.

La siguiente tabla muestra los éxitos necesarios para fabricar un objeto, el numero de éxitos se puede modificar dependiendo del tamaño o dificultad, a discreción de DJ.

Si durante la creación del objeto la suma de niveles de fracaso superan la Bonificación de Inteligencia del personaje el proyecto fracasa y hay que volver a empezar.

La penalización para crear un objeto es su Disponibilidad.

Objeto	Exitos
Armamento	8
Armaduras	12
Equipamiento	8



NUEVOS TALENTOS

CONSTRUCCION MEJORADA

Nivel 2

Prerequisitos:

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

El personaje no solo es capaz de fabricar equipamiento que sea funcional sino que con tiempo y esfuerzo es capaz de mejorarlo.

El personaje puede crear equipo de Buena Calidad y de la Mejor Calidad.

Crear un objeto de buena calidad aumenta el tiempo a 1 semana cada tirada, y crear uno de La Mejor Calidad una tirada al mes.

MODIFICACION ADICIONAL

Nivel 3

Prerequisitos: Inteligencia 45, Competencia Tecnológica +20 o Oficio +20.

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Has analizado y estudiado las especificaciones de construcción durante mucho tiempo y has comprendido que hay partes en la construcción que pueden ser mejoradas y aprovechadas.

El personaje cuando fabrique un objeto puede añadirle una mejora adicional, que no cuenta para el máximo, esta mejora esta integrada en el equipo. Esta mejora adicional aumenta el tiempo del proyecto en tantos éxitos como la Bonificación de la Dificultad (-10 un éxito, -20 dos éxitos....).

EQUIPAMIENTO PERSONALIZADO

Nivel 3

Prerequisitos: Construcción Mejorada, Inteligencia 50, Competencia Tecnológica +30 o Oficio +30.

Aptitudes: Tecnología

Cuando fabricas un objeto es parte de ti, utilizas todo el cuidado y habilidad que posees para terminarlo y que su funcionamiento sea perfecto. Esto se manifiesta sobre todo cuando eres tu el que utiliza sus propias creaciones.

Tratas el equipo creado por ti como si fuera de una Calidad Superior, de Normal a Buena y de Buena a la Mejor Calidad.

AUMENTADO CIBERNETICO

MAXIMUM AUMENTIUM

Los implantes aumentados son omnipresentes en todo el Imperio. Desde las extremidades protésicas de los veteranos de la Guardia Imperial, hasta los potenciadores sanguíneos extensores de vida de los antiguos sabios, a las mechadendritas múltiaarticuladas del Adeptus Mechanicus, es raro encontrar un mundo civilizado que no utilice los implantes bionicos. Dentro de las clases altas de la sociedad imperial, donde dinero se gasta libremente en el servicio al estatus y la moda, los herederos de la nobleza se pasean como pavos reales mostrando un plumaje de alambres en espiral y tubos acanalados. Pero para algunos, la modificación biónica es más que una marca de estatus, edad o devoción al Omnisiah. Para algunos, es una obsesión. Para estos pocos, conocidos como Aumentados Ciberneticos (o Maximum Aumentum por otros), no hay mayor meta que la perfección física y estética. Es a través de repetidas cirugías biónicas que los aumentados creen que tal meta puede alcanzarse.

Hay tantas razones para convertirse en un Aumentado. Un sirviente envejecido, impulsado por la ferviente devoción, sustituye sus órganos dañados uno por uno para no morir dejando alguna tarea incompleta.

Un guerrero de una habilidad excepcional se ve frustrado con los límites del cuerpo humano, realizando repetidos injertos musculares y la implantación de armas cada vez más mortíferas para convertirse en la muerte encarnada.

El príncipe mercader, esclavo de la juventud y de la belleza, se somete al cuchillo del cirujano una y otra vez hasta que ha alcanzado un atractivo estatuario y una tolerancia incluso a los intoxicantes más exóticos.

La obsesión de los Aumentados rara vez termina en la reino de lo físico, siempre hay órganos o partes de su cuerpo que pueden ser mejoradas.

El Culto Mechanicus mira a los Aumentados con la misma lógica fría con la que evalúa todas las cosas.

La mayoría de los sacerdotes técnicos aplauden a los Aumentados por ver las limitaciones de la carne y sus avances hacia la "verdadera carne" del Dios Máquina.

Desafortunadamente, como un Aumentado se implanta con cada vez más dispositivos por razones cada vez más egoístas, el Adeptus Mechanicus viene a considerarlo como un fetichista, un abusador de su cuerpo y de la sagrada tecnología que lo infunde.

Se necesita un Aumentado de excepcional comportamiento y devoción para mantener el respeto del Culto Mecánico. Por su parte, los Aumentados tienden a ver a los tecnosacerdotes intransigentes, con pesados dogmas y con unos implantes horribles.

A pesar de sus opiniones divergentes, se han logrado muchas alianzas entre los Aumentados individuales y los sirvientes del Dios Máquina.

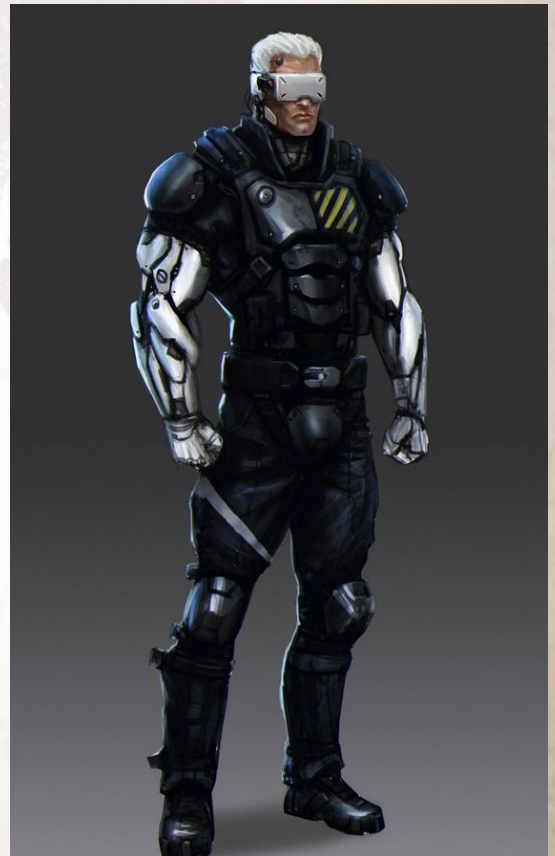
Rogue Traders Aumentados han sido conocidos por escoltar contingentes exploradores al espacio profundo con la esperanza de ser el primero en beneficiarse de cualquier tecnología biónica que se descubra.

En su búsqueda de los mejores y mas raros implantes los Aumentados a menudo se ponen en contacto con facciones de tecnoherejes y fabricantes de tecnología prohibida.

Los Aumentados que reportan tales grupos ganan rápidamente respeto y gratitud del Adeptus Mechanicus, a menudo convirtiéndose en informantes regulares del culto a la máquina y la Inquisición.

A medida que los Aumentados evolucionan, se familiarizan mas con las máquinas y se encuentra menos cómodos entre los seres de carne y hueso. Algunos pasan la mayoría de su tiempo en privado, ajustando sus implantes y pulido las zonas expuestas de metal, emergiendo sólo para buscar nueva tecnología cibernética y actividades sociales permiten mostrar sus formas irreales.

Algunos Aumentados vienen a ver a aquellos sin biónica con desdén, sustituyendo a los sirvientes y tripulación con servidores y sabios aumentados. El aislamiento es un pequeño precio a pagar por la perfección física y la inmortalidad del acero.



Personaje: Cualquiera menos Misionero o Xenos
Requerimientos: Tener por lo menos dos miembros bionicos y un implante. No tener ningún implante de Mala Calidad y por lo menos uno ser de La Mejor Calidad.

NUEVOS TALENTOS

PERFECCIÓN FISICA

Nivel 3

Prerequisitos: Competencia Tecnológica

Aptitudes: Resistencia, Tecnología

El Aumentado ha modificado tanto su cuerpo que prácticamente es totalmente mecánico Este talento proporciona 1 nivel de Rasgo Maquina.

Este talento se puede adquirir hasta 3 veces.

Adicionalmente, las heridas no se pueden curar con Medicae y se utilizara Competencia Tecnológica Sin embargo debido a la naturaleza esotérica de los aumentos la tirada de Competencia Tecnológica es con un -20.

Un personaje con el Talento la Carne es Debil solo podrá adquirir este talento 1 vez, y solo sufrirá un -10 a la tirada de Competencia Tecnológica

AUMENTO CIBERNETICO

Nivel 2

Prerequisitos: Uno o mas miembros bionicos, Competencia Tecnológica

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

Los Aumentados conocen al milímetro sus implantes ciberneticos y los modifican permitiendoles sobrecargarlos para conseguir cortas descargas de poder.

Como Media Acción, el personaje puede realizar una tirada de Competencia Tecnológica Si tiene éxito adquiere el Rasgo Fuerza Antinatural (X) o Agilidad Antinatural (X), donde X es igual a 1 mas 1 cada 2 éxitos adicionales. El Rasgo se puede mantener durante tantos asaltos como la Bonificación de Inteligencia. El personaje puede anular este efecto cuando quiera, al final de cada uno de sus turnos que lo mantenga gana 1 punto de Fatiga.

CALIBRACION CIBERNETICA

Nivel 3

Prerequisitos: Perfeccion Fisica, Aumento Cibernetico, Competencia Tecnológica +10.

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

El personaje a traves de la iniciación en los misterios de Omnissiah o realizando actos que ciertamente atraerían la atención no deseada de sus tecnosaderdotes, ha conseguido modificar sus implantes ciberneticos hasta su punto optimo. Todos los implantes ciberneticos cuentan como de una calidad superior (Un implante de Calidad Normal seria de Buena Calidad y uno de Buena Calidad seria de La Mejor Calidad)

BONETRADER

"Sí, el dispositivo emite una luz perversa, esta claro que es de manufactura xeno, y fue encontrado por un Astrópata loco en un mundo sin nombre en los Límites, pero estoy seguro de que es totalmente inofensivo. Es obviamente, un contenedor de algún tipo, por lo que debe ser seguro. Creo que sus creadores pueden haberlo usado como copa para beber. ¿Tócarlo? Ah, bueno, yo no ... "

-Paul Norgenus de Footfall, Bonetrader

La Expansión de Koronus está llena de huesos de razas alienígenas olvidadas hace mucho tiempo. Para la mayoría de los Rogue Traders, estas ruinas son en el mejor de los casos curiosidades, y sombríos recuerdos de un oscuro pasado antes de que la Luz del Emperador atravesase el Corredor Koronus y llegase a la Expansión en el peor.

La mayoría de los "Comerciantes Grises*" se ganan la vida clasificando los escombros de especies olvidadas y pasando las baratijas que descubren a la aburrida nobleza del Sector Calixis a cambio de vastas sumas de dinero. Por supuesto, a veces los dispositivos alienígenas y los artefactos que salvan los comerciantes grises tienen mayores propósitos y poderes de los que uno puede adivinar, y por lo tanto tienen imprevistas consecuencias sobre sus compradores. Los temibles artefactos de Halo son uno de estos objetos malditos, y muchas de las razas perdidas de la Expansión Koronus dejó atrás tecnología igualmente perversa en la más inofensiva de las envolturas. Mientras que ciertos nobles pagan mucho por cualquier objeto de manufactura alienígena, hay algunos dentro del Imperio y algunos se dice que mas allá de él, que no desean ver los mas peligrosos de estos artefactos entrar en el Sector Calixis.

Hace varias décadas, el Rogue Trader Aaroj Beleroph llegó a la Expansión Koronus representando a su Dinastía y estableció una pequeña oficina comercial en Footfall. Oficialmente, el propósito de esta oficina era el comercio de ciertos biomateriales nativos de la Expansión Koronus, y de hecho compraba grandes cantidades de Sepulcro, Kerraxin, y Hoja de Serpiente. Sin embargo, algunos representantes de esta dinastía extrañamente anónima son conocidos por los "Comerciantes Grises" al pagar precios verdaderamente desorbitados por sus productos, pero solo ciertas mercancías, conocidas por su resonancia psíquica.

Estas cosas son fugazmente raras, pero el nuevo interés en estos artefactos alienígenas ha llevado a muchos a explorar las formas en que uno puede emplear a los psíquicos para encontrar estos dispositivos. En respuesta a estos rumores, varias Dinastías Rogue Traders han abierto oficinas comerciales inofensivas en Footfall para propósitos similares.

Los susurros vuelan sobre el motivo por el cual la dinastía de Beleroph busca estos dispositivos con resonancia psíquica; algunos dicen que son adoradores del Caos, aliados de Karrad Vall, mientras otros afirman que La organización tiene vínculos con los Navis Nobilite, la Inquisición, o realmente representa a un misterioso alienígena llamado "Ba'luiethe". Aunque nadie sabe de forma segura lo que la recién llegada Dinastía Beleroph realmente quiere de estos artefactos psíquicos, representantes de otras Dinastías Rogue Trader difícilmente permitirán a un competidor ganar ventaja. Como resultado, el precio de reliquias xenas psíquicamente sintonizadas en Footfall, y en la Expansión Koronus en general, se ha disparado dramáticamente, y un nuevo grupo especializado entre los "Comerciantes Grises" se encarga de abastecer la nueva demanda de estos artefactos.

Estos dispositivos malditos son el principal interés de los denominados Bonetraders, comerciantes y ladrones de tumbas que trafican específicamente con objetos de resonancia psíquica abandonados por precursores descuidados o maliciosos. Para los Bonetraders, los psíquicos son una parte integral de su negocio. Solo un psíquico puede los alijos de estos artefactos enterrados de los escombros de imperios muertos esparcidos por la Extensión Koronus. Sin embargo, como cualquier comerciante exitoso sabe, la confianza es un lujo, y uno especialmente caro cuando uno trata con aquellos tocados por la Disformidad.

Un Bonetrader necesita un psíquico, mejor dicho, una gran cantidad de ellos para llevar adelante su negocio, pero también debe saber cómo manejar los problemas que cualquier psíquico podría traer sino es cauteloso. Más allá de los peligros habituales de la Expansión Koronus, cualquier persona que confíe en llevar a los psíquicos a situaciones peligrosas debe estar preparado para los líos que vendrán.



CONVERTIRSE EN UN BONETRADER

Los Bonetraders, ya sea por estudio o por pura experiencia, se encuentran rodeados de conocimiento de estos "regalos" de los psíquicos, así que mejor explotar sus talentos con fines lucrativos. Cuando los meros encuentros con los salvajes Rak'Gol o los terribles y eternos guardianes Yu'vath no son los peores riesgos de aventurarse en un planeta cementerio, merece la pena saber a que te enfrentas y tener varias medidas contra tus impredecibles subordinados cercanos. Si un Bonetrader, no solo quiere sobrevivir, sino también lucrarse, debe sopesar cuidadosamente los tronos y la sangre que cualquier empresa potencial le puede costar.

Personajes: Cualquiera menos Astropatas, Navegantes y Xenos
Requisitos: Int 40, Voluntad 40, Saber Prohibido (Psíquicos) (Xeno) y Oficio (Arqueólogo)

Otros Prerequisitos: El personaje no debe poseer Factor Psíquico o tener el Avance Élite Intocable, y además debe haber realizado una venta de artefactos psíquicamente activos o bien haber estado involucrado en negocios que incluyan psíquicos

NUEVOS TALENTOS

BENEFICIO POR LA BRUJA

Nivel 1

Prerequisitos: Inteligencia 40, Empatía 40

Aptitudes: Inteligencia, Social

El Explorador es un experto realizando negocios con psíquicos, tanto en el campo de batalla como asociados en los negocios.

Cada vez que el Explorador complete una Empresa que directamente involucre a un psíquico o a un grupo de psíquicos de fuera de la tripulación, aumenta la Riqueza del grupo en un 1 adicional.

LABERINTO MENTAL

Nivel 2

Prerequisitos: Imperturbable

Aptitudes: Inteligencia, Defensa

El Explorador ha entrenado su intelecto para ser una trampa de acero y se cierra a la mas mínima señal de presencia psíquica. Los psíquicos que intentan transgredir el limite de su mente se encuentran saturados con imágenes confusas y trucos mentales que los dejan agotados.

El Explorador puede añadir el doble de su Bonificación de Inteligencia a las tiradas de Voluntad para resistir poderes psíquicos. Si gana la tirada enfrentada, el psíquico que intentaba entrar en su mente gana 1 nivel de Fatiga.

SOCIOS COMERCIALES

Nivel 2

Prerequisitos: Indagar +10, Carisma +10, Empatía 40

Aptitudes: Empatía, Social

Aunque los psíquicos son el pilar de tu nuevo negocio no puedes olvidar que una cantidad importante de psíquicos en tu nave puede poner nerviosa a tu tripulación. Para controlar a unos y a otros dispones de hombres y mujeres de confianza que te informan de todo al detalle, esto te proporciona un +10 para el uso especial de Indagar, Cazar la Sedición. Además tu continuado contacto con grupos de psíquicos para realizar tratos y negocios han mejorado tu relación con los miembros de este grupo, recibes el Talento Protocolo (Psíquicos).

CAZADOR DE HOMBRES

“Ningún mundo mas allá de Su alcance, ningún objetivo mas allá de Su ira”

- Lema del Oficio Asesorum -

La vida humana es un recurso para ser usado y gastado según lo requerido por aquellos con poder, esto es una verdad absoluta dentro y fuera del Imperio. Se han necesitado muchas muertes por todo tipo de razones, que van desde los sacrificios necesarios de la guerra o los peligros de la gran industria, hasta los ejemplos empleados para disuadir a otros de los pensamientos de rebelión. Pero no es sólo es morir el destino de un hombre. Vidas de trabajo y trabajo, o de penitente sufrimiento, son cosas valiosas para cualquiera en el poder. Mientras que los que matan o dominan a otros hombres no son raros, hay otros en este grupo omnipresente que han convertido esta vocación en una forma de arte, cazar a otros humanos sin remordimiento ni duda.

Entre aquellos que podrían reclamar el apodo de Cazador de Hombres, los asesinos son temidos con razón, cualesquiera que sean las herramientas de su comercio sombrío. Los más temidos de todos son los que matan en nombre del Emperador, las encarnaciones vivientes de su ira, pero su atención esta reservada solo para unos pocos cuyas vidas y muertes influyen en el Imperio de manera notable.

Otros son reconocidos por su gracia letal, sus alias elegidos susurrados por aquellos con mucho que perder y aquellos que emplean sus servicios.

En Footfall solo, hay varios cientos de asesinos, pero sólo hay un puñado cuyas habilidades y reputación son dignas de un temor paralizante.

Los Cazadores de recompensas y otros que capturan sus presas vivas pueden provocar algo menos de temor, pero las habilidades que poseen no son menos dignas de respeto. Docenas, incluso centenares de cazadores de recompensas compran billete a mundos fronterizos a lo largo de la expansión en busca de aquellos que son buscados por gobiernos y organizaciones oficiales o ilegales. Para aquellos que son perseguidos, las redes y trampas de estos Cazadores de Hombres no son menos aterradoras que la bala de un francotirador o la espada del asesino.



Personaje: Cualquiera

Prerequisitos: El personaje debe haber asesinado o hecho prisionero a otro ser humano por una ganancia financiera o personal

Coste: Varia.

NUEVOS TALENTOS

OJO DEL ASESINO

Rango 3

Prerequisitos: Percepción 40, Tirador Élite, Asesino Preciso

Aptitudes: Percepción, Precisión

El personaje puede encontrar puntos débiles solo con observarle unos segundos. Cuando realiza un ataque localizado, inmediatamente inflige 1d5 de daño crítico además del daño normal. Este daño crítico no se añade al daño crítico normal.

COGERLOS VIVOS

Rango 3

Prerequisitos: Percepción 40, Tirador Élite, Asesino Preciso

Aptitudes: Percepción, Precisión

El personaje esta muy bien versado en tumbar a sus enemigos sin matarlos, incapacitando a su objetivo y reduciendo el daño que realiza. Cuando el personaje realiza un ataque localizado, puede reducir el daño que realiza (después de la reducción de Resistencia y blindaje) en un numero igual a su Bonificación de Percepción , e infligir un punto de Fatiga por cada punto de daño reducido de esta manera. Adicionalmente el personaje esta familiarizado con el armamento no letal, impone un -10 adicional a las tiradas para resistir estas armas (Shock , Apresadora)

RASTREADOR DE SANGRE

Rango: 1

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: Inteligencia, Social

El personaje es un experimentado y astuto cazarecompensas que cobra el precio mas alto en el mundo del vivo o muerto. Cuando entregues a un fugitivo por su recompensa, el grupo del personaje recibirá un bonus de +100 puntos de Objetivo para objetivos Militares o Criminales.

REPUTACION TEMIBLE

Rango 2

Prerequisitos: Conseguir 2 Protocolos con un mismo grupo u organización por sus servicios sin comprarlos, Intimidar +30

Aptitudes: Ninguno

Este talento proporciona al personaje el Rasgo Miedo(1), se necesita una gran reputación y presencia personal para lograr que los enemigos huyan solo con verte, deben saber sin ninguna duda que la persona a la que se enfrentan es alguien que debe ser temido...y ese miedo no se consigue fácilmente.

CONSAGRADOR ROJO

"La guerra es nuestro modo de adoración Como el fuego purifica el acero, la batalla limpia el alma"

-ArchiSantificador Kire el Puro de las Lagrimas de Sangre

Poco antes de la muerte en batalla de la misionera Genevieve Almace en el Mundo Demoníaco llamado "La Estrella de la Perdición", realizo un viaje de retiro espiritual al cruel mundo Loretta. Durante su viaje, se encontró con los humanos locales, que seguían su propia versión de la Fe Imperial. Almace avivo los fuegos de su fe antes de partir, dejando un profundo recuerdo de su piedad en los Lorettanos.

Después de que fuese asesinada por su enemigo final, el demonio Gash 'grazk, los seguidores de Almace se retiraron luchando de la Estrella de la Perdición y huyeron en una nave dañada. Aunque el cuerpo de la misionera no pudo ser recuperado del mundo demoníaco, sus seguidores pudieron asegurar el arma con la que hirió a su oponente final, además de otros artefactos que poseía en vida. Los mas devotos de sus seguidores eligieron quedarse en Loretta. Allí a través de grandes actos de piedad, consiguieron la ayuda de los locales y levantaron un templo-fortaleza dedicado a la misionera caída.

La mayoría de los seguidores originales de Almace murieron hace mucho, pero en los siglos que han pasado desde su fallecimiento, su fortaleza sagrada se ha convertido en un lugar sagrado para la gente de Loretta. Los clanes de este mundo realizan peregrinajes regulares para venerar a la misionera caída, y los descendientes de su círculo mas cercano siguen habitando el templo, protegiendo las reliquias de los extranjeros.

Esta orden no oficial, llamada las Lagrimas de Sangre, se dedican a la devoción a través de la perfección marcial, y sus miembros son fanáticos e implacables.

Entre la secta de las Lagrimas de Sangre, hay un grupo destacable. Mientras que la mayoría de los guerreros ascetas que protegen el templo pasan sus vidas entre incesantes rezos al Emperador y una eterna vigilia de las reliquias del templo, los llamados Consagrados Rojos tienen la misión de viajar por Loretta y mas allá.

Su misión es buscar a los mutantes, herejes y brujas entre la población, contra quienes demuestran su inquebrantable piedad y habilidad implacable. Algunos de estos letales campeones llevan su solitaria cruzada mas allá de las tierras de Loretta, viajando a lejanos mundos siguiendo los pasos de la misionera que veneran.

Los Consagrados Rojos ven la batalla como una expresión de fe y ven el conflicto como una forma de moldear al ser humano en un digno instrumento del Emperador. Dada esta filosofía, los Consagrados Rojos suelen arrojar al combate sin meditarlo, con la idea de que la violencia que generan esta justificada y que el Emperador les guiara para escoger el lado correcto. Por supuesto, muchos miembros del culto son mas pragmáticos en su acercamiento, cada uno tiene sus únicos motivos para seguir esta senda. En el campo de batalla, los Consagrados Rojos predicán con el ejemplo, exaltando a sus aliados y seguidores a atacar a los enemigos de la humanidad como ellos lo hacen: Sin Miedo, Duda o Vacilación. En situaciones menos violentas, los Consagrados Rojos abogan por la preparación, entrenamiento y disciplina.

Los Rogue Traders con una orientación mas piadosa, ocasionalmente buscan la compañía de uno o mas de estos "sacerdotes-guerreros", aunque hacerlo tiene sus riesgos. La orden no esta sancionada por el Adeptus Ministrorum, y mientras que sus miembros no son considerados herejes por sus practicas, su sola existencia algunas veces pone en peligro la borrosa linea entre la Fe Imperial y lo profano. En la Expansión Koronus son raras estos conflictos, pero pueden ser muy violentos...depende de los individuos involucrados.

CONVERTIRSE EN UN CONSAGRADOR ROJO

La mayoría de los miembros son originarios de Loretta, instruidos en una vida de piedad brutal en el templo-fortaleza. Sin embargo, algunos personas de otros mundos han sellado los votos de los Consagrados Rojos después de visitar Loretta y entrenar con los monjes ascetas. Estos extranjeros deben probarse primero ante los fanáticos que componen las Lagrimas de Sangre, ganando un numero de duelos contra campeones de la secta para demostrar su habilidad y valor.



Personaje: Cualquiera, menos Astropatas, Navegantes o personajes con Implantes del Mechanicus.

Requisitos: Saber Popular (Fe Imperial) (Guerra), Carisma, HA 40, Empatía 40.

Otros Prerequisitos: El personaje debe tener la oportunidad de entrenar con las Lagrimas de Sangre en Loretta, o con alguno de sus viajeros acólitos, los Consagrados Rojos.

NUEVOS TALENTOS

FURIA DEL FANATICO

Nivel 3

Prerequisitos: Odio

Aptitudes: HA, Social

El Explorador se convierte en un guerrero con una furia ilimitada, acabando con sus odiados enemigos con una alegría imposible de disimular.

Cuando ataca en melé a algún objetivo incluido en uno o mas de sus Talentos Odio, adquiere la Propiedad Venganza (9).

PORTAVOZ DE LA IRA

Nivel 2

Prerequisitos: Letanía del Odio, Furia del Fanático

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

En batalla, el Explorador es una pira ardiente de la furia del Emperador, golpeando a los enemigos de la humanidad mientras grita terribles palabras de detestacion para inspirar a sus aliados en mayores actos de violencia.

Cada vez que el Explorador inflija Ira Virtuosa en melé, puede gastar un punto de Destino y realizar una tirada de Carisma. Si tiene éxito los aliados a 30 metros infligen un daño adicional de 1 por cada éxito conseguido (hasta un máximo del Bonificador de Empatía del Explorador) en su siguiente acción.

ESPIRITU DE LA VENGANZA

Nivel 2

Prerequisitos: Voluntad 45, Furia de Fanático

Aptitudes: Voluntad, Ofensivo

Para los Consagrados Rojos la batalla es la máxima expresión de la fe, y su adoración al Dios Emperador revitaliza su espíritu con cada enemigo de la humanidad que abaten.

Una vez por sesión cuando el Explorador inflija Ira Virtuosa en melé contra un objetivo dentro de sus Talentos Odio, recupera un Punto de Destino (hasta el maximo que el personaje posea).

DEFENSOR DEL CUARTO CODIGO

"Si el Emperador considera que estas criaturas son necesarias, yo me mantendré firme por Su palabra y los protegeré con mi espada y mi vida. Pero tienen mas de temer de mi que cualquier escoria de Caos caída de Su luz."

-Koric Lex, Fundador de la Vigilia del Cuarto Codigo

Comenzó con un solo misionero: Koric Lex, un devoto ferviente del Dios-Emperador y azote de Sus enemigos a través de la extensión de Koronus. Sin embargo, después de toda una vida de batallas contra el enemigo de la Humanidad, y especialmente contra psíquicos no autorizados que trataban de huir a la Expansión, Lex encontró vacilante su fe. Dejando a un lado su necesidad de redimirse por esta herejía con su espada, en su lugar viajó al Sector Calixis. Se dice que encontró su respuesta en el mundo de la colmena de Scintilla. La historia cuenta que Lex estaba trabado en un combate mortal con un poderoso psíquico de la subcolmena, y su fe volvió a flaquear una vez más.

Cegado por los poderes psíquicos, tropezando con las ruinas fétidas, se derrumbó en un roto pedestal. Cuando despertó, se encontró mirando al santuario olvidado de un santo menor, Numeri IV, y la visión de su estatua desmoronada reavivó el fuego de su fe. Se sacudió la maldición del psíquico, siguió las huellas de su presa, y envió al hereje al encuentro del Emperador, o al destino que lo esperaba después de la muerte. Después Lex fundó la Vigilia del Cuarto Código, una orden dedicada a vigilar a los psíquicos en los límites del Imperio y asegurarse de que los que se desvían de la Luz del Emperador vuelvan a su seno, de una forma u otra. Lex ha muerto hace mucho, pero su legado sigue vivo. Cada miembro de la Vigilia es conocido como -Defensor- el único rango disponible en la Vigilia del Cuarto Código. No hay avances en la organización por una simple razón; estos estoicos individuos comparten una sola creencia, que el mal necesario de la brujería psíquica permite al Imperio funcionar y protegerse, y que se les ha encargado velar por estos malditos individuos, como pastores y verdugos.

Los miembros de la Vigilia buscan vivir de manera sencilla, como lo hicieron fundador Lex y el santo que le inspiró, y algunos incluso renuncian a sus nombres a cambio de designaciones o nombres clave.

Para un Rogue Trader, un Defensor del Cuarto Código es un valioso miembro de su tripulación, una constante en un mar de talentos, personalidades y riesgos que están siempre en continuo flujo durante su largo viaje a través de la Extensión de Koronus. La razón es doble: primero, un individuo con la capacidad de llevar a otros tanto en la oración como en el combate es inestimable, cuando la moral de la tripulación flaquea durante períodos de gran estrés. En segundo lugar, son armas entrenadas anti-psíquicos y enfrentará tanto a enemigos como a compañeros sin miedo ni remordimiento.

Este es el lado sombrío y silencioso de un Defensor del Cuarto Código. Aunque algunos los consideran guardianes de aquellos con dones psíquicos, son también extremadamente devotos asesinos, llegará un tiempo donde su tutelado ya no sea estable y por lo tanto, constituye una amenaza para los demás. Estos guerreros son capaces de despachar a los psíquicos en combate más fácilmente que otros y son enemigos formidables, golpeando sin vacilación ni piedad al primer toque de corrupción o inestabilidad mental.

CONVERTIRSE EN UN DEFENSOR DE CUARTO CODIGO

La Vigilia está formada en parte por ex soldados y mercenarios y por otra parte guerreros de fe, pero todos están unidos por su devoción a la causa. Pocos se alejan demasiado de las enseñanzas de San Numeri IV, que impartió su filosofía de la redención a través de numerosos mundos, en el Sector Calixis, en un largo pasado ya casi olvidado. A los Miembros de la Vigilia del Cuarto Código se les entrega una copia de los escritos del Santo de las maneras apropiadas de devolver a la bruja y el apóstata al Abrazo del Emperador, al terminar su entrenamiento, y la mayoría guardan este sagrado texto, parte libro de oraciones, parte manual de instrucciones sobre "redención de herejes" con una asombrosa variedad de armas y otros tipos comunes de objetos, en su equipo personal en todo momento.



"Defender of the 4th Cipher" © 2012 Fantasy Flight Games. Product: The Navis Primer.
Art Director: Mike Linnemann. Artist: www.jasonjula.com

Personaje: Rol Hierofante, Asesino, Guerrero o Cruzado

Requisitos: Voluntad 40, Saber Prohibido (Psíquicos), Saber Popular (Credo Imperial)

Otros requisitos: El personaje tiene que tomarse el tiempo necesario para iniciarse en el sendero de la Vigilia del Cuarto Código, estudiando con otro miembro de la Orden.

NUEVOS TALENTOS

REDENCION INQUEBRANTABLE

Nivel 2

Prerequisitos: Voluntad 40

Aptitudes: Voluntad

La Fe del personaje en el Emperador le permite una total confianza en que la bruja nunca escapará de su juicio ni redención, incluso al enfrentarse a una resistencia abrumadora.

Cuando el personaje gasta un Punto de Destino para volver a realizar una tirada de Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles o Tirada Opuesta de Voluntad contra un Psíquico (o Poderes de Navegante), recibe un bonus de su Bonificación de Voluntad x5, Máximo +30.

VIGILANCIA ETERNA

Nivel 3

Prerequisitos: Percepción 40, Paranoia, Reflejos Rápidos

Aptitudes: Percepción, Entorno

El personaje sabe que su vigilia nunca termina, y se mantiene preparado para golpear a aquellos que se apartan de la Luz del Emperador.

Una vez por sesión el personaje puede elegir a otro personaje con el Rasgo Psíquico que se encuentre en su línea de visión como objetivo de su Vigilia. **Como Reacción** puede realizar un Ataque Estándar contra su objetivo como si hubiera realizado la Acción Adicional Apuntar (Media Acción), ese ataque adquiere la Propiedad Preciso.

Además en cualquier tirada de iniciativa vuelve a tirar los dados cuyo resultado sean inferiores a su Bonificación de Percepción.

FE PURA

Nivel 3

Prerequisitos: Denegar a la Bruja, Resolución de Hierro y Armadura de Desprecio

Aptitudes: Voluntad, Defensa

La Fe del personaje en el Dios Emperador de la Humanidad su poder y gracia, es total y completa. Su fe le envuelve y protege su alma, blindándola contra corrupción y armas de los herejes.

Fe Pura proporciona los siguientes beneficios.

El personaje es inmune a los efectos de Presencia Demoníaca.

El personaje puede gastar un Punto de Destino para no realizar tiradas de Miedo, ganar puntos de Locura o de Corrupción durante un encuentro.

El personaje puede sacrificar un Punto de Destino para resistir los efectos de un poder demoníaco o ataque psíquico, permitiéndole emerger intacto milagrosamente.

GENETOR

"Especie "Orko", altura 218,6cm, 25,56cm por encima de la media. Peso 163.15 kg, que consiste principalmente en una estructura esquelética densa y musculo, 31.4% por encima de la media observada. La capa epidérmica es gruesa y carece de terminaciones nerviosas en comparación con la norma humana. La respuesta al dolor es ... menor de lo previsto, demostrando tolerancia extrema a soportar molestias. La prueba anterior ha despertado el sujeto, y ahora intenta liberarse. Relajante muscular administrado para reducir el movimiento disruptivo, el 460% de una dosis estándar humana, su tolerancia a influencias químicas es considerable. Preparándose para abrir la cavidad torácica ... "

-Genetor Aurelius Thoze, Xenobiologo del Adeptus Mechanicus

Los Genetors son eruditos en materia genética y biológica. A veces denominado Magos Biologis, los rangos de Genetor junto con los Logis, Artesano y Magos son los rangos que controlan el Sacerdocio, poseyendo acceso a conocimiento y recursos mucho mas allá de los que pueden conseguir los Ingenieros y Lexomecanicos menores. El campo de estudio del Genetor lo diferencia de la mayoría Tecnosacerdotes, su obsesión profesional con la vida orgánica a menudo hace que parezcan extraños a los ojos de sus hermanos de inclinación mas mecánica.

En su mayor parte, los Genetors se diferencian poco de otros Tecnosacerdotes: llevan los mismos tipos de implantes, veneran la información y comprensión como la manifestación de la divinidad, y participar en la búsqueda del conocimiento de la misma forma. La diferencia es que no son tan rápidos juzgando que la carne y la sangre son inferiores al acero y plasma, viendo a las criaturas vivientes como máquinas extremadamente complejas y adaptables. Mientras algunos se contentan haciendo esta observación desde la distancia, otros la aceptan y buscan mejorar sus cuerpos no con acero sino con mejor carne y mejor sangre. Para un observador ignorante un Genetor puede ser muy poco diferente a cualquier otro Tecnosacerdote cuando están envueltos en sus túnicas rojas. Sin embargo, donde la mayoría de la masa de los Tecnosacerdotes proviene del refuerzo de acero y blindaje implantado, un Genetor en su lugar puede haberse aumentado con musculo sintético, piel endurecida y huesos con refuerzo orgánico.

Su interés en lo orgánico no se limita simplemente a su propias formas, o incluso a la de los humanos. El estudio de genética alienígena, para entender cómo funciona y poder matarlos mejor, es un campo común de estudio para los Genetors, esta subsección es conocida colectivamente como Xenobiólogos. Tal conocimiento es peligroso, y muchos Genetors han sido condenados como herejes por declarar la superioridad de la biología de alguna raza xeno a la de los humanos. De todos modos, la presencia de un Genetor, particularmente un xenobiólogo, es visto como un activo por las Flotas de Exploradores y Rogue Traders por igual, su conocimiento de las formas humanas e inhumanas les permite discernir la naturaleza de un Xenos recién encontrado o de una especie indígena o catalogar una nueva clase de abhumanos encontrada en un lejano mundo.

Dentro del Sector Calixis, los Genetors tiene una historia particularmente ilustre: un gran numero de xenobiólogos se unió a la Cruzada de Angevin para estudiar a los extraterrestres nativos de la región mientras sus imperios eran destruidos por las fuerzas de Imperio. Desde ese momento, han seguido siendo importantes, aunque a menudo se les pasa por alto, elementos de la política del Culto del Mechanicus dentro de Los Tornos y más allá, y se reúnen en importantes números para unirse a expediciones en la Expansión Koronus, buscando ser el primero en analizar y diseccionar nueva vida.

Tres filosofías distintas existen entre los Genetors del Sector Calixis. El primero y más antiguo es el Primus Humanum que defiende la pureza de la forma humana como un recipiente para el conocimiento, viendo la forma del Emperador como la del ideal humano y siendo el recipiente perfecto para el conocimiento. Los segundos y actualmente más dominantes entre los Genetors de los Tornos se conocen colectivamente como Apexists, creyendo que la adversidad genera fuerza en lo orgánico, y que el organismo perfecto es el que ha vencido a cada rival y cada desafío; la filosofía en sí es una adaptación de los escritos de un antiguo erudito pre-imperial. La tercera filosofía, actualmente esta ganando adeptos entre los Genetors más viajeros y causando preocupación entre los Genetors mas tradicionales, es apoyada por los Compañeros de Vogel, cuyo líder, Heydrich Vogel, regresó de un siglo de expediciones en la Extensión Koronus y comenzó a predicar el aumento genético y biológico forzado para fortalecer a la humanidad en los problemas que se avecinan. Algunos creen que la ideología de Vogel está cerca de la herejía, y su sugerencia que la humanidad es de alguna manera insuficiente en su estado actual es visto por muchos como una blasfemia por derecho propio.



CONVERTIRSE EN UN GENETOR

La diferencia entre un Genetor y un Tecnosacerdote más convencional es de entrenamiento, aptitud y enfoque. Como es tan frecuente en el caso del Adeptus Mechanicus, el entendiendo engendra poder, que a su vez genera conocimiento, y solo aquellos que poseen la voluntad y el ingenio para entender este conocimiento puede obtener adecuadamente cualquier estatus entre los de su clase.

Se requiere una disposición particular e inusual para convertirse un Genetor; la tendencia a ver la vida orgánica como una forma de máquina en sí misma, en lugar de como un cascarón de carne débil. Más allá de esto, sin embargo, se necesita principalmente dedicación e investigación para que un Explorador se convierta un Genetor, usando su conocimiento de las ciencias orgánicas para ayudar en la exploración de los reinos más allá del Imperio.

Personajes: Explorador Tecnosacerdote.

Requisitos: Resistencia 40, Inteligencia 40, Medicae +10 y Potenciadores Sanguíneos.

CUIDADOS CONTINUOS

Nivel 3

Prerequisitos: Quirurgo Experto

Aptitudes: Inteligencia, Entorno

Tu conocimiento sobre la biología humana sus resistencias y debilidades no solo lo utilizas en tus estudios, sino que lo reflejas en tu día a día tanto contigo como con tus aliados.

Si has tenido tiempo suficiente y materiales necesarios (antitoxinas de amplio espectro, compuestos de creación propia, etc...) puedes preparar a tu organismo y al de tus aliados a resistir agresiones externas, desde venenos a toxinas ambientales. Tu y tantos aliados como tu Bonificación de Inteligencia reciben un +20 a la hora de superar tiradas contra agentes tóxicos, desde aire contaminado a ataques con la propiedad toxica. Además todas las tiradas de Medicae que realices sobre ti o otros aliados que estén afectados por Cuidados Continuos añaden tantos éxitos como la mitad de tu Bonificación de Inteligencia.

NUEVOS TALENTOS

UNA MAQUINA DE CARNE

Nivel 3

Prerequisitos: Medicae +20, Implantes del Mechanicus

Aptitudes: Resistencia, Tecnología

La carne no es una debilidad en lo que a ti respecta, más bien es una fuente de potencial sin explotar. Bloqueado dentro de los genes y tejidos se encuentran los secretos para un mayor potencial, y aunque no evitas la pureza del acero ni los implantes existentes, los ves solo como una mejora adicional.

Puedes adquirir este talento hasta 4 veces, reducelo en 1 por cada vez que has adquirido el Talento "La Carne es Débil".

Cada vez que adquieras este Talento ganas uno de los siguientes Rasgos:

Fuerza Antinatural (X), Resistencia Antinatural (X), Agilidad Antinatural (X), Sentidos Antinaturales (50), Anfíbio, Visión Oscura, Armadura Natural (2), Tóxico (1), Ultrasonidos, Vigoroso y Armas Naturales Mortíferas (Los Rasgos con una X, pueden adquirirse hasta 2 veces).

VIVISECCION DE CAMPO

Nivel 2

Prerequisitos: HA o HP 40, Saber Prohibido (Xeno), Medicae +10

Especialización: Proyectiles o Melé

Aptitudes: HP o HA, Conocimiento

El personaje posee un extenso conocimiento en la blasfema anatomía xeno y esta conocimiento le hace mas efectivo, tanto en el laboratorio como en el campo de batalla.

Cuando realice la acción Ataque Localizado contra un objetivo dentro de alguno de sus Saberes Prohibidos (Xeno) o contra alguna especie a la que haya podido estudiar (Saber Académico Bestias), añades un +1 al daño por cada éxito obtenido en la tirada de ataque, además debe superar un tirada de Resistencia o sufrir una Hemorragia.

LEYENDA DE LA EXPANSION

"He caminado bajo la luz de estrellas extrañas en cientos de mundos alienígenas. He acabado con monstruos que tus mas oscuras y terroríficas pesadillas no son capaces de producir. He hecho fortunas que podrían comprar el planeta bajo tus pies docenas de veces. Soy un visionario, un paragón de la humanidad, un exterminador de mundos y forjador de destinos. Soy una leyenda, y tu solamente un hombre. Entonces...¿ quien eres tu para denegarme nada?!!! "

-Sarvus Trask, Rogue Trader

Para unos pocos ambiciosos, no es suficiente con ser rico. No es suficiente con ser poderosos, respetados y famosos, estos individuos deben ser Legendarios, sus nombres y reputación mayores incluso que ellos mismos, mas duradero que nada hecho por los humanos salvo el propio Imperio. Sus nombres deben inspirar asombro, pavor y reverencia por igual medida, su mera mencion traerán a la memoria pensamiento de Dioses entre los hombres cuyo poder solo se puede comparar a su ambición. Tanta ansia de gloria podría llevar a muchos a la locura, un sueño de necios tan inalcanzable como una audiencia con el mismo Emperador. Pero para aquellos con los medios y la voluntad para hacer que ocurra (o morir intentándolo) es la culminación de los esfuerzos de su vida.

Pocos que pretenden convertirse en una figura tan notoria sobreviven para ver su leyenda realizada, sus vida extinguidas y sus reputaciones condenadas por trivialidades, en el mejor de los caos y a la ignominia en el peor. Es un riesgo que parece valer las recompensas, porque ningún hombre puede volverse legendario sin superando tales desafíos, y , en cualquier caso, ninguno que no puede soportar tales pruebas es apto para tal elevado estado. Por supuesto, para aquellos que han conseguido tal legendario estatus, un desafío continua...mantenerlo, y quizá ampliarlo. Algunos viajan a nuevos sectores, nuevas expansiones para dar testimonio de nuevos horizontes y nuevos desafíos, y forjar nuevos capitulos de su mito. Otros se contentan con establecer monumentos a sus triunfos, o continuar sus viajes en busca de las cosas que aterrorizan a otros hombres de gran poder. A otros nunca se les vuelve a ver o se sabe de ellos, sus leyendas confirmadas por el misterio de su desaparicion que perduraran por la lejana posibilidad de que regresen. Aunque algunos exploradores legendarios son benevolentes, esto es raro, es mas facil lograr la infamia que la fama. Erasmus Haarlock, un descendiente del no menos legendario Solomon Haarlock, cuyo nombre se sinonimo de la historia temprana del Sector Calixis, es conocido en el Sector y mas alla como un depravado hombre loco que asesino a cada rival que perseguia la Garantia de Comercio Haarlock, ademas de a cada persona remotamente conectados con ellos (La verdad es mucho mas complicada....) , mientras que la locura y genocidio de Mordecai Vrayne es mas recordado que los 3 siglos de rectitud que lo procedieron.

No solamente son los Rogue Traders los que aspiran a tan alto renombre. La fama es indeicriminada, como lo es el deseo de ser famoso. Los mayores de los Exploradores y Arqueotecnologistas no son menos renombrados que el mas notable de los Rogue Traders, y en muchos casos pueden lograr objetivos mucho mayores--- La contribucion del Magos Arkhan Land se utiliza en todo el Imperio mas de 10000 años despues de su muerte, con las vehiculos en servicio en innumerqbles mundos de las Plantillas de Construcccion Estandar que descubrio. Los estudiantes de historia militar, estudian los discursos y taticas de Macharius y Sebastian Yarrick, este ultimocontinua forgando nuevos capitulos de su propia leyenda.

Para los Navegantes, la fama es otro utensilio en su arsenal politico, ya que un miembro legendario puede elevar a su Casa a mayores riquezas y poder. Cualquiera que sea el camino a la gloria, y cualquiera que sea la razon detras de ella y cuales sean las atrocidades cometidas o detenidas por aquellos que aspiran a ella, una cosa es segura: mientras la fama y la riquza aguarden mas haya de los limites de la civilizacion, siempre habra hombres y mujeres cuya ambicion es virtualmente sinpar, individuos para los que una vida de grandesa es lamentablemente inadecuada.Solo la Inmortalidad, ya sea figurativa o literal, es la unica recompensa que merece la pena.

CONVERTIRSE EN LEYENDA DE LA EXPANSION

Aspirar a ser leyenda es una cosa, tener éxito es otra totalmente. Intentar las mayores empresas y enfrentarse a los mayores desafíos, y vivir para contarlo, es solo una parte; debes tener los trofeos y tesoros para poder demostrarlo, los recursos para demostrar que el éxito es duradero, y los talentos para protegerlo. Para aquellos que buscan esta gloria infinita deben estar atentos, porque la traición esta en todos los rincones, y aquellos que buscan hacerse su propio nombre a menudo lo intentara hacer a expensas del tuyo.

Personajes: Cualquiera

Requisitos: El personaje debe alcanzar la Maestría en 2 Habilidades, tener 3 Habilidades a +30 y 2 Características de 55 o mas. Ademas, la riqueza del grupo debe ser de 70 o mas.

Coste: Este Avance no requiere de un gasto adicional de puntos de experiencia.



NUEVOS TALENTOS

LEGENDARIO

Nivel 3

Prerequisitos: Inteligencia 40, Empatía 40

Aptitudes: Ninguna

Tu nombre es conocido en cientos, o incluso miles de planetas y puede que mas allá. Tu reputación es mas extensa que tu propia vida, y te precede años luz para lo bueno y lo malo. Muchos harán una reverencia a tu paso, las historias de tus éxitos les dan razones para reverenciarte. Pero otros tantos llevarán sus manos a sus armas y te observarán cautelosamente saldrán aterrorizados con la sola mención de tu nombre. Cualquier tirada de Influencia en la que el personaje utilice la Riqueza gana 2 éxitos adicionales. En un desafío Social cualquier tirada con éxito de Interacción gana 2 éxitos adicionales. En combate, el Explorador recibe el Rasgo Miedo (1).

A LA ESPERA DE LA TRAICION

Nivel 3

Prerequisitos: Percepción 45, Paranoia, Perspicacia +10, Legendario

Aptitudes: Percepción, Entorno

Estas constantemente atento de posibles ataques, haciendo imposible que seas sorprendido por enemigos acechandote. Mientras estés consciente y tus sentidos no hayan sido mermados (drogas, ceguera....etc) no puedes ser sorprendido.

VOLUNTAD IMPARABLE

Nivel 2

Prerequisitos: Inteligencia 50, Percepción 50, Voluntad 50, Legendario

Aptitudes: Voluntad, Conocimiento

Tal vez la marca que mas define ha estas personas de leyenda es su fuerza de voluntad. A veces parece cambiar las tornas de una conversación complicada u evitar golpes mortales recurriendo a su propia experiencia y rectificando a tiempo.

Ademas del uso normal de los Puntos de Destino, después de hacer una tirada el personaje puede gastar un Punto de Destino para cambiar las unidades a decenas y las decenas a unidades. (82 pasaría a ser 28)

MAESTRO DE BESTIAS

"Oh, no te preocupes por el Fauces-asesinas, es completamente inofensivo mientras no le mires el....oh cariño aquí vamos otra vez...."
 -Misionera Speraza, poco antes de declarar la conversión de Astron VII "suficientemente completa"-

La Expansión Koronus es el hogar de una gran variedad de extrañas y letales criaturas, desde las terroríficas bestias de Burnscour a las etéreas criaturas de la Puerta de Klaen. Debido a la propensión de especies inteligentes de adaptarse y controlar su entorno, algunos han intentado inevitablemente domesticar a estas bestias por un motivo u otro. Aunque estos domadores no siempre tienen éxito (Solo el numero de individuos que han muerto de esta forma en Burnscour podría hacer pensar que es imposible), algunas criaturas pueden ser entrenadas para realizar ciertas tareas. Las mas simples de estas incluyen actuar como criaturas guardianas, algunas especies pueden llevar acabo tareas mas complicadas como colocar dispositivos de escucha o robar determinado objeto. Algunos misioneros que viajan solos por la Expansión, y siempre armados, suelen utilizar criaturas guardianas para que les protejan de los peligros y les ayuden en las tareas encomendadas por el propio Emperador. En las zonas salvajes mas allá de Imperio un aliado fiel puede marcar la diferencia entre la vida y la muerte. Dada la predilección por los Rogue Traders de ser personajes llamativos se les suele encontrar con bestias exóticas, usando a estas para impresionar (o intimidar) contactos comerciales, rivales comerciales o a cualquiera con que quieran interactuar.

Para entrenar a una criatura el Maestro de Bestias debe encontrar a una que sea receptiva y que el sea capaz de entrenar (evitar genestelers y otras criaturas viles suele ser una buena opción) . Hay muchos caminos para convertirse en un Maestro de Bestias, algunas con una progresión mas natural que otras. En las Casa nobles del Sector Calixis es una practica establecida poseer una casa de fieras y tener compañeros salvajes y muchos que mantienen contactos con la nobleza suelen imitar sus tradiciones y costumbres. Hay otros que tienen experiencia practica en domar y controlar criaturas, por motivos de caza en sus mundos natales. Algunos han podido adquirir estas habilidades al realizar negocios con la siniestra e infame "Casa de Bestias", esta oscura organización criminal que alimenta el infinito apetito de los fosos de combate del Sector Calixis de criaturas feroces. Ya sea su procedencia muchos Maestros de Bestias comparten algunos rasgos, paciencia para enseñar a la criatura a como responder a sus ordenes y a realizar su tarea, y el deseo de ver el desarrollo de la bestia en cierta forma. Por supuesto, el Maestro de Bestias puede elegir conseguir sus objetivos criando a la criatura con violencia, para crear una maquina salvaje de dientes y garras para acabar con sus enemigos y convertirlos en pequeños trocitos de carne o ver crecer a la criatura y desarrollarla en su crecimiento. Mientras la mayoría de los Maestros de Bestias sienten alguna forma de afecto o al menos respeto por sus bestias, no siempre es reciproco. Son muchas las historias de bestias que muerden las mano que les alimenta (normalmente para continuar devorando el cuerpo).

Incluso las criaturas mas extrañas de la Expansión Koronus han sido domesticadas hasta cierto punto. En Footfall y en Puerto Deriva se escuchan historias de Rogue Trader que utilizan enormes bestias con enormes garras para intimidar en sus negocios o astropatas que utilizan pequeños grupos de unas criaturas parecidas a ardillas reptil voladoras como espías. Por supuesto, la mayoría de estas historias son puras invenciones en el mejor de los casos.

Los Maestro de Bestias Xeno suelen encontrarse en los séquitos de los Rogue Traders. Los Orkos siempre se enorgullecen de criar al mas grande y salvaje Squiz, mientras los Kroot utilizaran sus Mastines en las cacerías. Un Drukhari en un navío de un Rogue Trader, puede poseer viles criaturas de combate sacadas de los pozos de gladiadores de Commorragh.

CONVERTIRSE EN UN MAESTRO DE BESTIAS

Los Maestros de Bestias no son aquellos que utilizan bestias exóticas, son aquellos que con verdadero talento pueden entrenar y dominar a varias criaturas. Algunos sienten un gran respeto por sus compañeros mientras otros controlan a sus bestias subordinadas con miedo y dolor. En retorno una bestia entrenada puede proporcionar cualquier cosa, desde enormes dientes, dedos ágiles o sentidos desarrollados.

Personajes: Cualquiera

Prerequisitos: Agilidad 35, Inteligencia 35, Supervivencia

Otros Prerequisitos: El personaje debe haber domado a una criatura salvaje en el pasado (sin sufrir heridas graves)



NUEVOS TALENTOS

SEGUIDOR BESTIA

Nivel 2

Prerequisitos: Supervivencia

Aptitudes: Voluntad, Entorno/Tecnología

El Explorador gana un servidor bestia, ya sea una cybercriatura atada a su voluntad o una bestia salvaje entrenada con Supervivencia. La criatura sigue ordenes básicas y actúa inmediatamente después del personaje durante el combate.

Si de alguna manera la criatura muere o se pierde por algún motivo, el personaje puede adquirir o entrenar una nueva después de un tiempo (a discreción del DJ). Este Talento se puede adquirir hasta 3 veces.

ATAQUE COORDINADO

Nivel 2

Prerequisitos: Supervivencia +10, Seguidor Bestia

Aptitudes: Agilidad, Entorno

El personaje y su compañero bestia actúan con una unión letal, buscando huecos y debilidades en sus oponentes, combatiendo en manada y atacando para proporcionar ventajas al otro, sincronizando sus asaltos para ser prácticamente letales.

Como Reacción después de haber alcanzado a un enemigo en combate a melé o a distancia, el Explorador puede realizar una tirada de Supervivencia. Si tiene éxito una de sus criaturas (Seguidor Bestia) gana un +20 a su ataque hasta el final del turno, por cada 3 éxitos adicionales afecta a otra criatura mas.

TACTICAS DE MANADA

Nivel 3

Prerequisitos: Ataque Coordinado, Supervivencia +20

Aptitudes: Agilidad, Entorno

Algunos Maestros de Bestias suelen entrar en combate melé con ellas, aprovechando su número y su coordinación pueden abatir a adversarios mas poderosos. Cuando atacan en melé si superan a su adversario 2 a 1 imponen un -10 a todas las tiradas de evasión si es 3 a 1 o mas imponen un -20 a todas las tiradas de evasión.

PISTOLERO

“Dicen que es veloz como el rayo e igual de fulminante. Pero no me lo creo, nadie es tan rápido”

-Últimas palabras atribuidas a Kail Strom difunto cazarecompensas -

Los denominados Pistoleros han perfeccionado el uso de las pistolas hasta convertirlo en casi un arte. Cuando entran en acción son como un torbellino ardiente de fogonazos, sus manos son tan veloces que las pistolas parecen meras extensiones de su voluntad de matar, y todos los que le rodean caen abatidos casi al instante. Tal es la senda del pistolero, ya sea un sicario pandillero, un celebre duelista o un misterioso vagabundo, que valen cada Trono que se les paga. Algunos consideran que las muertes mas sublimes son las que se infligen de un solo disparo, y en consecuencia perfeccionara sus habilidades hasta convertirse en tiradores de la talla de Veteranos de la Guardia Imperial. Otro, por el contrario, prefieren ir armados hasta los dientes y escupir balas con un desenfreno total, procurando tener otra pistola a mano cuando escuchan el fatídico sonido al quedarse sin munición. La mayoría de los Pistoleros proceden de Mundos Colmenas y sus bandas, los combates entre bandas, los duelos entre los mejores tiradores y simplemente la supervivencia en estos entornos forjan a los futuros maestros de las pistolas. Algunos ofrecen sus servicios de guardaespaldas de lujo y otros se dedican al espectáculo de la arena de combate, confiando en que sus habilidades les mantendrán con vida. Otro duelistas de noble cuna denominados “balas perdidas”, rondan los niveles superiores en busca de agravios contra su honor para así poder practicar su puntería contra blancos vivos. Algunos de las “balas perdidas” mas audaces se aventuran en la Subcolmena para poner a prueba el verdadero alcance de sus habilidades...los hay incluso que sobreviven. Aunque todos han consagrado su vida a la letal practica del tiroteo, los pistoleros son tan diversos como armas de exquisita factura que empuñan. Algunos ansian el renombre y el respeto que alcanzan los mas infames en su oficio. Otros son producto de una delirante fusion de locura, extravagancia y destreza pavoneandose con elegancia mortal mientras se mofan de sus rivales mientras los masacra. Sin embargo si se les pregunta cual es la variedad mas peligrosa de pistolero, sin duda responderán que son aquellos que han visto demasiado, vivido demasiado y matado a demasiados, individuos atormentados, solitarios y silenciosos, capaces de matar a una persona antes siquiera de que se percaten de sus movimientos. Algunos Rogue Trader suelen contratar o buscar entre los miembros de sus Dinastías a individuos tan letales como estos para tenerlos como guardaespaldas, ya que los peligros le acechan en cada esquina.



CONVERTIRSE EN UN PISTOLERO

Convertirse en Pistolero es una simple cuestión de voluntad, habilidad y una especial fijación por este tipo de armas. Cuando un personaje se convierte en Pistolero recibe automáticamente el Talento **As de Pistolas**.

Personaje: Cualquier personaje

Requisitos: Reflejos Rápidos, Combate con 2 Armas, HP 40 y haber estado utilizando pistolas como armas principales.

AS DE PISTOLAS

Has perfeccionado el combate con pistolas hasta el limite, una vez por sesión puedes repetir una tirada de Habilidad de Proyectiles con Pistolas. Sin embargo tu fijación en estas armas hace que utilizar otras te resulte extraño e incomodo, cuando utilices Armas Básicas o Pesadas (Excepto Vehículos) sufres una penalización de -10.

NUEVOS TALENTOS

MAESTRO DE ARMAS

Nivel: 2

Especialización: Pistolas (Bolter, Laser, proyectiles Sólidos, Plasma y Fusión)

Aptitudes: HP

Tu destreza con las pistolas que utilizas no tiene igual, con cualquiera de ellas eres letal y tus enemigos sufrirán la Ira del Dios Emperador.

Cuando adquieres este talento escoges una Especialización, ganas un +2 a la Iniciativa y un +2 al daño con ese grupo de armas.

IMPACTO DOBLE

Nivel: 2

Aptitudes: HP, Precisión

El Personaje ha practicado el realizar ataques dobles, y casi puede predecir cuándo sus disparos impactan del mejor modo. Al realizar una segunda acción de ataque a distancia en el mismo turno contra el mismo objetivo, gana un +20 para la tirada de ataque si su primer ataque provocó uno o más impactos con éxito.

PRECISION DIVINA

Nivel:4

Prerequisitos: HP 50, Percepcion 50

Aptitudes: HP, Precision

El personaje ha perfeccionado su habilidad con su pistola hasta convertirlo en un antiguo dicho de Terra "Donde Pone el Ojo pone la bala". Mientras ataque con pistolas a alcance basico su pistola adquiere la Propiedad Precisa.

LLUVIA DE BALAS

Nivel:2

Aptitudes: HP, Ofensivo

Has participado en muchos tiroteos y sabes como se mueven y reaccionan tus adversarios.

Cuando disparas con pistolas en modo automatico o semiautomatico todas las tiradas de evasion son con un -10.

LA MUERTE SIRVE AL VELOZ

Nivel:2

Prerequisitos: HP 45, Agilidad 45, Desenfundado rapido

Aptitudes: HP, Entorno

La mayoría de la gente menosprecia las pistolas por su poco tamaño y potencia...grave error. Su rostro cambia al empezar a recibir impactos sin ser capaces de darse cuenta que has desenfundado.

Si disparas a objetivos a los que has ganado la iniciativa tus ataques adquieren la Propiedad Eficaz(HP/2), si ya tenia esta Propiedad la aumenta en 1.

SUPERVIVIENTE DE LA EXPANSION

"¿Y piensas que esos Orcos eran lo peor que te podías encontrar? Espera a que aterricemos en Burscour o en algún otro planeta perdido en la Expansión Estarás deseando que los Pielos Verdes quieran despellarte"

-ArchiMilitante Pek Lankken

La Expansión Koronus es el hogar de muchos mundos, algunos han sido colonizados por los humanos encontrándose en distintos grados de civilización, pero la gran mayoría son desconocidos.

Estos mundos por descubrir ofrecen la posibilidad de riqueza y ruina, normalmente en igual medida. Si hay suerte es posible que la humanidad los haya visitado anteriormente, quizá milenios atrás, o peor que hayan sido corrompidos por alguna raza xeno modificando la biología natural del planeta. Aquí dominan los animales, las plantas y las cosas aún no clasificadas, a pesar de los mejores esfuerzos de la humanidad para erradicarlos o simplemente disminuir sus crecimiento. Estos planetas tan hostiles para la vida humana se denominan Mundos Letales.

Estos generalmente hospedan innumerables especies horribles, cada una evolucionó agresivamente para sobrevivir contra su entorno y contra las formas de vida que también viven allí, todas las cuales a menudo son letales en extremo. Todos los humanos que viven en estos Mundos han aprendido a sobrevivir en un ambiente continuamente hostil, densas junglas, mundos ardientes, desiertos infinitos. Una vida de continua vigilancia donde un descuido puede significar la muerte, ¿Por que otros querían ir a estos mundos?.

Miembros del Adeptus Biologis pagan fortunas por encontrar nuevas especies, tanto animales como vegetales, para poder estudiarlas y encontrar nuevos compuestos útiles para el Imperio, mientras que otros miembros del Adeptus Mechanicus buscan reliquias perdidas y rastros de PCE's. La nobleza del Sector Calixis tiene un apetito insaciable de criaturas únicas de la Expansión Koronus, y el excitante sentido de peligro que implica poseerlas las hace mas atractivas. Algunos exploradores incluso buscan estos peligros para probarse así mismos contra la Expansión o para conseguir tesoros arquitectonicos y otras reliquias.

Otros grupos como La Casa de Bestias buscan los seres mas letales para alimentar los pozos de combate mas infames del Sector, como Carnívora u otros que lo puedan pagar y la Casballica quiere ampliar sus operaciones en el "Mercado Frio" traficando con artefactos xeno de mundos perdidos. Los hombres y mujeres que visitan estos Mundos Letales y retornan para contarlos vuelven cambiados, con historias que necesitarían varias botellas en alguna taberna de Puerto Deriva para ser olvidadas. Desde silenciosos insectos que implantan huevos tóxicos debajo de la piel, bestias mas grandes que tanques imperiales que simplemente engullen lo que entra en sus fauces; pasando por temperaturas infernales que en minutos pueden hacer arder a una persona o congelarla, a esporas de hongos tóxicos capaces de corroer la armadura mas resistente.

Estos hombres y mujeres son muy valiosos para los Rogue Traders que quieren continuar con sus negocios en la Expansión Koronus, sobre a todo aquellos que exploran planetas desconocidos buscando la riqueza y la gloria para ellos o su Dinastía

La experiencia que aportan en los entornos en los que han sobrevivido es crucial para que los exploradores encuentren lo que buscan en la selva mas frondosa o puedan encontrar comida y agua cuando las provisiones no están disponibles. Después de lo que han vivido saben que no se pueden cometer errores en un mundo que te quiere muerto desde que pones un pie en el.

CONVERTIRSE EN UN SUPERVIVIENTE DE LA EXPANSION

Muchos exploradores llegan a Mundos Letales, algunos por inconsciencia, otros en busca de riqueza. Los que consiguen regresar de largas estancias en estos lugares tienen la Bendición del Emperador y han llevado sus habilidades al limite.

Personaje: Cualquiera, menos Astropatas, Navegantes y Exploradores
Requisitos: Percepción 45, Resistencia 40, Voluntad 40, Navegación (Terrestre) +10 y Supervivencia +10

Otros Prerequisitos: El personaje debe haber realizado una Empresa en un Mundo Letal y haber vuelto para contarlos.

Si el origen del personaje es un Mundo Letal y el Dj esta de acuerdo puede adquirir este avance al crear el personaje.



NUEVOS TALENTOS

EL ULTIMO SUPERVIVIENTE

Nivel: 2

Prerequisitos: Ninguno

Aptitudes: Percepción , Entorno

Has visitado y salido vivo de los peores entornos que se puedan imaginar, cerradas junglas, ruinas de ciudades, paramos helados, desiertos... y tu instinto de supervivencia siempre te ha sacado adelante, ya sea encontrado agua y comida, orientándote en la noche mas oscura o siguiendo las huellas de una patrulla enemiga.

Al adquirir este talento escoges el entorno en el que te has desenvuelto, si fallas una tirada de Navegación (Superficie) o Supervivencia en ese entorno puedes volver a tirar con un -10.

Si tu origen es un Mundo Letal ,y el DJ esta de acuerdo, no tienes penalizador al repetir la tirada en el entornos similares a tu mundo natal. Puedes volver a adquirir este talento otras veces para diferentes entornos.

EXPERTO EN EL TERRENO

Nivel 2

Prerequisitos: Percepcion 40

Aptitudes: Entorno

Los Mundos Letales exigen estar cada momento estar alerta, sin ningún momento para relajarse o permitirse un descuido. Todas estas experiencias las aplicas a todos los nuevos mundos a los que tienes que dirigirte.

Mientras estés en entornos salvajes, puedes utilizar tu Habilidad de Supervivencia en vez de tu Habilidad de Sigilo (Supervivencia con Agilidad) y de Perspicacia (Supervivencia con Percepción).

CAZADOR DE BESTIAS

Nivel 3

Prerequisitos: HA 40 o HP 40 y Supervivencia +20

Especializaciones: Cuerpo a Cuerpo y a distancia

Aptitudes: HA/HP, Entorno

Ya sea por tus orígenes o por tus experiencias en Mundos Letales, ya sabes cual es la primera normal, matar o morir. Las Bestias que habitan estos mundos son las mas agresivas y terribles que se han visto, y si has sobrevivido es por tu habilidad combatiendo y sangre fría.

Cuando te enfrentas a bestias y consigues un resultado de Ira Virtuosa, desatas toda tu furia y fuerza añadiendo +3 al daño. Además si la Bestia es de mayor tamaño que tu tus ataques adquieren la Propiedad Letal (3).

SIN DESCANSO

Nivel 3

Prerequisitos: Resistencia 50,Voluntad 45

Aptitudes: Resistencia, Defensa

Tu experiencia te ha enseñado que en estos entornos tan letales, donde un solo error puede llevarte a la muerte, no puedes dejar que el agotamiento haga mella en ti. Ya sea a traves de la fuerza de tu voluntad o de tu resistencia fisica extrema eres capaz de ignorar el -10 de penalizador de Fatiga. Sigues sufriendo los demás efectos de forma normal.

XENOGRAFO

“¿Pero realmente sabes que posees?. No es una simple curiosidad, ¡es hueso espectral!. Me da miedo pensar que otras reliquias puedes llegar a tener. ¿Un fragmento de grifos Yu’vath que utilizas como tope de una puerta? ¿O quizás una geoda Egariana como pisapapeles? ¡No sabrías diferenciar un Artefacto del Halo de una percha!”

-Últimas palabras del Barón Cholz Balmonte, autor de “Un Noble Salvaje: Un Hombre entre Kroots”

El Credo Imperial instruye a todos los ciudadanos a que no hablen al alienígena, no aprendan del alienígena, no confíen en el alienígena, y sobre todo, destruir al alienígena. A pesar de estas prohibiciones, hay muchos que buscan el saber prohibido de las razas xeno y desean artefactos de manufactura alienígena. Dentro de las fronteras del Imperio uno siempre puede encontrar un puñado de académicos y excéntricos que son autoproclamados expertos en el campo del conocimiento xeno.

Para algunos, no basta con unir fragmentos de leyendas y estúpidas historias sobre reliquias de historia y propósito indeterminado. Para algunos, lo alienígena no es algo para ser temido y explotado. Para el Xenógrafo, las razas inhumanas del universo deben ser buscadas, comprendidas y aprovechadas. Lejos de los centros de autoridad imperial, el Xenógrafo prospera, llamado a los límites desconocidos como la extensión de Koronus por la canción de sirena del conocimiento xeno, tanto de las razas vivas como de las extinguidas.

Los Xenógrafos se imaginan a sí mismos eruditos y exploradores, gente de gran astucia y valor, con la fortaleza mental para dominar los secretos alienígenas con su cordura intacta.

Dentro de la Expansión, libre de los dictados de la ley imperial, los Xenógrafos se encuentran catalogando los restos de ruinas xeno, desenterrando el contenido de las tumbas alienígenas, e intentando entrar en contacto con las razas vivas. Es esta experiencia de primera mano la que separa a un verdadero Xenógrafo de los estudiantes de xenoarcania que contaminan los salones de la academia con sus pequeñas conjeturas.

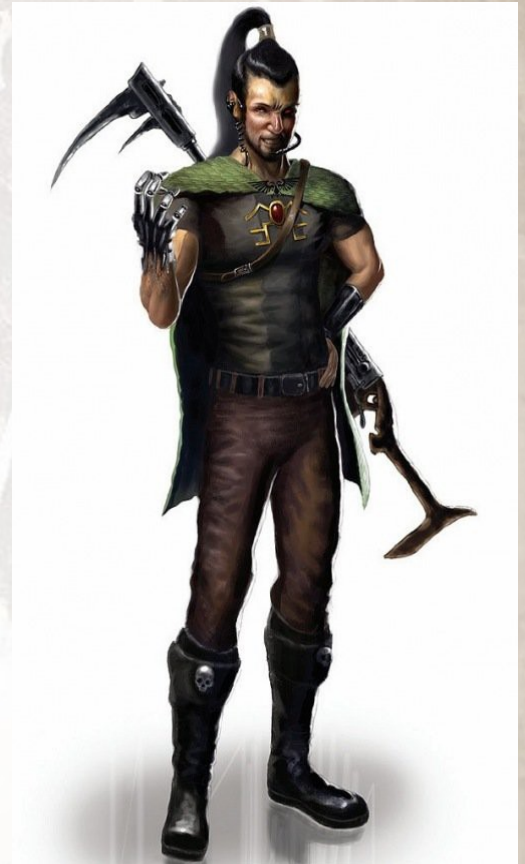
Para un Rogue Trader, un Xenógrafo es un valioso activo. ¿Quién mejor para asesorar a un empresario en el establecimiento de un comercio frío, negociar con corsarios Eldar, o planear la invasión de una fortaleza Rak'Gol?

Cuando el Señor Capitán desee contratar a mercenarios Kroot, su Xenógrafo sabe dónde encontrarlos y qué precio garantizará su lealtad. Cuando el Archimilitante se propone atacar el corazón de una flota de Orka, el Xenógrafo sabe donde serán los más vulnerables. Cuando el misionero convierte a la población humana de un planeta pagano marcado con la mancha xeno, es el Xenógrafo quien sabe que tradiciones locales son compatibles con el Credo, y cuales son corruptas y alienígenas.

Durante sus trabajos, un Xenógrafo no sólo amasa vastos repositorios de la sabiduría alienígena, sino también una amplia colección de reliquias.

Algunos Xenógrafos declaran abiertamente que la tecnología xeno es superior a los dispositivos sagrados del Adeptus Mechanicus. Los que lo hacen deben tener cuidado si quieren vivir y presumir de sus conocimientos y artefactos.

Muchos dudan de la cordura y de las intenciones de los Xenógrafos, afirmando que la mente humana no es capaz de soportar la lógica alienígena y que cualquier ciudadano debe destruir al alienígena.



Personaje: Cualquiera, menos Xenos.

Prerequisitos: El personaje debe de haber tenido contacto directo con alguna raza xeno o una prolongada exposición a sus creaciones.

NUEVOS TALENTOS

EMBAJADOR IMPERIALIS

Rango 2

Prerequisitos: Empatía 40, Inteligencia 40

Aptitudes: Percepción, Social

El personaje gracias a sus conocimientos y experiencias puede tratar con alienígenas y con las mas divergentes culturas no imperiales, capaz de evitar los sutiles errores que fácilmente pueden convertir una negociación en un baño de sangre.

El personaje reduce cualquier penalizador al interactuar con xenos o pnjs no imperiales en 20. Además una vez por encuentro puede volver a realizar una tirada fallida de interacción con estos grupos.

SABIO DEL VACIO

Rango 3

Prerequisitos: Erudito del Vacío, Inteligencia 45

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Tan extenso es el conocimiento del Xenógrafo que puede nombrar puntos históricos y culturales precisos de casi todas las razas conocidas...y desconocidas.

Trata todas las Habilidad de Saber Prohibido (Xeno) como adquiridas, además si ya posee la habilidad adquirida al tener éxito en la tirada consigue un éxito adicional.

LOGICA XENO

Rango 2

Prerequisitos: Voluntad 40, Inteligencia 40

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Después de tanto tiempo investigando la cultura, historia y artefactos de las razas xeno del universo, el Xenógrafo ha conseguido localizar ciertas pautas en cada cultura que le pueden ayudar a comprender mejor los desafíos a los que se enfrenta, ya sea preparar una excavación, encontrar una zona específica en una estación alienígena o manipular un aparato de manufactura xeno.

Cuando un Xenógrafo, investiga, manipula o clasifica artefactos xeno reduce todas la penalizaciones en 10.

Además puede sumar 1 punto de Locura para añadir un +10 adicional.

HECHICERO

LAS ARTES OSCURAS DE LA HECHICERÍA

Los eruditos describen la hechicería como la manipulación de la Disformidad a través de rituales arcanos, formulas ocultistas, y una fuerte convicción para manifestar habilidades y poderes no muy diferentes a los utilizados por los psíquicos Sin embargo, esta definición clínica no señala los demoledores peligros para la cordura de estas practicas, ni sus horribles resultados.

Los poderes psíquicos y la hechicería manipulan la Disformidad. Sin embargo, las habilidades psíquicas son manifestadas en relativamente pocos individuos, una potente y pura conexión con el Inmateriaum permite a una persona manipular los hilos de la realidad. En teoría el único limite que tiene un psíquico son los que su propia mente impone. Por otro lado la hechicería, esta teóricamente disponible para cualquier persona con el conocimiento e inteligencia necesaria. Las artes de la hechicería se basan en formulas, rituales, ritos y la creencia del hechicero en estas practicas, para zambullirse en el infinito pozo del Inmateriaum. Cada mente, con alguna muy rara excepción como los Intocables, tiene presencia en el y una conexión con la Disformidad. Muchos hechiceros claman que sus practicas son un antiguo arte o una ciencia olvidada, injustamente perseguida por organizaciones como la Inquisición Pero lo que estos ilusos no comentan es que la hechicería siempre es peligrosa. La Disformidad es voluble, la Disformidad es peligrosa, y la Disformidad sabe de aquellos que la utilizan para sus propios propósitos Incluso los hechicero mas cuidadosos son a menudo consumidos por los poderes que intentan controlar.



Reglas Especiales del Hechicero

Coste de Experiencia: 500px

Prerequisitos: Inteligencia 35, Saber Prohibido (Disformidad) o Saber Prohibido (Demonología), Saber Académico (Ocultismo). El personaje debe de alguna manera poder acceder a este conocimiento, ya sea a traves de textos blasfemos o tutores corrompidos.

Hechicero: El personaje se considera hechicero a la hora de utilizar poderes psíquicos

Modificaciones Inmediatas

Adquiere la Aptitud Psíquico y Factor Psíquico 1
Gana 10+1d10 puntos de Corrupción y 1d10 de Locura al abrir su mente a la Disformidad

Las tiradas de Foco de Poder son con Inteligencia.

Mejoras

El personaje puede adquirir poderes psíquicos gastando puntos de experiencia.

Ademas puede mejorar su nivel psíquico, para hacer esto debe gastar tanta experiencia como el nuevo Factor Psíquico multiplicado por 250 (Si quiere pasar de FP 1 a 2, le costara 500 puntos)

Un hechicero esta limitado a un valor máximo de Factor Psíquico dependiendo de su Inteligencia y Conocimientos.

Inteligencia 35, Saber Prohibido (Disformidad) o Saber Prohibido (Demonología), Saber Académico (Ocultismo), proporcionan un máximo de Factor Psíquico 2.

Inteligencia 40, Saber Prohibido (Disformidad) +10 o Saber Prohibido (Demonología) +10, Saber Académico (Ocultismo) +10, proporcionan un máximo de Factor Psíquico 4.

Inteligencia 45, Saber Prohibido (Disformidad) +20 o Saber Prohibido (Demonología) +20, Saber Académico (Ocultismo) +20, proporcionan un máximo de Factor Psíquico 6.

Inteligencia 55, Saber Prohibido (Disformidad) +30 o Saber Prohibido (Demonología) +30, Saber Académico (Ocultismo) +30, proporcionan un máximo de Factor Psíquico 8.

Inteligencia 60, Saber Prohibido (Disformidad) Maestría o Saber Prohibido (Demonología) Maestría, Saber Académico (Ocultismo) Maestría, proporcionan un máximo de Factor Psíquico 10.

Talentos

Los siguientes talentos solo están disponibles para los personajes con la mejora élite Hechicero.

ALIMENTADO POR LA CARNE

Rango: 2

Prerequisitos: Hechicero

Aptitudes: Voluntad, Psíquico

El personaje ha aprendido a amplificar los poderes de la Disformidad a un coste. Al canalizar la energía del Inmateriaum puede consumir parte de su propia esencia para aumentar su poder.

Antes de realizar una tirada de Foco Psíquico el hechicero puede ganar un numero de éxitos a la tirada, no mayores que su Bonificación de Resistencia.

Sin embargo, por cada éxito ganado de esta forma, el hechicero sufre 1d10 punto de daño de Resistencia (no es daño permanente, se recupera 1 punto cada hora) y deberá realizar una tirada de Voluntad (+10) o ganar un punto de Corrupción por cada éxito logrado de esta forma.

INVOCACIÓN / ENCANTAMIENTO BLASFEMOS

Rango: 3

Prerequisitos: Inteligencia 40

Aptitudes: Inteligencia, Psíquico

Al ser un reino de pensamientos y emociones la Disformidad es influenciada por la mente de los mortales. Usando complejas formulas y rituales para dirigir sus pensamientos, una mente mortal puede tener mas influencia sobre Inmateriaum.

Sin embargo, el mas mínimo fallo en el encantamiento, un simple error en la pronunciación, puede llevar a que la Disformidad sea liberada de forma descontrolada y destructiva.

Usar Encantamientos Blasfemos aumenta el tiempo de Foco de Poder en Media Acción, ya que el hechicero necesita unos segundos para pronunciar las palabras requeridas. Los poderes con un tiempo de Reacción no se puede utilizar con este talento.

Usar un poder con Invocación proporciona al hechicero un +1 al Factor Psíquico, este beneficio se aplica después de realizar la tirada de Foco de Poder. Sin embargo, debe sumar +20 a cualquier tirada en la Tabla de Fenómenos Psíquicos Finalmente si la tirada de Foco de Poder es un 91 o superior, es automáticamente un fallo y debe tirar en la Tabla Peligros de la Disformidad.

SÍMBOLOS PROFANOS

Rango: 2

Prerequisitos: Saber Académico (Ocultismo) +10, Inteligencia 40

Aptitudes: Inteligencia, Psíquico

Los Hechiceros tienen muchas formas de realizar sus poderes, pero una frecuentemente observada es el uso de runas, símbolos, sellos, o cualquier otra forma de marcar personas o lugares, para canalizar poder en ellos. Un símbolo ardiente en la carne o un sello en una armadura puede contener poder del hechicero.

Cualquier poder con un alcance de propio puede lanzarse sobre un aliado pintando símbolos o runas en el o en su armadura. La duración de Foco de Poder no se aplica, se tarda 6 asaltos en manifestar un poder, y requiere una tirada de Foco de Poder con un -10. Si tiene éxito el poder surte efecto pero en vez de en el hechicero en un aliado.

El recipiente de este poder debe gastar las acciones para mantener el poder, los demás efectos los mantiene el hechicero.

Cualquier poder con un radio centrado en el hechicero puede ser lanzado en una localización, marcando la localización de alguna manera. Se tarda 6 asaltos en realizar el poder, después hay que realizar una tirada de Foco de Poder con un -20. Si tiene éxito el efecto de poder tiene lugar en el lugar marcado. El hechicero debe mantener el poder de forma normal.

ARTES SUTILES

Rango: 2

Prerequisitos: Percepción 40, Inteligencia 45

Aptitudes: Voluntad, Psíquico

El personaje puede utilizar sus poderes si la habitual necesidad de pronunciar palabras blasfemas, realizar gestos y similares, simplemente realizando mentalmente los patrones necesarios y mediante pura concentración y fuerza mental. Sin Embargo este proceso reduce la cantidad de energía canalizada reduciendo en Factor Psíquico del Hechicero en 1.

No se puede utilizar con el Talento Encantamientos Blasfemos.