

EQUIPAMIENTO

"Nunca asumas que tu destino puede suplir tus necesidades"
- Rogue Trader Emmmanuel Larn

Un Rogue Trader nunca puede saber exactamente que se encontrara en el curso de una exploración, y es difícil disfrutar de tus riquezas cuando estas muerto. El Emperador favorece a los preparados, y afortunadamente un Rogue Trader tiene acceso a una amplia variedad de equipamiento y aparatos que le ayudaran a asegurarse su éxito durante muchísimos años.

VESTIMENTA

MOCHILA

Artilugio de almacenaje y transporte que puede presentar muchas formas, siendo la más habitual una especie de morral con correas para facilitar su acarreo. Cada mochila tiene una capacidad media de aproximadamente 50 kilogramos.

CAPA DE CAMALEONINA

La camaleonina es un material compuesto por fibras miméticas que alteran la coloración del usuario para confundirlo con su entorno. Un personaje ataviado con una capa de camaleonina recibe una bonificación de +20 a las tiradas de Escondarse. Si además permanece inmóvil, cualquier ataque de proyectiles recibe una penalización de -20.

CRONO

Los cronos son dispositivos de medición del tiempo que pueden llevarse en la muñeca o en la mano. Normalmente son muy fiables y fáciles de utilizar.

ARNÉS DE SEGURIDAD

Este artefacto consiste en una cuerda de seguridad enrollada en un carrete compacto y provista de un anclaje magnético o ganchos. Es ideal para trabajar con seguridad sobre tejados o para descender en rappel por la pared de un edificio. Si un personaje emplea un arnés de seguridad para descender por una superficie vertical, recibe una bonificación de +30 a sus tiradas de Trepas y no caerá si las falla. El arnés aguanta 150 kgr, mientras que los de buena calidad aguantan 200 kgr.

ROPAS Y ADORNOS

Los ciudadanos del Imperio utilizan una amplia variedad de ropas, joyas, y otras formas de adornos. Todos los estilos imaginables existen para ilustrar el rol de un individuo importante. Los exploradores pueden llevar guantes y anillos, lo mejor en ornamentos nobles, pelucas, trajes navales, prácticas ropas de trabajo, uniformes militares y armas de gala, vestimenta de erudito, tatuajes, o ropajes religiosos de uno de los miles de templos, dependiendo del gusto, profesión y pasado. La Disponibilidad de la ropa y adornos depende de lo que el explorador se quiera gastar.

FILTROS NASALES

Estos son simples tapones que se ponen en la nariz para evitar la inhalación de gases contaminantes o perjudiciales. Un personaje que se haya puesto filtros nasales recibe una bonificación de +20 a todas las tiradas de Resistencia que deba realizar para resistir los efectos de cualquier gas. Los modelos de Buena calidad proporcionan un +10 adicional, mientras que los de Mala calidad deben ser reemplazados después de 5 horas de uso.

VISOR DE INFRARROJOS

Los visores de infrarrojos son dispositivos relativamente sencillos que permiten al usuario ver imágenes térmicas proyectadas por cuerpos calientes, revelando así la presencia de enemigos ocultos por la noche. Un personaje equipado con un visor de infrarrojos no sufre ninguna penalización debido a la oscuridad, y además recibe una bonificación de +20 a todas las tiradas de Percepción basadas en la vista que deba realizar de noche. Los modelos más avanzados están diseñados para parecer simples anteojos.

VISORES Y LENTILLAS FOTOSENSIBLES

Se trata de lentes avanzados diseñados para aumentar la poca luz residual presente incluso en las noches más cerradas. El usuario puede ver en la oscuridad casi como si fuera de día. Un personaje equipado con estos artefactos obtiene el rasgo Visión en la oscuridad. Los visores de buena calidad también mitigan los efectos de las granadas de fogonazo fotónico, inmunizando al usuario contra ellas.

RECICLADOR DE AIRE

Los recicladores de aire consisten en una máscara o casco que contiene su propio suministro de oxígeno, diseñado para mantener con vida al portador aun en las atmósferas más tóxicas. Un personaje equipado con un reciclador de aire es inmune a los efectos de cualquier gas e incluso puede sobrevivir bajo el agua. No obstante, los recicladores de aire suelen tener bombonas de oxígeno que duran alrededor de 1 hora, tras la cual deben ser sustituidas, los recicladores de aire de buena calidad tienen una autonomía de 2 horas. Para reemplazar una bombona de oxígeno se requiere una acción completa. Las bombonas de repuesto tienen una disponibilidad es Escasa.

RESPIRADOR/MÁSCARA DE GAS

Este dispositivo es una mascarilla de oxígeno que cubre la nariz y la boca, o bien todo el rostro (según el modelo), y ofrece una protección M muy superior a la de los filtros nasales. Un personaje provisto de un respirador o máscara de gas recibe una bonificación de +30 a todas las tiradas de Resistencia que deba realizar para resistir los efectos de cualquier gas, y además podrá repetir una vez cualquier tirada fallida. Los Respiradores de buena calidad proporcionan otro +10 a la tirada de Resistencia, los de Mala calidad deben cambiarse los filtros cada 10 horas.

TRAJE DE VACÍO

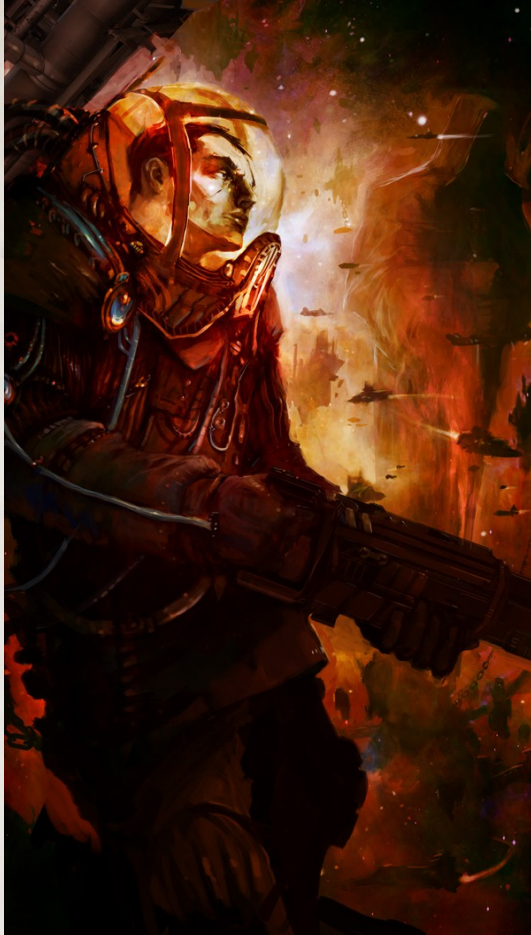
Estos trajes estancos están diseñados para proteger al usuario en los entornos más hostiles. Cada traje de vacío incorpora un reciclador de aire y además permite al portador sobrevivir en el vacío. El traje de vacío tiene una autonomía de 8 horas.

TRAJE DE VACÍO MODELO SELENITA

Un antiguo diseño y una reliquia de los PCE (Plantillas de construcción estándar), el modelo selenita es quizá el más común de los trajes de vacío pesados usados por el Imperio. Utilizado por los viajeros del vacío, mineros de asteroides y similares, el traje ofrece una mayor protección de los peligros del espacio, como las temperaturas extremas, radiación y micro impactos, que los trajes de vacío normales gracias a sus placas de fibra de ceramita. El modelo Selenita tiene una autonomía de 10 horas antes de que las células de energía de sus dobles recicladores de aire tengan que ser cambiadas (hay que quitarse el traje para ello). Incluye un comunicador interno, un kit de parches de sellado, un rezón y un Visor Fotosensible. La estructura reforzada del modelo Selenita proporciona 3 puntos de blindaje en brazos, piernas y cuerpo y 4 puntos en la cabeza. El traje sin embargo es bastante voluminoso e impone una penalización de -10 a todas las tiradas de Agilidad. El modelo selenita esta sujeto a la regla de Calidad de Armaduras. Un Modelos de buena calidad impone solo una penalización de -5 a las tiradas de Agilidad y el de la Mejor calidad no tiene penalizador.

TRAJE DE VACÍO MODELO LOS TORNOS

La característica principal de este modelo son los microimpulsores que se utilizan para desplazarse en gravedad 0 o en ambientes de gravedad muy baja. Tienen una autonomía de 15 horas e incluyen un comunicador interno, kit de parches de sellado, visor fotosensible y enganches. El traje aplica una penalización de -5 a todas las tiradas de Agilidad y proporciona al usuario el rasgo Volador (3)



TRAJE DE SUPERVIVENCIA

Cuando se trabaja en condiciones extremas, los trajes de supervivencia son un MUST HAVE. No importa que haga un frío intenso o un calor infernal, el traje de supervivencia mantendrá la temperatura del cuerpo en condiciones óptimas. Posee un sistema de reclamación para convertir el sudor en agua potable. La mayoría viene con protectores para la cabeza y los ojos.

El traje proporciona un +20 a todas las tiradas de Resistencia contra los efectos de entornos hostiles. Los trajes de buena calidad proporcionan un +25 y los de la Mejor calidad un +30, mientras que los de Mala calidad necesitan ser reparados después de 3 días de uso.

SINTEPIEL

La sintepiel es un traje de fibra elástica bioreactiva con una superficie inerte mate que se adapta como un guante al cuerpo del usuario. Proporciona 2 puntos de Blindaje en todas las localizaciones de impacto y además el usuario recibe una bonificación de +10 a las tiradas de esconderse y movimiento en silencio. También impide que el portador sea detectado por visores de infrarrojos y el rasgo visión en la oscuridad. El blindaje de la sintepiel no se acumula con otros blindajes y no se beneficia de la bonificación a Esconderse y Movimiento silencioso, pero seguirá siendo indetectable mediante visores de infrarrojos y Visión en la oscuridad.

MONÓCULO DE PUNTERÍA

Para un Rogue Trader, la imagen lo es todo, tanto en lo que se muestra como en lo que se oculta. Un monóculo de Puntería proporciona las dos, da la impresión de ser una persona que se puede permitir un objeto de calidad y de diseño, ni comparación con los incómodos implantes normales, mientras que proporciona secretamente información al usuario vía proyección directa al ojo. Distancias, velocidad del viento, detección infrarroja, sensores de movimiento, y más es posible manteniendo una apariencia elegante. Los modelos avanzados pueden enlazarse con armas especialmente mejoradas para incluir precisas trayectorias de disparo, contador de munición y estado del arma.

Un Monóculo de Puntería puede ser un Predictor de Movimiento, un Visor Fotosensible, un Visor Infrarrojo o una Mira Telescópica (se elige a la hora de adquirirlo). Para determinar que es algo más que un simple monóculo se requiere una tirada de Escrutinio Muy Difícil (-30). El monóculo debe ser conectado con un arma y cuenta como una mira de arma.

Un Monóculo de la Mejor Calidad puede escoger 2 de las opciones anteriores en vez de solo una.

VISORES PROTECTORES

Sencillos en diseño pero esenciales en muchas situaciones, los visores protectores tienen 2 propósitos principales. El primero es proteger los ojos, esencial en muchos combates donde pequeños fragmentos vuelan de un lado a otro. El otro objetivo es disminuir el efecto de las explosiones de luz de alta intensidad. Los visores protectores son parte del equipamiento de muchos equipos de asalto o de defensa. Proporcionan un +10 a cualquier tirada para proteger la vista de efectos perjudiciales, granadas fónicas, pequeños fragmentos, destellos potentes...

TRAJE DE EXPLORACIÓN RESCISCUM

Al explorar los rincones más alejados del Imperio y más allá, suele ser el caso que los estándares, trajes de exploración sellados no son capaces de proporcionar la mayor protección ni la mayor seguridad que se espera de ellos. Este es el porque, para el verdadero emprendedor (o verdadero paranoico), del venerable Traje de Exploración Resciscum, que ofrece la máxima sofisticación para la exploración del entorno y protección que el dinero puede comprar.

Especialmente diseñado para ambientes peligrosos, el Resciscum puede resistir la mayoría de los impactos y proporciona 4 puntos de Blindaje en todas las localizaciones. Instrumentos increíblemente sensitivos, creados por los antiguos ritos de la tecnociencia, permiten al usuario recoger y analizar cualquier material con los que los sensores del traje entren en contacto. Un equipamiento localizado en el casco del traje recoge automáticamente los datos que el traje adquiera.

Adicionalmente estos trajes incluyen un auspex interno, sistema Vox, reciclador de aire, y microcomunicador. Generalmente pueden operar 1 semana de uso continuo antes de necesitar 1 día entero de recarga. En caso de fallo de energía, el traje dará prioridad al reciclador de aire y al sistema de sellado para mantener vivo al usuario el mayor tiempo posible.

Sin embargo, todas estas maravillas hacen más pesado el traje que los trajes estándar de ambientes sellados, y no se recomienda combatir con ellos. Las habilidades Preparar y Nadar sufren un -10 así como, Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles y todas las habilidades relacionadas con Agilidad.

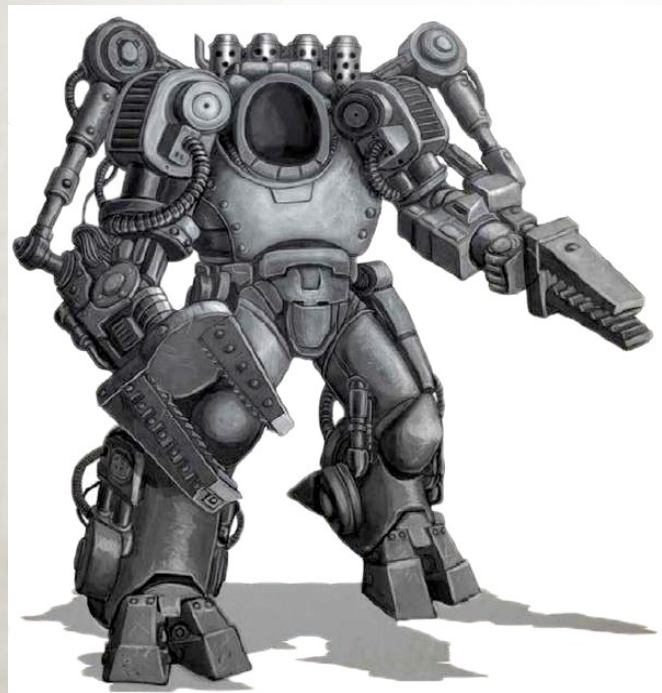
**ARMADURA PESADA DE TRABAJO “PRENSIO”
DELPHIS MODELO II**

Usando una combinación de refuerzos adicionales, cogitadores de equilibrio giroscópicos, y unos soportes de brazos y piernas especiales, esta especializada armadura pesada puede asegurar que incluso la carga mas pesada puede ser transportada por los ambientes mas peligrosos. No sorprende que estos trajes hayan adquirido gran popularidad entre los Rogue Trader con objetivos mas exploradores, quienes los utilizan para ahorrar tiempo en excavaciones peligrosas recuperando artefactos de valor incalculable. Con el equipo auxiliar adecuado, puede usarse para perforar el casco de un pecio espacial flotando en el vacío, despejar grandes extensiones de bosque, o incluso asistir a la rápida construcción de instalaciones imperiales en una colonia.

Ademas del +20 a Fuerza que proporcionan las servoarmaduras normales, el modelo “Prensio” proporciona el Rasgo Fuerza Antinatural +4 y Vigoroso. Un Explorador que lleve el traje aumentara su tamaño en un nivel (de normal a voluminoso). Sin embargo, todas estas mejoras tienen un precio en movilidad. El portador sufre un -40 a todas las tiradas basadas en Agilidad y un -20 a la Habilidad de Armas y de Proyectiles, demás no podrá realizar la acción Correr.

La armadura viene equipada con un auspex interno, crono, microcomunicador, Vox, y reciclador de aire, todo instalado en el casco. Mientras se lleve el casco, el traje cuenta como ambiente sellado y traje de vacío. Ha sido modificado para largos periodos de uso y tiene una autonomía de 24 horas antes de que necesite ser recargado, proceso que tarda mas o menos 1 día. Ponerse el traje es un proceso complicado y se tarda 30 minutos, 15 con ayuda.

Proporciona 9 puntos de blindaje en todas las localizaciones.



Nombre	Kgr	Disponibilidad
Mochila	1	Abundante
Capa de Camaleonina		Rara
Crono	-	Frecuente
Arnés de Seguridad	2	Común
Ropas y Adornos (Comunes)	-	Abundante
Ropas y Adornos (Mercader)	-	Normal
Ropas y Adornos (Noble)	-	Escasa
Filtros Nasales	-	Común
Visores Protectores	0,5	Común
Visores y Lentillas Fotosensibles	0,5	Escasa
Visor de Infrarrojos	0,5	Rara
Reciclador de Aire	1	Escasa
Respirador/Mascara de Gas	0,5	Normal
Traje de Supervivencia	0,5	Normal
SintePiel	2	Extremadamente Rara
Traje de Vacío	8	Normal
Traje de Vacío Modelo Selenita	25	Escasa
Traje de Vacío Modelo Los Tornos	30	Escasa
Monóculo de Puntería	-	Muy Rara
Visores Protectores	-	Común
Traje de Exploración Resciscum	22	Rara
Traje de Trabajo "Prensio"	155	Extremadamente Rara

UTENSILIOS

ALMANAQUE ASTRAE DIVINITUS

Un dispositivo tecnológico del Divino Astrometricum, una facción Calaxiana de tecnosacerdotes interesados en catalogar estrellas, nebulosas, y eventos distantes en el vacío. Su datos y proyecciones hololíticas forman un catálogo que aquellos que viajan entre las estrellas pueden utilizar. Proporciona un +10 a Navegación, Pilotar, Saber Académico (Astromancia) o Oficio (Astrógrafo) cuando su información sea relevante, a discreción del DJ.

ÁUSPEX/ESCÁNER

Estos dispositivos se utilizan para detectar emisiones de energía, movimiento y señales de vida biológica. Un personaje equipado con un áuspex recibe una bonificación de +20 a las tiradas de Perspicacia, y superando una tirada de Competencia tecnológica puede emplear su áuspex para captar cosas que los sentidos humanos no podrían percibir por sí solos, como gases invisibles, bioseñales o radiación ambiental. El alcance estándar de un áuspex es de 50 metros, aunque sus sensores no pueden atravesar muros de más de 50 centímetros de grosor ni determinados materiales aislantes. Los modelos de Buena Calidad reciben una bonificación de +30, y los de Mala Calidad solo pueden atravesar muros de 20 cm.



AUTOPLUMA

Estos artilugios de escritura de aspecto arcano permiten al usuario transcribir textos a una velocidad impresionante y con gran precisión. Un personaje que posea una habilidad Oficio puede utilizar una autopluma para recibir una bonificación de +10 a las tiradas de dicha habilidad, si el DJ lo cree oportuno.

CARGA DE DEMOLICIÓN

Una carga de Demolición es un dispositivo explosivo simple, comúnmente utilizado para volar puertas, abrir brechas en muros, y destruir infraestructura. Cuando una carga de demolición explota, cualquier cosa en su radio de acción recibe 3d10 puntos de daño explosivo, mas 2 por cada kilogramo usado. El radio de la explosión es de 5 metros mas 3 metros por cada kilogramo adicional.

COFRE DE ARMAS

Un largo estuche protector de muchos compartimentos de apertura rápida y encajes para células de energía, diseñado para llevarse en la espalda. Su propósito es proteger el diverso equipo de combate de un militar profesional del medioambiente y del robo. El cofre de Armas puede llevar 2 armas básicas o 4 pistolas (o un arma básica y 2 pistolas). Adicionalmente hay espacio para 4 cargadores de arma básica u 8 de pistola (o combinación, donde 2 cargadores de pistola equivalen a 1 de arma básica)

COMBIHERRAMIENTA

Las combiherramientas son artefactos mecánicos muy versátiles (aunque bastante estrafalarios) que suelen encontrarse en poder de los miembros del Adeptus Mechanicus. Un personaje puede usar una combiherramienta para recibir una bonificación de +10 a sus tiradas de Competencia tecnológica.

CORTADOR LÁSER

Los cortadores láser se utilizan cuando una puerta (o más comúnmente el casco de una nave) no puede abrirse con normalidad. Empleados originariamente por mineros, estos artefactos de corto alcance emiten un intenso haz láser que puede atravesar materiales duros y de gran densidad como roca, acero e incluso blindaje de vehículos con relativa facilidad. Por norma general, un cortador láser puede cortar o soldar 10 centímetros de metal por turno; este periodo de tiempo puede incrementarse o reducirse en función del grosor del material en cuestión. Los cortadores láser son demasiado poco prácticos para ser utilizados en combate. Se puede usar como arma (Pesada; 2m; 2d10+16 E; Pen 10; Car 10; Recarga 2), pero solo contra objetivos estáticos

DIAGNOSTICADOR

El diagnosticador es un sofisticado dispositivo usado en toda la galaxia. Puede detectar y diagnosticar cualquier enfermedad conocida en el Imperio, y puede ser incorporado en medikits, servocraneos, y otros servidores. Un Diagnosticador proporciona un +20 a Medicina para determinar la enfermedad que se padece. Un éxito indica el tratamiento adecuado.

PLACA DE DATOS

Las placas de datos están a la orden del día en el Imperio como principal medio de almacenamiento y lectura de texto impreso o de otros medios como grabaciones de video e imágenes. Son tan baratas y fáciles de producir que muchas de ellas contienen un único documento (sea de texto o cualquier otro formato) y sólo pueden reproducir ese archivo concreto. Otras tienen capacidad para almacenar nueva información, así como transmitir y recibir datos de otros dispositivos electrónicos.

MULTILLAVE

Dado que puede abrir la mayoría de las cerraduras imperiales convencionales, la multillave no es un objeto de uso habitual para la mayoría de los ciudadanos honrados del Imperio. Por los mismos motivos, no obstante, son muy valoradas por criminales y demás facinerosos. Un personaje provisto de una multillave recibe una bonificación de +10 a todas las tiradas de Seguridad que deba efectuar para abrir cerraduras. Los de Buena Calidad +20 y los de la Mejor Calidad +30.

MICROCOMUNICADOR

Un microcomunicador o cuenta de comunicación es un dispositivo intercomunicador de corto alcance que se lleva alojado dentro del oído. Su alcance efectivo es de casi 1 kilómetro, pero condiciones adversas como el mal tiempo, un terreno denso y obstáculos de roca o plásticero pueden reducir drásticamente su alcance.

MAGNOCULARES

Los magnoculares son potentes dispositivos visuales que aumentan los objetos lejanos. Los más avanzados y de mayor calidad pueden realizar aproximaciones de distancia, detectar fuentes de calor, calcular la posición de un objetivo y realizar capturas de imágenes para análisis posteriores.

INYECTOR

Los inyectores presentan muchas formas distintas, desde jeringuillas baratas y desechables hasta sofisticados hipodermicos o incluso parches de piel sintética con afinidad biológica con el sujeto. Un inyector puede contener una única dosis de cualquier droga, que puede administrarse con una media acción

ENMUDECEDOR

Los enmudecedores funcionan al revés que los chivatos: generan ondas sónicas que anulan los ruidos provocados por el movimiento de personal en una zona reducida. Un personaje equipado con un enmudecedor activo recibe una bonificación de +30 a sus tiradas de Movimiento silencioso. Los enmudecedores suelen tener una autonomía de 20 minutos de uso continuado, tras los cuales deben ser recargados (proceso que tarda alrededor de 1 hora).

BOTAS MAGNÉTICAS

Voluminosas y pesadas, estas botas de gran tamaño contienen electroimanes que permiten adherirse a superficies metálicas, como el casco exterior de una Nave de Vacío, y se encuentran habitualmente en el material de los armarios de emergencia. Las Botas Magnéticas reducen el Bonus de Agilidad en 2 cuando se usan, pero permiten movimiento normal en áreas sin gravedad o con gravedad baja, siempre que haya superficies adecuadas.

ESFERA/LÁMPARA INCANDESCENTE

Estos prácticos utensilios se usan con mucha frecuencia como fuentes de luz durante la noche o en lugares oscuros. Por lo general pueden iluminar una zona de unos 12 metros de diámetro. Una esfera o lámpara incandescente típica tiene una autonomía de 1d5 horas antes de necesitar recarga (o una nueva célula de energía).

GRILLETES/ESPOSAS

Estos objetos son sujeciones solidas empleadas a menudo por cazarecompensas y agentes de la ley, aunque también pueden encontrarse en manos de otros individuos mas nefarios con propósitos mucho mas siniestros.

REZÓN

Estos rezones magnéticos o con ganchos se disparan desde un pequeño dispositivo similar a una pistola, al que van unidos mediante un cable delgado pero resistente de 100 metros de longitud. Con el rezón afianzado en un lugar deseado, el usuario puede escalar manualmente por el cable o activar un cabrestante automático. En caso de extrema necesidad se puede utilizar como arma, se utiliza con las características de una ballesta.

MEDIKIT

Equipamiento vital para un medico. Cada uno viene con un cogitador de diagnostico con bio-escaner, drogas, y productos químicos para tratar una amplia variedad de heridas, proporcionando un +20 a la tirada de Medicae. Los Medikit de Buena Calidad incluyen aplicadores de sintepiel, antitoxinas, y otras ayudas que proporcionan el +20 a Medicae incluso si no se posee la habilidad, el único inconveniente es que son mas pesados, un extra de 3 kilogramos.

MULTICOMPAS

Al explorar nuevos mundos, un artefacto de esta antigua tecnología es imprescindible, pero pocos tienen los medios o la influencia para adquirirlo. Después de unos pocos segundos analizando los datos del planeta, el muticompa puede marcar rutas, mostrar la topografía, indicar altitud, actuar como brújula y muchísimo mas. Incluso el Adeptus Mechanicus no entiende del todo las capacidades de este raro objeto. Poseer un Multicompa proporciona un +10 a Supervivencia y a Navegación (Superficie).

PARACAÍDAS GRAVITATORIO

En muchos aspectos, un Paracaídas Gravitatorio actúa como una versión más pequeña y menos eficaz de un retroreactor, aunque la tecnología del paracaídas gravitatorio solo busca controlar la caída en lugar de elevar todo el peso de una persona.

Un Paracaídas **Gravitatorio** es un suspensor del tamaño de una mochila que permite a las tropas imperiales el flotar con seguridad sobre una columna de energía antigravitatoria hasta el suelo desde cualquier altura dentro del pozo gravitatorio de un planeta.

Contiene un generador que emite campos de suspensión que contrarrestan la fuerza de gravedad a nivel subatómico y dos pequeños impulsores alimentados por promethium situados a cada lado, a la altura del hombro, que permiten reducir aún más la velocidad y otorgan un cierto control direccional sobre el descenso. Suele emplearse para el descenso de tropas de asalto al campo de batalla, tanto desde una aeronave a baja altura como desde la atmósfera superior u órbita baja.

Si el personaje supera una tirada de Agilidad o una de Pilotar (Propulsor) +20, el paracaídas gravitatorio permite un aterrizaje seguro, sino se considera una caída de 2 metros por cada nivel de fracaso.



NÚCLEO DE ESTRUCTURACIÓN DE DATOS MODELO HADD

Un limitado núcleo de datos y visualizador geométrico que ha probado su utilidad para enfrentarse a problemas de lógica o con información fragmentaria. Proporciona un +10 a la Habilidad de Lógica, y a discreción de DJ puede reducir el tiempo de investigaciones, siempre que el personaje posee Competencia Tecnológica.

SISTEMA DE DEFENSA DE PERÍMETRO

Usado frecuentemente en muchos mundos recién colonizados, este sistema esta formado por docenas de altos pilones que forman parte de una red de energía, todos enlazados para formar una barrera de defensa invisible alrededor de instalaciones importantes. Emiten una gran cantidad de energía y pueden mantener a raya fácilmente a la mayoría de los animales nativos, pero contra ataques agresivos de fuerzas armadas o criaturas monstruosas caerá rápidamente. El campo causa 2d10+6 puntos de daño energético con la propiedad Shock. Los de Buena calidad causan 1d5 puntos de daño mas y los de la Mejor Calidad 1d10.

CODEx PLANETARIO

Los Codex Planetarios son restos arqueotecnológicos de la Edad Oscura de la Tecnología A primera vista no parecen nada de otro mundo a los ojos de los ignorantes, en manos de alguien capaz de identificarlos, un Codex Planetario es un dispositivo de almacenamiento de datos que no tiene precio, capaz de proporcionar una casi ilimitada información sobre un planeta específico. Sin embargo, acceder a los datos no es nada fácil y realmente parece que el Codex Planetario quiere guardar sus secretos.

Se necesita una tirada de Competencia Tecnológica con un -40 para acceder a los datos (si se posee la habilidad Saber Prohibido (Arqueotecnología) es con un -10), que incluyen (a discreción del DJ): un mapa completo del planeta, una lista de la fauna y flora detallada, la descripción de la actividad Xeno en el planeta, y la localización de dicha actividad, la historia del uso del planeta por el Imperio, y cualquier cosa que el Dj crea apropiado. Fallar la tirada provoca datos erróneos

Cada Codex trata sobre un planeta, y su tamaño y forma es como el de una placa de datos normal.

KIT DE DISFRAZ

Hay veces en las que un explorador debe o quiere ocultar su apariencia o tomar la apariencia de otro. Algunos Rogue Traders propagan rumores de su partida, para luego volver de la Expansión y vender o adquirir artículos ilegales. Los Kit de Disfraz van desde maquillaje básico y aplicadores de piel artificial, a elaborados colorantes para la piel, distorsionadores vocales, e incluso falsas capas dermicas para sortear los escaners genéticos. Un Kit de Disfraz proporciona un +10 a la Habilidad Disfrazarse, uno de Buena Calidad un +20 y el de la Mejor Calidad un +30.

NAVIS PRIMA

Quizá sean uno de los objetos mas valiosos que los exploradores pueden poseer, ya que muestran rutas seguras a través de la disformidad, o al menos tan seguras como un viaje de estas características puede ser. Algunas cubren localizaciones de salto y tiempos de viaje conocidos por muchos, pero otras pueden revelar rutas conocidas solo por unos pocos, que guardan el secreto con sus vidas. Incluso mas raros son aquellos mapas , presumiblemente perdidos, que describen rutas de salto a través de lo desconocido o solo conocidas como rumor o leyenda. Todos estos objetos pueden originar una búsqueda de décadas, incluso establecer nuevas fortunas y casas nobles o destruirlas completamente. Estos objetos son excepcionalmente raros y pueden ser el objetivo de una larga búsqueda persiguiendo cada rumor de dichos mapas.

Los mapas de Calidad Normal no proporcionan ningún bonus, pero los Navis Prima de Buena Calidad conceden un +10 a Navegación (Disformidad) y a Navegación (Estelar). Los de la Mejor Calidad proporcionan un +20.

ORTODOXIA DE MEFONTE

Un tomo o placa de datos que contiene las 3 veces sagradas colección de catecismos, castigos, y primeros salmos recopilados por el Pio Mefonte en el siglo 4 del M41. Son algunos de los versos mas conocidos del Ministorum Calaxiano, y poseerlo en un símbolo de lo sagrado y buen conocedor de las enseñanzas del Emperador. Proporciona un +10 a las tiradas de Carisma que estén relacionadas con la oratoria religiosa o la inspiración ante audiencia Imperial.

FOCO PSÍQUICO

Los psíquicos a menudo utilizan artefactos que les ayudan a concentrar sus poderes. Un Foco Psíquico puede ser un hueso sagrado, un colgante de cristal, el ornamento tallado de un bastón. Cuando un psíquico realiza un tirada de Foco de Poder gana +10 a su Foco de Poder.

CHIVATOS

Los chivatos son alarmas de proximidad que detectan movimientos o sonidos (dependiendo del modelo) y advierten a sus propietarios de cualquier peligro emitiendo un ruido horrible. Para utilizar un chivato hay que conseguir una tirada de Competencia tecnológica. El Dj debe realizar esta tirada en secreto para que el jugador no sepa con certeza si el dispositivo funcionará correctamente. Una vez colocado, un chivato tiene una Percepción de 75 a efectos de detectar sonidos o movimientos. Si detecta a un intruso se disparará su alarma, la cual puede oírse en un kilómetro a la redonda. Puertas, paredes y demás barreras físicas pueden reducir el alcance de esta alarma.

JAULAS PARA BESTIAS

De incalculable valor para aquellos que buscan capturar las grandes bestias y monstruosidades xenos que se encuentran en los mundos a lo largo del Imperio, las jaulas mas comunes son simples construcciones con barrotes. Las versiones mas avanzadas incorporan potentes generadores de conmoción o placas de adamantium. Las mejores carecen del barrotes, en vez de ello utilizan campos de éxtasis para contener peligrosas criaturas.

Las de Mala calidad ,aunque no tiene defectos, podrían sufrir brechas debido a su defectuosa construcción. Las de Buena calidad incorporan generadores de conmoción y barrotes de adamantium, mientras que las de Mejor Calidad utilizan campos de éxtasis, congelando a las criaturas en el tiempo y haciéndolas invulnerables al daño hasta que el campo es desactivado.

BOMBA MELTA

Las bombas Melta son fijadas al objetivo mediante adhesivos magnéticos. Son ideales para destruir vehículos, muros y otros objetivos blindados. Las bombas Melta no están preparadas para ser arrojadas, hay que colocarlas en contacto con el objetivo para asegurar su máximo efecto. Cuando una Bomba Melta explota produce 6d10 puntos de daño energéticos en un radio de 2 metros con una Penetración de 12 y las propiedades Incendiaria y Melta.



EMISOR VOX

Un Emisor Vox es un simple dispositivo de comunicaciones que se utiliza para enviar y recibir señales a grandes distancias, incluyendo naves en órbita desde la superficie de un planeta. El alcance estándar es de 100 km, aunque otros modelos de mejor calidad tiene alcance mucho mayores.

ANILLO DE VENENO

Un objeto utilizado por asesinos y por nobles sin escrúpulos, el anillo contiene un pequeño compartimiento que se abre con un movimiento adecuado del dedo que lo lleva. Toda tirada que se realice para darse cuenta que se esta utilizando para introducir una sustancia en la comida o bebida recibe un -20.

Nombre	Kgr	Disponibilidad
Bomba Melta	12	Muy Rara
Emisor Vox	-	Rara
Anillo de Veneno	-	Muy Rara

Nombre	Kgr	Disponibilidad
Almanaque Astrae Divinicus	4	Extremadamente Rara
Auspex/Escaner	0,5	Escasa
Autopluma	-	Escasa
Carga de Demolición	1	Escasa
Cofre de Armas	6	Normal
Combiherramienta	1	Rara
Cortador Láser	4	Normal
Diagnosticador	4	Muy Rara
Placa de Datos	0,5	Común
Multitllave	-	Escasa
Microcomunicador	-	Normal
Magnoculares	0,5	Común
Inyector	-	Abundante
Enmudecedor	2	Común
Botas Magnéticas	2	Rara
Esfera/Lampara	0,5	Abundante
Grilletes/Esposas	-	Frecuente
Rezón	2	Normal
Medikit	2	Común
Multicompas	4	Casi Único
Paracaídas Gravitatorio	15	Rara
Núcleo de Estructuración de Datos	13	Muy Rara
Sistema de Defensa de Perímetro	175	Muy Rara
Codex Planetario	4	Rara
Kit de Disfraz	5	Rara
Navis Prima	1	Muy Rara
Ortodoxia de Mefonte	2	Rara
Foco Psíquico	-	Rara
Chivatos	1,5	Común
Jaulas de Bestias/Tamaño Normal	50	Común
Jaulas de Bestias/ Grande	100	Rara
Jaulas de Bestias/Enorme	200	Rara
Jaulas de Bestias/Masiva	400	Muy Rara