

COMPONENTES

Las naves de vacío están compuestas por varios componentes, todos contenidos en el interior del casco de la nave. Estos componentes son los que hacen que una nave de vacío sea una nave de vacío, y no un cascarón vacío.

Hay 2 tipos de componentes: Componentes Esenciales y Componentes Suplementarios. Los Componentes Esenciales son aquellos que la nave necesita para ser operativa. Estos incluyen el puente de mando, los motores de plasma, los motores warp, el soporte vital y similares. Los Componentes Suplementarios pueden ser útiles pero no son necesarios para el correcto funcionamiento de una nave de vacío. Incluye, bahías de carga, armas, barracones de pasajeros...

Los Componentes utilizan 2 recursos finitos en la nave, Espacio y Energía. Hay un límite al espacio que hay en el interior de una nave y a la energía que generan los motores de plasma.

COMPONENTES ESENCIALES

“¡¡No me importa si los barracones de la tripulación se quedan sin energía!! ¡¡Si no parcheo el conducto principal seremos tragados por el vacío!!

Contramaestre McCaid, abordó del Águila Vigilante

Todas las naves tienen ciertos componentes sin los que no podría operar. Pueden ser mejorados, cambiándolos por otros.

MOTORES DE PLASMA

Edificios gigantescos de una tecnología casi desconocida por la mayoría, los motores de plasma ocupan un gran espacio en una nave. Sin ellos, una nave de vacío es solo una tumba fría flotando en el espacio.

MOTORES WARP

La vasta mayoría de las naves viajan a velocidades mucho más inferiores que la velocidad de la luz. Tienen la poco envidiable opción de permanecer atrapados en un sistema solar, o gastar siglos en viajar a la estrella más cercana. Los Motores Warp proporcionan un atajo, permitiendo a la nave entrar en un terrorífico reino conocido como el Inmateria. Si una nave puede sobrevivir, puede alcanzar destinos en semanas en vez de en años.

ESCUDOS DE VACÍO

Crean una barrera de energía que rodea la nave. Las versiones más débiles existen principalmente para reflejar escombros, mientras que las versiones militares pueden absorber ráfagas de fuego enemigo.

CAMPO GELLAR

Aunque los escudos de vacío protegen a una nave en el espacio, no es así contra las pesadillas que habitan en la disformidad. Por eso una nave capaz de viajar a través del Inmateria requiere de un Campo Gellar. Esta tecnología ha existido mucho antes de la Era de los Conflictos, y crea una burbuja protectora de realidad en el reino del caos, y mantiene sus criaturas fuera de la nave.

SOPORTE VITAL

Sin los filtros y bombas del soporte vital el agua y el aire de una nave serían tóxicos rápidamente.

COMPARTIMENTOS DE LA TRIPULACIÓN

Incluso el transporte más pequeño requiere de miles de tripulantes. La mayoría son mano de obra de las profundidades de las colmenas, otros son tripulantes preparados para manipular los sistemas de la nave. De cualquier modo necesitan un lugar para vivir, ya sea un mohoso nicho o una cabina bien preparada.

PUENTE

Como cada cuerpo necesita una cabeza, una Nave de vacío necesita tener un puente. Aquí, desde su púlpito de mando, el capitán dirige la nave y las acciones de miles de tripulantes. También se encuentran los avanzados cogitadores que dirigen los sistemas de puntería, los sensores y otros sistemas.

SENSORES/SISTEMAS DE AUGURIO

La vista es de poca ayuda en la inmensidad del espacio. Auspex, detectores de gravedad y los sistemas de augurio pueden detectar la luz reflejada de un asteroide o la fuente de energía de una nave enemiga a cientos de miles de kilómetros.

COMPONENTES SUPLEMENTARIOS

No son necesarios para el funcionamiento de una nave, pero pueden ser vitales para las operaciones e incluso la supervivencia. Algunos son armas, compartimentos de pasajeros, blindajes, bahías de carga, hangares etc....



COMPONENTES ESENCIALES

MOTORES DE PLASMA

Un motor de plasma hace algo mas que mover la nave. También proporciona energía a todos los sistemas de la nave...el feroz corazón de la nave.

MOTORES CLASE 1 MODELO JOVIAN

La PCE (Plantilla de Construcción Estandar) estandar para transportes, compacta pero con poca potencia.

MOTORES CLASE 1 MODELO LOS TORNOS

La PCE de motores estándar para transportes ha sido mejorada para proporcionar mas energía a costa de espacio.

MOTORES CLASE 2 MODELO JOVIAN

La PCE de motores estándar para naves de tipo escolta

MOTORES CLASE 3 MODELO JOVIAN

La PCE de motores estándar para las naves capitales de menor tamaño

MOTORES CLASE 4 MODELO JOVIAN

La PCE de motores estándar para cruceros

MOTORES CLASE 4.5 “CRUCERO DE GUERRA” MODELO JOVIAN

Los astilleros Jovian producen estas PCE de motores de forma escasa, reservándolo para naves de guerra que necesitan una gran cantidad de energía para alimentar sus numeroso armamento de lanzas.

MOTORES CLASE 2A “MERCANTE VELOZ” MODELO LOS TORNOS

Los Tornos hace mucho abogo el tamaño y la energía de sus motores a costa del espacio. El motor apodado “Mercante Veloz” (que puede ser equipado en la mayoría de la naves de pequeño tamaño) lleva esta filosofía al extremo.

Motores de Gran Tamaño: Aumenta la Maniobrabilidad de la nave en un +3 y la Velocidad en +1.

MOTORES CLASE 2B “ESCOLTA” MODELO LOS TORNOS

El éxito del “Mercante Veloz” ha resultado en modificaciones para motores de naves militares.

Motores de Gran Tamaño: Aumenta la Maniobrabilidad de la nave en un +3 y la Velocidad en +1.

MOTORES CLASE 8.1 MODELO JOVIAN

Los Motores de la serie “Clase 8” producidos por los astilleros Jovian son construidos de una PCE incompleta descubierta hace menos de 1 milenio. Aunque tiene algo de menos potencia que otros motores Jovian, es mucho mas resistente, capaz de absorber daños capaces de inutilizar otros motores, sin perder efectividad. Estos motores están reservado para naves militares, y el 8.1 esta diseñado para fragatas.

Construcción Fiable: Si el Componente es dañado, despresurizado, o sufre un impacto critico (incluido el 4 o el 6), tira 1d10. Con 4 o mas el efecto es ignorado.

MOTORES CLASE 8.2 MODELO JOVIAN

El segundo en la serie de motores “Clase 8” producidos por los astilleros Jovian. El 8.2 esta diseñado para cruceros ligeros

Construcción Fiable: Si el Componente es dañado, despresurizado, o sufre un impacto critico (incluido el 4 o el 6), tira 1d10. Con 4 o mas el efecto es ignorado.

MOTORES CLASE 8.3 MODELO JOVIAN

El tercero en la serie de motores “Clase 8” producidos por los astilleros Jovian. El 8.3 esta diseñado para cruceros

Construcción Fiable: Si el Componente es dañado, despresurizado, o sufre un impacto critico (incluido el 4 o el 6), tira 1d10. Con 4 o mas el efecto es ignorado.

MOTORES CLASE 8.4 MODELO JOVIAN

El cuarto en la serie de motores “Clase 8” producidos por los astilleros Jovian. El 8.4 esta diseñado para Grandes Cruceros

Construcción Fiable: Si el Componente es dañado, despresurizado, o sufre un impacto critico (incluido el 4 o el 6), tira 1d10. Con 4 o mas el efecto es ignorado.

MOTORES THETA-7 MODELO MEZOA

Una progresión lógica hacia la tendencia de motores ultra rápidos, el Theta-7 es un enorme y poderoso motor de plasma civil diseñado para la pura velocidad. Los Theta-7 son construidos utilizando técnicas arriesgadas, como la utilización de cámaras de plasma semi-inestables.

Motores de Gran Tamaño: Aumenta la Maniobrabilidad de la nave en un +5 y la velocidad en +2.

Motores Frágiles: Cualquier impacto en los motores de plasma precisamente equilibrados pueden incapacitar la nave entera. Si sufre un resultado de “Propulsores Dañados” o “Motores Inutilizados” en un Impacto critico, la tirada en ambos casos siempre sera un 10.

MOTORES CLASE 4A “ULTRA” MODELO SATURNO

La popularidad de los Cruceros de Guerra a dado lugar a una aceptación general de que teóricamente es posible equipar a estas naves con armamento capaz de hacer frente a un Gran Crucero de milenios anteriores. Los actuales generadores de energía de la mayoría de los cruceros no eran capaces de soportar la demanda de energía de los sistemas mejorados, pero el astuto rediseño de los motores de plasma de los miembros del Adeptus Mechanicus ha permitido esta mejora. Estos motores son ahora reverenciados por algunos Magos como el pináculo de la tecnología humana.

MOTORES CLASE 5 MODELO SATURNO

Durante 10000 años, los Grandes Cruceros del Imperio han atravesado las estrellas. La demanda de energía es enorme, necesitando enormes salas de motores del tamaño de un transporte. Estos motores no son eficientes en lo que se refiere a la energía que producen y al espacio que necesitan.

MOTORES CLASE “VIBORA” MODELO SEGRAZIAN

Una descarada copia de los motores Theta-7, creados por el ilegal gremio tecnológico de Segrazia en el Limite Skardian, en los exteriores del Sector Calixis, este diseño tiene la reputación de la nave de exploración Viper mas rápida

Estos motores son populares entre aquellos que valoran la pura velocidad para persecuciones o evasiones de patrullas navales.

Motores de Gran Tamaño: Aumenta la Maniobrabilidad de la nave en un +5 y la velocidad en +2.

Motores Frágiles: Cualquier impacto en los motores de plasma precisamente equilibrados pueden incapacitar la nave entera. Si sufre un resultado de “Propulsores Dañados” o “Motores Inutilizados” en un Impacto critico, la tirada en ambos casos siempre sera un 10.



Motores de plasma	Clase de Nave	Energia	Espacio	SP
Motores Clase 1 modelo Jovian	Transporte	35 Generada	8	0
Motores Clase 1 modelo Los Tornos	Transporte	40 Generada	12	+1
Motores Clase 2 modelo Jovian	Corsario, Fragata	45 Generada	10	0
Motores Clase 3 modelo Jovian	Cruceros Ligero	60 Generada	12	0
Motores Clase 4 modelo Jovian	Cruceros	75 Generada	14	0
Motores Clase 4.5 "Crucero de Guerra" Modelo Jovian	Crucero Ligero	65 Generada	14	+2
Motores Clase 4.5 "Crucero de Guerra" Modelo Jovian	Crucero	85 Generada	17	+2
Motores Clase 2a "Mercante Veloz" Modelo Los Tornos	Transporte	40 Generada	14	+2
Motores Clase 2b "Escolta" Modelo Los Tornos	Corsario, Fragata	47 Generada	14	+2
Motores Clase 8.1 modelo Jovian	Fragata	44 Generada	11	+1
Motores Clase 8.2 modelo Jovian	Crucero Ligero	59 Generada	13	+1
Motores Clase 8.3 modelo Jovian	Crucero	74 Generada	15	+1
Motores Clase 8.4 modelo Jovian	Gran Crucero	93 Generada	20	+1
Motores Theta-7 modelo Mezoa	Transporte	44 Generada	18	+1
Motores clase 4a "Ultra" Modelo Saturno	Crucero de Guerra	90 Generada	14	0
Motores Clase 5 Modelo Saturno	Gran Crucero	95 Generada	18	0
Motores Clase "Víbora" modelo Segrazian	Corsario, Fragata	45 Generada	16	+2

MOTORES WARP

Los motores warp permiten a una nave rasgar el mundo material e lanzarse a la disformidad, permitiéndole atravesar grandes distancias en un latido de corazón, pero exponiéndose a los peligros del Inmaterium

MOTORES WARP MODELO STRELOV 1

Permite a una nave entrar y permanecer en el Inmaterium

MOTORES WARP MODELO STRELOV 2

Permite a una nave entrar y permanecer en el Inmaterium

MOTORES WARP MODELO MARKOV 1

La serie de motores warp Markov han sido diseñados para impulsar a través del Inmaterium a naves de pequeño tamaño.

Sobrecargado: Reduce el tiempo base de viaje a través del Inmaterium en 1d10 días por semana completa de viaje. Si el viaje es de una semana o menor antes de la reducción de tiempo, no tiene efecto. Puede ser modificado por el resultado de la tirada Navegación (Disformidad).

MOTORES WARP MODELO MARKOV 2

El Markov 2 ha sido adaptado para reducir el tiempo de viaje de los Cruceros Ligeros. Sin embargo, ciertos problemas con el diseño han reducido su efectividad.

Sobrecargado: Reduce el tiempo base de viaje a través del Inmaterium en 1d5 días por semana completa de viaje. Si el viaje es de una semana o menor antes de la reducción de tiempo, no tiene efecto. Puede ser modificado por el resultado de la tirada Navegación (Disformidad).

MOTORES WARP MODELO MILOSLAV H-616B Y G-616B

Muchas antiguas naves, particularmente los Cruceros, Cruceros Pesados y Grandes Cruceros del Imperio utilizaban una variedad de avanzada tecnología experimental. Muchas de estas tecnologías han sido retiradas por los miembros del Adeptus de Marte. Los Motores warp H-616B y el G-616B permanecen en el límite de los diseños sospechosos, no lo suficientemente heréticos, pero de alguna forma marcados por lo profano. Capaces de una gran velocidad durante los viajes a través del Inmaterium, los motores son notablemente menos seguros que diseños posteriores, y son más propensos a atraer entidades hostiles de la disformidad y de generar corrientes discordantes capaces de tragarse una nave entera.

Velocidad de los Condenados: Reduce el tiempo de las rutas del Inmaterium a la mitad. Sin embargo, tira en la Tabla Encuentros en la Disformidad cada 3 días en vez de cada 5.

MOTORES WARP MODELO ALBANOV 1

Para algunos navíos, un viaje seguro es más importante que uno rápido. El riesgo de atravesar la disformidad es enorme, y cualquier cosa que pueda disminuir esos riesgos puede ser de gran valor, porque las naves y su carga son astronómicamente caras. Contrariamente, si el viaje es más largo, los beneficios son menores por el mantenimiento, provisiones y tripulación.

Montar las Sombras: Dobra el tiempo de viaje a través del Inmaterium. Puede ser modificado por la tirada de Navegación (Disformidad).

Firme como hasta ahora: +20 a las tiradas, acumulativo con otros modificadores, a cualquier tirada en la Tabla Encuentros en la Disformidad (RT 186), -20 si se utiliza The Navis Primer.

Entrada Tranquila: Cuando se abandona la Disformidad, la nave ha tenido un amplio margen de tiempo para hacerlo de forma precisa. Cualquier tirada que realice el Navegante para corregir la salida tiene un +10.

MOTORES WARP KLENOVA CLASE M

Esta variante de motor warp ha sido diseñado para naves que atraviesan rutas seguras a través del Inmaterium entre sistemas cercanos, y durante 3 siglos los astilleros Kormisoshi ha instalado un reducido número de estos motores warp en naves específicamente seleccionadas. Este modelo realiza viajes a través del Inmaterium sin Navegante. Que decir que la Navis Nobilita ha realizado numerosas quejas oficiales contra el uso de estos motores, pero debido a sus limitación y a la velocidad de la burocracia Imperial, se mantienen en uso (muy escaso).

Instalar uno de estos motores traerá la ira de la Navis Nobilita sobre el Rogue Trader.

Estas naves solo pueden atravesar las corrientes de la Disformidad para seguir una ruta calculada. Múltiples cogitadores ayudan a encontrar una ruta segura. Sin embargo, el sistema no está preparado para una interfaz de Navegante.

Misterios de la Disformidad: No se puede valorar el estado del Inmaterium, así que los peligros aumentan. Cuando se utilizan estos motores, la nave debe hacer una tirada diaria en la Tabla Encuentros de la Disformidad. El sistema del motor warp Klenova no es compatible con los poderes de los Navegantes o cualquier otro componente que modifique el tiempo del viaje.

CAMPOS GELLAR

El Campo Gellar de una nave crea una burbuja que la rodea cuando viaja a través de la Disformidad, protegiéndola de los peligros que habitan allí

CAMPO GELLAR

Protege la nave de la infinidad de peligros del Inmateriaum.

PERDICION DE LA DISFORMIDAD

El casco entero de la nave ha sido recubierto con protecciones hexagramicas plateadas. Estas refuerzan el Campo Gellar que se proyecta desde una estatua de 50 metros de un Santo Imperial, justo enfrente del puente.

Escudo de Fe: Cualquier tirada de Navegación para manejar la nave a través de la Disformidad tiene un +10. Cuando se utilice la Tabla Encuentros en la Disformidad, se tira 2 veces y el Navegante escoge cual aplicar.

CAMPO GELLAR DE EMERGENCIA

Algunos capitanes equipan sus generadores de Campos Gellar con cogitadores de emergencia que activan el campo automáticamente al detectar la Disformidad. Aunque algunos han desechado la idea por el alto consumo de energía y otros desconfían de los sistemas automáticos, estos equipos han salvado a mas de una nave.

Rutinas Autoinicializadas: Si la nave entra inesperadamente en la Disformidad, tira 1d10. Con 3 o mas el Campo Gellar se activa, protegiendo la nave de las incursiones de la Disformidad.

CAMPO GELLAR MODELO BELACANE 90R

El mundo forja de Belacane en el Sector Calixis es famoso por la construcción de barreras protectoras, escudos de vacío, campos de éxtasis, y Campos Gellar. El 90R era un tipo experimental que permitía aumentar el manejo de la nave, permitiendo atravesar la Disformidad como un tiburón. Desgraciadamente, es propenso a inexplicables "parpadeos" durante un uso prolongado, que permiten a las criaturas demoníacas entrar en la nave durante su viaje...por eso no es muy utilizado.

Campo Corrupto: Cualquier tirada de Navegación para pilotar la nave a través de la Disformidad gana un +10. Sin embargo, suma +20 a la tirada en la Tabla Encuentros en la Disformidad (-20 si se unas The Navis Primer), para reflejar el riesgo de usar este tipo de campo gellar.

CAMPO GELLAR CON ESCUDO INTEGRADO MODELO MEZOA

En un esfuerzo por disminuir el numero de dispositivos que necesitaban habitualmente mantenimiento y reparaciones, los adeptos de Mezoa decidieron combinar el Campo Gellar con un sistema de Escudos de Vacío. El resultado de esta modificación es bastante discutido. Algunas de las naves utilizadas para realizar las pruebas, no las superaron. De todas formas, este sistema se ha implantado en naves utilizadas para viajes cortos.

Pobre Sintonizacion: Como el sistema sirve para 2 funciones, es menos efectivo que un campo Gellar normal. -5 a la Tabla de Encuentros en la Disformidad (+5 The Navis Primer).

Sistema Dependiente: Si los Escudos de Vacío son dañados por algún impacto critico, el Campo Gellar también es dañado.



Componente	Clase de nave	Energía	Espacio	SP
MOTORES WARP				
Motores Warp Modelo Strellov 1	Transporte, Corsario, Fragata	10	10	-
Motores Warp Modelo Strellov 2	Crucero Ligero, Crucero	12	12	
Motores Warp Modelo Markov 1	Transporte, Corsario, Fragata	12	12	+1
Motores Warp Modelo Markov 2	Cruceros Ligeros	13	13	+1
Motores Warp Modelo Miloslav H-616B	Crucero Ligero, Crucero	10	12	-
Motores Warp Modelo Miloslav G-616B	Transporte, Corsario, Fragata	8	10	-
Motores Warp Modelo Albanov 1	Transporte, Corsario, Fragata	10	11	+1
Motores Warp Klenova Clase M	Transporte, Corsario, Fragata	10	10	-
CAMPOS GELLAR				
Campo Gellar	Todas las naves	1	0	-
Perdición De La Disformidad	Todas las naves	1	0	+2
Campo Gellar De Emergencia	Todas las naves	2	0	-
Campo Gellar Modelo Belacane 90r	Todas las naves	1	0	-
Campo Gellar Con Escudo Integrado Modelo Mezoa	Transporte, Corsario	0	0	-

ESCUDOS DE VACIO

Los escudos de vacío crean un barrera de energía que protege la nave de los escombros espaciales y del fuego enemigo.

SISTEMA DE ESCUDO DE VACIO SIMPLE

Un único Escudo de Vacío multicapa. Proporciona 1 Escudo de Vacío

SISTEMA DE ESCUDO DE VACIO MULTIPLE

Doble sistema multicapa de Escudo de Vacío Proporciona 2 Escudos de Vacío

ESCUDO DE REPULSION

Este escudo de vacío estándar tiene sus frecuencias ajustadas para apartar los escombros y los restos estelares.

Escudo de Vacío: Proporciona 1 Escudo de vacío

Partículas Cargadas de Repulsión: La nave no sufre penalización a las acciones de maniobra cuando viaja a través de nebulosas, anillos de hielo, nubes de plasma o otros fenómenos estelares que consistan principalmente en partículas pequeñas.

SISTEMA DE ESCUDOS DE REPULSION

Este sistema de escudos de vacío tiene sus frecuencias ajustadas para apartar los escombros y los restos estelares.

Escudo de Vacío: Proporciona 2 Escudos de Vacío

Partículas Cargadas de Repulsión: La nave no sufre penalización a las acciones de maniobra cuando viaja a través de nebulosas, anillos de hielo, nubes de plasma o otros fenómenos estelares que consistan principalmente en partículas pequeñas.

SISTEMA DE ESCUDO DE VACIO TRIPLE

Los antiguos Grande Cruceros ocasionalmente utilizados por la Armada Imperial y por alguna Dinastía fabulosamente rica, son los únicos navíos que pueden instalar estos sistemas del tamaño de pequeñas ciudades. Este sistema que los Grandes Cruceros puedan resistir y absorber una gran cantidad de daño.

Escudo de vacío: Proporciona 3 Escudos de Vacío

SISTEMA DE ESCUDOS DE VACIO “DESTELLO”

MODELO VOSS

Los Escudos de Vacío son el principal sistema de defensa en las naves de vacío, el único problema es su alto consumo de energía. El mundo Forja Voss intentó hacer más de 6 milenios reducir el consumo de energía reduciendo el rendimiento de fase de los escudos. Aunque consumían menos energía su protección también era menor. Aunque ya no Voss los fabrica, todavía es posible encontrarlos y se usan en las regiones más seguras.

Escudos de Vacío: Proporcionan 1 Escudo de Vacío

Fluctuación de Energía: Cuando este Escudo de Vacío cancela un impacto de cualquier tipo, tira 1d10. Con un 3 o menos, el Escudo de Vacío sufre una sobrecarga localizada y no cancela el impacto.

SISTEMA MULTIPLE DE ESCUDO DE VACIO

“DESTELLO” MODELO VOSS

Este sistema solo se puede instalar en Cruceros.

Escudos de Vacío: Proporcionan 2 Escudos de Vacío

Fluctuación de Energía: Cuando este Escudo de Vacío cancela un impacto de cualquier tipo, tira 1d10. Con un 3 o menos, el Escudo de Vacío sufre una sobrecarga localizada y no cancela el impacto.

PUENTE DE LA NAVE

El puente es el cerebro de la nave, desde donde el capitán comanda el navío y dirige cada acción

PUENTE DE COMBATE

Un vestigio de los días de la nave en la Armada, el puente ha sido preparado y equipado con el combate en mente.

Estación de Control de Daños: Mientras el puente no este dañado, todas las tiradas de Competencia Tecnológica para reparar la nave tienen una bonificación de +10.

PUENTE DE MANDO

Este puente ha sido modificado para dar al capitán un gran control sobre su nave

Reles de Cogitadores Mejorados: Mientras que el puente no este dañado, todas las tiradas de Mando realizadas por el Capitán reciben un +5 y todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles para disparar las armas de la nave ganan un +5. Si este componente recibe un impacto crítico, se quedará sin energía si en 1d10 se saca un 3 o más.

PUENTE DE COMERCIO

El puente esta equipado con cogitadores, servidores y proyectores hololíticos, para proporcionar una rápida carga y descarga de mercancías

Organizado: Cuando se realiza un objetivo de Comercio, los Exploradores ganaran 50 puntos de logro al completarlo

PUENTE BLINDADO

Los puentes de mando de las naves de guerra suelen estar reforzados con blindaje adicional, para asegurar la supervivencia de sus ocupantes

Armadura Reforzada: Si este componente recibe un impacto critico o resulta dañado o sin energía, tira 1d10. Con una tirada de 4 o mas, ignora ese efecto.

PUENTE MAESTRO

El puente de la nave esta diseñado con un único objetivo, ganar batallas.

Mesas Maestras de Navegación: Todas las tiradas de Pilotar y de Navegación realizadas por la tripulación ganan un +5.

Sistema de Disparo Mejorado: Todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles para disparar las armas de la nave ganan un +10.



PUENTE DE EXPLORACION

Un puente favorecido por los Exploradores del Mechanicus, los circuitos de cogitadores proporcionan una optima interfaz con cartas hololíticas y la información de sistemas de augurio.

Escaner de Larga Distancia: La nave gana un +5 a Detección cuando utiliza Activar Augurio.

Registros de Navegación: Cuando se realice un objetivo de Exploración, los jugadores ganan 50 puntos de logro adicionales.

PUENTE DE NAVE INSIGNIA DE LA FLOTA

Este puente esta diseñado no solo para dirigir una nave sino para controlar la gloria de una flota entera. Sistemas de Vox mejorados, cogitadores con proyectores hololíticos, y trofeos de victorias pasadas ocupan todo el espacio.

Mando de la Flota: Mientras el puente no sea dañado todas las tiradas de Mando realizadas por los oficiales al mando ganan un +10. Además, todas las tiradas de Pilotar y de Navegación realizadas por esta nave o cualquiera a 30 UV ganan un +5.

PUENTE DE MANDO DE VUELO

Coordinar múltiples escuadrones de cazas de ataque requiere constantes mejoras y grandes recursos tácticos El puente se encarga constantemente de informar a los jefes de escuadrón, de los sistemas de navegación, y de las comunicaciones Vox para que múltiples escuadrones de ataque se puedan coordinar a la vez.

Mando de Vuelo: Mientras el puente no sea dañado, todas las tiradas relacionadas con los escuadrones de ataque reciben un +5, y las tiradas para preparar nuevos escuadrones son superadas automáticamente

Control de Vuelo: Todos los objetivos de Comercio que involucren transportes de tierra a órbita o con transportes pequeños reciben 25 puntos de logro.



PUENTE DE INVASION

Adaptado de los diseños utilizados para escuadrones de asalto planetarios, este puente esta construido para apoyar las invasiones planetarias realizando bombardeos orbitales precisos.

Sistemas de Bombardeo Mejorados: Todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles que se realicen contra objetivos planetarios reciben un +10. además las fuerzas terrestres en comunicación con la nave se consideran equipadas con un Multicompas.

PUENTE CONTRABANDISTA

Este puente ha sido diseñado para parecer un puente de comercio normal, mientras que contiene sensores avanzados, compartimientos ocultos, sistemas de comunicación codificados.

Negocios Oscuros: Cuando se realiza un objetivo Criminal, los exploradores reciben 50 puntos de logro adicionales.

Componente	Clase de nave	Energia	Espacio	SP
ESCUDOS DE VACIO				
Sistema de Escudo de Vacío Simple	Todas las naves	5	1	-
Sistema de Escudo de Vacío Múltiple	Cruceros	7	2	-
Escudo de Repulsión	Todas las naves	6	1	-
Sistema de Escudos de Repulsión	Crucero	8	1	-
Sistema de Escudo de Vacío Triple	Gran Crucero	9	3	-
Sistema de Escudos de Vacío “Destello” Modelo Voss	Todas las naves	3	1	-
Sistema Múltiple de Escudo de Vacío “Destello” Modelo Voss	Cruceros	5	1	-
PUENTE				
Puente de Combate	Transporte, Corsario, Fragata	1	1	-
	Crucero Ligero, Crucero	2	2	-
Puente de Mando	Corsario, Fragata	2	1	+1
	Crucero Ligero, Crucero	3	2	+1
Puente de Comercio	Transporte	1	1	-
Puente Blindado	Corsario, Fragata	2	2	-
	Crucero Ligero, Crucero	3	2	-
Puente Maestro	Crucero	4	3	-
Puente de Exploración	Transporte, Corsario, Fragata	4	1	+1
	Crucero Ligero, Crucero	4	2	+1
Puente de Nave Insignia De La Flota	Gran Crucero, Crucero de Guerra	4	4	+1
Puente de Mando De Vuelo	Crucero Ligero, Crucero	2	2	-
Puente de Invasión	Crucero	4	3	-
Puente Contrabandista	Transporte	1	1	-

SOPORTE VITAL

El soporte vital tiene una función fundamental en una nave, proveer de agua potable y de aire.

SOPORTE VITAL MARK 1R

Este sistema vital fue diseñado para ser fiable y hace poco mas que remover el olor del aceite y de las descargas de los motores.

Aire Estancado: Aumenta todas las pérdidas de Moral en 1

SOPORTE VITAL MODELO VITAE

Este soporte vital es origen de una PCE (Plantilla de Construcción Estándar), y es comúnmente usada.

SOPORTE VITAL MODELO CLEMENCIA

Este soporte vital aumenta los tradicionales filtros de agua y purificadores de agua con miles de tanques de oxígeno de emergencia individuales y trajes de vacío almacenados en armarios sensibles a los cambios de presión repartidos a intervalos regulares por la nave. Estas mejoras y los múltiples mamparos de presión reducen el impacto de las brechas en el casco, permitiendo a la tripulación parchearlos antes de que muchos se pierdan en el vacío

Línea de Vida: Aumenta la Moral permanentemente en +1. Se reducen las pérdidas de tripulación y de moral por descompresión en 4, hasta un mínimo de 0.

SOPORTE VITAL EUFORICO

Esta diseñado para mantener a la tripulación contenta y la nave funcional incluso en las peores situaciones. Añadiendo al sistema de aire y de agua ciertos compuestos químicos, los oficiales de la nave pueden evitar la amenaza de un motín e incluso resistir los intentos de abordaje. El mayor riesgo puede ser que al estar la tripulación tan “relajada” no realicen su trabajo eficazmente. Este sistema puede activarse o desactivarse a voluntad.

Bálsamo Calmante: Mientras la función eufórica esta activa, aumenta la Moral en 10, pero el nivel de la tripulación baja un nivel (ej: de 40 a 30)

Resaca: Si las funciones eufóricas son desactivadas, la tripulación necesita 1 día para recuperarse. Hasta ese momento reduce la Moral en 10.

Sentaros y Descansar: Si una nave con las funciones eufóricas operativas es objetivo de la acción Golpear y Huir, los atacantes sufren un -10 a las tiradas de Mando, amenos que lleven equipamiento para filtrar el aire.

ALOJAMIENTOS DE LA TRIPULACION

Incluso la tripulación de menor categoría necesitan literas y comedores en los que residir.

ALOJAMIENTOS DE TRIPULACION COMPACTOS

El capitán de esta nave ha hecho poco para mejorar los cuarteles de tiempo de la Armada Imperial.

Apretado: Disminuye la Moral permanentemente en 2.

ALOJAMIENTOS DE NACIDOS EN EL VACIO

Los cuarteles estándar para vivir de los hombres y mujeres del vacío

ALOJAMIENTOS DE CLAN

La tripulación de la nave esta compuesta por una especie de hermandad-familia de nacidos en el vacío Tenazmente leales, ven su nave como su mundo, y morirán por defenderlo.

Por el Hogar y nuestro Mundo!: Todas las tiradas para defenderse de acciones de abordaje o Golpear y Huir reciben un +5. Además, todas las pérdidas de Moral se ven reducidas en 1, hasta un mínimo de 1.

ALOJAMIENTO FRIOS

Mientras que la nave posee alojamientos para su tripulación, también posee secciones de tubos de cryoestasis llenando sus salas mas profundas. Aquí el capitán "almacena" un exceso de tripulación. hasta que lo necesita. Este componente incluye alojamientos normales...además de los tubos de cryoestasis.

Reservas de Tripulación: Una vez por sesión de juego, el capitán de la nave puede reducir una pérdida de tripulación a 0.

ALOJAMIENTOS RATA DE NAVIO

Algunos capitanes prefieren que sus tripulantes tengan sus alojamientos mas en el interior de la nave, donde son menos vulnerables al frio del vacío y están mas protegidos. Esto de alguna forma reduce las pérdidas de tripulación por efecto de las brechas en el casco, pero esta forma de vida, hacinados como ratas, es impopular entre la tripulación

Viviendo como Ratas: Reduce la Moral de la tripulación permanentemente en 3. Reduce las pérdidas de tripulación por efecto de la despresurización en 2, hasta un mínimo de 0.

ALOJAMIENTOS DE ESCLAVOS

Para algunas naves, hay cosas mucho mas valiosas que la tripulación. A algunos oficiales, les importa mas la extravagancia de sus alojamientos que como vivan los tripulantes. Siguiendo esta filosofía, estas miserables y sórdidas instalaciones proveen del espacio suficiente para dormir y poco mas.

Peligrosamente Apretados: Reduce permanentemente la Moral de la Tripulación en 5.

SISTEMAS DE AUGURIO/SENSORES

Los ojos de la nave, permitiéndole ver mas allá de la línea de visión normal.

SISTEMA DE AUGURIO MARK-100

El sistema de sensores estándar de la Armada Imperial

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos

SISTEMA DE AUGURIO MARK-201B

Una versión modificada del sistema de sensores estándar, con mas potencia de banda ancha.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos

Sensible: El aumento del consumo de energía proporciona un +5 a la Detección de la nave.

AUSPEX MULTIBANDA R-50

Los sensores de la nave han sido optimizados para la navegación, a expensas de otras funciones.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos

Detección Estelar: Los protocolos de escaneo proporcionan un +5 a las tiradas de Maniobra para eludir fenómenos celestiales, pero reduce en un -2 la Detección

Escaner de Larga Distancia: Cuando se realice un objetivo de Exploración, los jugadores ganaran 50 puntos de logro adicionales.

SISTEMA DE AUGURIO ESPACIO PROFUNDO

Estos simplemente son los mejores sensores creados por el Adeptus Mechanicus, y están reservados para sus naves y las naves de exploración de la Armada Imperial.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos

El Ojo de Omnisiah: La excepcional sensibilidad de estos sensores proporciona un +10 a la Detección de la nave.

ESCANERS DE ASALTO BG-15

Optimizado para las invasiones planetarias, estos escaners han sido diseñados para localizar con precisión las fuentes de energía de tanto instalaciones planetarias como orbitales, para una mejor lluvia de fuego.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos

Nos Atacan!: Todas las tiradas de Habilidad de Proyectiles contra objetivos planetarios reciben un +5.

Marcar los Objetivos: Cuando se realice un objetivo Militar, los jugadores ganaran 50 puntos de logro adicionales.

SISTEMA ULTIMO X-470

Este sistema de sensores proporciona a la nave un constante flujo de datos de todos los eventos en el vacío debido a sus continuos barridos.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos

Escaner Activo: Proporciona un +10 a la Detección de la nave, y un +15 para detectar naves en navegación silenciosa.

Foco de la Señal: Debido a las intensas señales de energía de este dispositivo, las naves que apunten a otra nave con este componente ganan un +5 a su Habilidad de Proyectiles a la hora de disparar sus armas.

SISTEMA DE DETECCION PASIVO W-240

Este sistema de sensores depende de una red de antenas y sensores repartidos cuidadosamente por toda la longitud de la nave.

Esta variedad de sensores permite a la nave depender de las señales externas para recibir datos que de su propia señal.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos

Sin Emisor: Cuando se encuentre en navegación silenciosa, esta nave puede realizar cualquier tirada de Detección sin penalización

Componente	Clase de nave	Energia	Espacio	SP
SOPORTE VITAL				
Soporte Vital Mark 1r	Transporte, Corsario, Fragata	3	1	-
	Crucero Ligero, Crucero	4	2	-
Soporte Vital Modelo Vitae	Transporte, Corsario, Fragata	4	2	-
	Crucero Ligero, Crucero	5	3	-
Soporte Vital Modelo Clemencia	Transporte, Corsario, Fragata	4	4	-
	Crucero Ligero, Crucero	5	5	-
Soporte Vital Eufórico	Transporte, Corsario, Fragata	4	2	+1
	Crucero Ligero, Crucero	5	3	+1
ALOJAMIENTOS DE LA TRIPULACION				
Alojamiento de Tripulación Compactos	Transporte, Corsario, Fragata	1	2	-
	Crucero Ligero, Crucero	2	3	-
Alojamientos de Nacidos En El Vacío	Transporte, Corsario, Fragata	1	3	-
	Crucero Ligero, Crucero	2	4	-
Alojamientos de Clan	Transporte, Corsario, Fragata	1	4	+1
	Crucero Ligero, Crucero	2	5	+1
Alojamiento Fríos	Transporte, Corsario, Fragata	3	4	+1
	Crucero Ligero, Crucero	4	5	+1
Alojamientos Rata De Navío	Transporte, Corsario, Fragata	1	2	-
	Crucero Ligero, Crucero	2	3	-
Alojamientos de Esclavos	Transporte, Corsario, Fragata	1	1	-
	Crucero Ligero, Crucero	1	2	-
SISTEMAS DE AUGURIO/SENSORES				
Sistema de Augurio Mark-100	Todas la naves	3	0	-
Sistema de Augurio Mark-201b	Todas la naves	5	0	-
Auspex Multibanda R-50	Todas la naves	4	0	-
Sistema de Augurio Espacio Profundo	Todas la naves	7	0	+1
Escaners de Asalto Bg-15	Todas la naves	5	0	-
Sistema Ultimo X-470	Todas la naves	6	0	-
Sistema de Detección Pasivo W-240	Todas la naves	3	0	+1

COMPONENTES SUPLEMENTARIOS

Los componentes suplementarios no son necesarios para el funcionamiento de la nave pero son muy recomendables.

Al instalar Componentes Arma, se tienen que instalar en el hueco de Arma de una nave. Por ejemplo, una nave tiene un hueco de Arma Dorsal y de Proa, puede tener un arma Dorsal y una de Proa no mas. Si es una Lanza y se instala en una nave pequeña, fragata o inferior, debe ser instalado en el hueco de Proa. Las armas instaladas en la Proa de una nave pequeña, Fragata o inferior, solo pueden disparar hacia delante, en naves de mayor tamaño, Cruceros ligeros, cruceros y mayores, hacia delante, babor (izquierda) y estribor (derecha).

MACROBATERIAS

Las macrobaterías son cañones masivos o otro tipo de arma, que descargan una lluvia de proyectiles para aplastar a su enemigo

MACROCAÑONES THUNDERSTRIKE

Un modelo antiguo del Modelo Marte, estos Macrocañones carecen de su alcance y potencia.. Suelen ser instalados en Transportes.

MACROCAÑONES MODELO MARTE

La Macrobaterías mas comunes, fiables y contundentes, capaces de disparar kilotoneladas de proyectiles con una sola orden. Puede instalarse en la zona dorsal o en los laterales.

MACROCAÑONES MODELO MARTE LATERAL

La Macrobaterías mas comunes, fiables y contundentes, capaces de disparar kilotoneladas de proyectiles con una sola orden. Puede instalarse en la zona dorsal o en los laterales.

Lateral: Este arma debe ocupar un hueco de arma de babor o estribor.

BATERIA LASER “LLAMARADA SOLAR”

Estas baterías son comunes entre las fragatas de la armada, proporcionan un equilibrio entre energía consumida y daño causado

BATERIA LASER “LLAMARADA SOLAR” LATERAL

Con suficiente energía, una nave de línea puede contar con baterías laterales de armas láser, proporcionando una impresionante potencia de fuego.

BATERIA DE PLASMA MODELO RYZA

Estas armas son raras y caros ejemplos de la antigua artesanía de plasma. Su consumo de energía es considerado, pero así es su eficiencia.

Vaporizadora: Cuando en la Tabla de impactos críticos, el resultado sea 1 o 2, afecta a 2 componentes en lugar de a 1.

BATERIA DE MISILES MODELO JOVIAN

Este inusual sistema de armas se basa más en baterías de misiles que en convencionales macrobaterías. Estas baterías se encuentran en su mayor parte en el exterior de la nave, y pueden disparar sus misiles en una devastadora salva, una cualidad desmejorada por la lentitud de recarga de estas armas.

CAÑONES GRAVITACIONALES LATERALES MODELO LOS TORNOS

Las inusuales órbitas de los 3 mundos forja conocidos como “Los Tornos” ha permitido a los Magos profundizar en la antigua tecnología de las armas gravitacionales, usando fuerzas para lanzar los proyectiles a tremendas velocidades.

Debido a este único método de propulsión, diferentes tipos de proyectiles pueden ser disparados a través de los Cañones Gravitacionales, incluidos munición autopropulsada para largo alcance.

Lateral: Este arma debe ocupar un hueco de arma de babor o estribor.

Proyectiles Autopropulsados: Antes de disparar, se puede aumentar el alcance del arma en 2UV (Unidades de Vacío). Si es el caso el daño del arma cambia a 1d10+1.

MACROCAÑONES MODELO MEZOA

El Mundo Forja de Mezoa hace mucho abogo por modificar los macrocañones Modelo Marte, aumentando el daño a costa del alcance.

CAÑONES MELTA PYROS

Estos desproporcionados, enormes, y aislados han sido diseñados para disparar proyectiles con punta Melta, que detonan con una temperatura infernal.

Inferno: Cuando este componente inflige un impacto crítico, automáticamente será el Crítico ¡FUEGO!.

MACROCAÑONES DE DISRUPCION

Esta variante de macrobatería lanza un proyectil altamente cargado de átomos de deuterio ionizados. Estas partículas causan un mínimo daño físico a su objetivo. En vez de ello, sobrecargan y desconectan los equipos de transferencia de energía. Este arma es particularmente efectiva para naves que quieren capturar su presa intacta.

Cortar el Flujo: Las armas de disrupción comprometen los circuitos y la instalación requerida para transferir la energía desde los motores de la nave a otros componentes. Por cada 5 puntos de daño, 1 componente seleccionado al azar queda sin energía. El daño no se ve reducido por la armadura.

Estallido Ionico: Este arma nunca causa daños críticos, y tampoco causa daño estructural. Este arma solo puede disparar salvas con otras arma de disrupción.

MACROCAÑONES DE DISRUPCION LATERALES

Esta variante de mayor tamaño debe ser montada en los laterales de las naves de guerra.

Cortar el Flujo: Las armas de disrupción comprometen los circuitos y la instalación requerida para transferir la energía desde los motores de la nave a otros componentes. Por cada 5 puntos de daño, 1 componente seleccionado al azar queda sin energía. El daño no se ve reducido por la armadura.

Estallido Ionico: Este arma nunca causa daños críticos, y tampoco causa daño estructural. Este arma solo puede disparar salvas con otras arma de disrupción.

Lateral: Este arma debe ocupar un hueco de arma de babor o estribor.

BATERIA DE PLASMA MODELO HECUTOR

La batería de plasma modelo Hecutor es una variante antigua de las macroarmas de plasma que concentran el poder de la explosión de plasma en un paquete fotónico que puede ser disparado a distancias extremas. Es raro ver estas armas en algo que no sea una nave de las más antiguas, esto significa que muchas se encuentran en manos de naves heréticas perdidas a manos del Caos hace milenios.

Vaporizadora: Cuando en la Tabla de impactos críticos, el resultado sea 1 o 2, afecta a 2 componentes en lugar de a 1.

BATERIA DE PLASMA MODELO HECUTOR LATERAL

Pocas naves poseen la energía necesaria para equiparse con este arma, así que este arma es exclusiva de Cruceros de Guerra y naves de mayor tamaño.

Vaporizadora: Cuando en la Tabla de impactos críticos, el resultado sea 1 o 2, afecta a 2 componentes en lugar de a 1.

CAÑONES DE BOMBARDEO MODELO ESTIGIA

Como el nombre sugiere, estas armas están diseñadas para convertir en cenizas las defensas planetarias y apoyar a las fuerzas de invasión. La mayoría utiliza aceleradores lineales para lanzar masivos salvas de proyectiles pesados con punta explosiva clase magma, y aunque de corto alcance pueden utilizarse en combate naval.

A menudo el rumor de que una nave en órbita posee este tipo de arma es suficiente para forzar una rápida rendición.

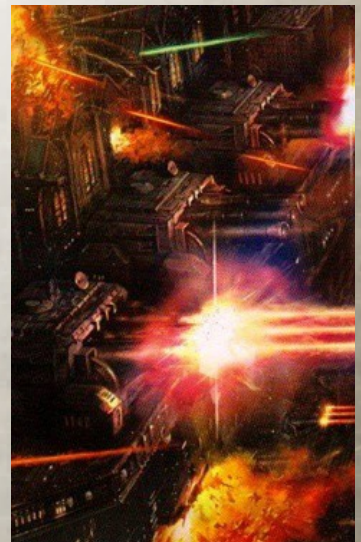
Destructiva: Si este arma genera un impacto crítico, suma 1 al resultado.

Muerte desde el Cielo: Los Cañones de Bombardeo actúan como macrobaterías y pueden instalarse en huecos en Proa, Dorsal o en la parte inferior de la nave (quilla). Cuando se encuentra en órbita, los jugadores tienen un +20 a Intimidar contra personajes en objetivos planetarios. Cuando se realiza un objetivo Militar, los jugadores ganan 50 puntos de logro. Cuando se utilizan como parte de un bombardeo planetario, los cañones de bombardeo doblan el área de efecto, hacen 20 puntos de daño adicionales a unidades grandes, y 10 puntos de daño adicionales a individuos y vehículos.

BATERIA DE MACROCAÑONES MODELO ESTIGIA

Este modelo es una variante de las macrocañones modelo Marte, diseñados para disparar proyectiles más pesados con núcleo de adamantium capaces de atravesar el blindaje más pesado.

Munición Penetradora: Cuando se calcula el daño reduce en 3 el blindaje del objetivo.



Macrobatería	Clase de Nave	Energía	Espacio	SP	Fuerza	Daño	Critico	Alcance
Macrocañones Thunderstrike	Todas las naves	2	2	1	3	1d10+1	6	4
Macrocañones Modelo Marte	Todas las naves	4	2	1	3	1d10+2	5	6
Macrocañones Modelo Marte Lateral	Cruceros Ligeros, Cruceros	4	5	1	6	1d10+2	5	6
Batería Láser “Llamarada Solar”	Todas las naves	6	4	1	4	1d10+2	4	9
Batería Láser “Llamarada Solar” Lateral	Cruceros Ligeros, Cruceros	9	6	1	6	1d10+2	4	9
Batería de Plasma Modelo Ryza	Todas la naves	8	4	2	4	1d10+4	4	5
Batería de Misiles Modelo Jovian	Todas las naves	3	1	1	5	1d10+1	6	6
Cañones Gravitacionales Laterales Modelo Los Tornos	Cruceros Ligeros, Cruceros	5	5	1	6	1d10+3	6	5
Macrocañones Modelo Mezoa	Todas las naves	4	4	1	4	1d10+3	5	5
Cañones Melta Pyros	Todas las naves	4	3	2	3	1d10+4	4	4
Macrocañones de Disrupcion	Todas las naves	4	2	2	3	1d10+1	-	5
Macrocañones de Disrupcion Laterales	Cruceros Ligeros, Cruceros	6	5	2	6	1d10+1	-	5
Batería de Plasma Modelo Hecutor	Cruceros Ligeros, Cruceros	8	3	2	3	1d10+2	4	11
Batería De Plasma Modelo Hecutor Lateral	Cruceros Ligeros, Cruceros	12	5	2	5	1d10+2	4	11
Cañones de Bombardeo Modelo Estigia	Cruceros Ligeros, Cruceros	5	5	3	3	1d10+6	2	4
Batería de Macrocañones Modelo Estigia	Todas la naves	4	3	1	3	1d10+2	5	5

LANZAS DE ENERGIA

Estas poderosas armas concentrar enormes cantidades de energía en un único haz capaz de atravesar como mantequilla el blindaje de cualquier nave. Todas estas armas ignoran la armadura de su objetivo. Por cada 3 éxitos consiguen un impacto adicional.

LANZA STARBREAKER

Esta lanza es un reciente intento de los mundo forjas menores de copiar el PCE TitanForge. Desafortunadamente, son menos potentes que las versiones que imitan.

LANZA TITANFORGE

Las lanzas TitanForge son las PCE comunes para el armamento de energía, se encuentran en la mayoría de las naves de guerra del Sector Calixis.

BATERIA DE LANZAS TITANFORGE

En las naves mas grandes se pueden instalar múltiples lanzas montadas en gigantescas torretas, capaces de provocar daños devastadores.

LANZA “MARTILLO SOLAR”

Reduciendo la apertura del foco de energía del modelo TitanForge, ha permitido a Los Tornos aumentar el alcance sin perder potencia

BATERIA DE LANZAS “MARTILLO SOLAR”

Después del éxito del modelo “Martillo Solar” el siguiente paso lógico era construir enormes batería para aumentar su efectividad.

LANZA “PERDICION DE LOS DIOSSES”

La “Perdición de los Dioses” esta cerca de ser una reliquia arqueotecnologica, La apertura del foco de energia y el sistema de lentes, la proporciona un alcance extremo, hasta el punto que la dispersión de energia se convierte en un problema. Solo los cruceros de Guerra mas poderosos y las Grandes Cruceros mas antiguos tienen los requerimientos necesarios para instalar estas armas.

Efecto de Dispersión de Energía: Cuando se dispara a un objetivo que se encuentre a 20 UV o mas, el daño se reduce a 1d10.

BATERIA DE LANZAS “PERDICION DE LOS DIOSSES”

Los Cruceros de Guerra y los Grandes Cruceros tienden a montar sus lanzas en torretas dobles para aumentar su potencia de fuego.

Efecto de Dispersión de Energía: Cuando se dispara a un objetivo que se encuentre a 20 UV o mas, el daño se reduce a 1d10.

PERFORADOR LASER

Los Perforadores Láser son versiones a escala mas pequeña de las lanzas, utilizan potentes haces de energía para cortar la armadura de las naves. Aunque hace poco daño, sus torretas son también mas pequeñas permitiendo que sea instalada en casi cualquier clase de nave. Además, su pequeño tamaño les permite ser utilizadas en acciones de abordaje, perforando el blindaje de las naves enemigas para facilitar el acceso a las tropas de asalto.

Arma Pequeña: Los Perforadores Láser pueden ser instalados, en el hueco de armas Dorsal o en el Inferior de naves clase fragata o inferior.

Versátil: Los Perforadores Láser proporcionan un +5 a la tirada opuesta de mando en las acciones de abordaje.

LANZA HIBRIDA MODELO MEZO

El reciente desarrollo de estas armas por el Mundo Forja Mezoa ha traído una gran controversia. Sacrifica sustancialmente su alcance, pero aumenta el daño al integrar un dispersor de ondas energéticas

BATERIA DE LANZAS HIBRIDAS MODELO MEZO

Aunque controvertidas, han conseguido su hueco entre los jefes artilleros que valoran su gran potencia.

BATERIA DE LANZAS “VOIDSUNDER”

Comúnmente instaladas en los Cruceros Ligeros clase Intrépido, sacrifica flexibilidad por puro poder. Proporcionan a los Cruceros Ligeros la potencia para partir por la mitad, literalmente, naves. Sin embargo, solo los Grandes Cruceros son lo suficientemente grandes para instalarlo en su zona Dorsal.

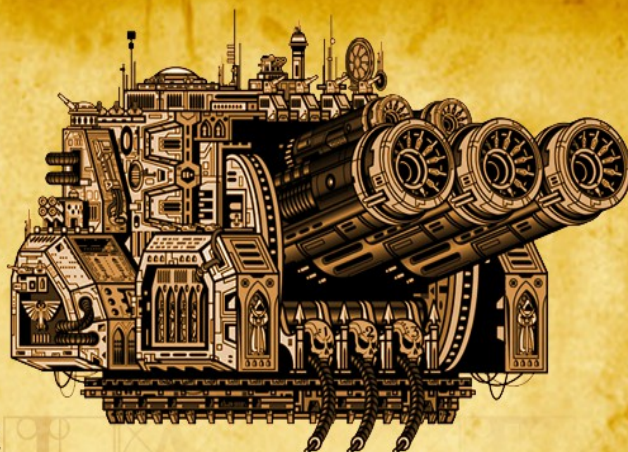
Arma Pesada: Este arma solo puede ser instalada en la Proa, solo en los Grandes Cruceros puede montarse en el hueco de armas Dorsal. En el hueco de Proa, solo puede disparar hacia adelante.

Lanza	Clase de Nave	Energia	Espacio	SP	Fuerza	Daño	Critico	Alcance
Lanza Starbreaker	Todas las naves	6	4	2	1	1d10+2	3	5
Lanza Titanforge	Todas las naves	9	4	2	1	1d10+4	3	6
Batería de Lanzas Titanforge	Cruceros Ligeros, Cruceros	13	6	2	2	1d10+4	3	6
Lanza "Martillo Solar"	Todas las naves	9	4	2	1	1d10+3	3	9
Batería de Lanzas "Martillo Solar"	Cruceros Ligeros, Cruceros	13	6	2	2	1d10+3	3	9
Lanza "Perdición de los Dioses"	Cruceros de Guerra, Grandes Cruceros	9	4	3	1	1d10+2	3	12
Batería de Lanzas "Perdición de los Dioses"	Cruceros de Guerra, Grandes Cruceros	13	6	3	2	1d10+2	3	12
Perforador Láser	Todas las naves	7	3	2	2	1d5+1	3	3
Lanza Híbrida Modelo Mezoa	Todas las naves	9	4	3	1	1d10+5	4	4
Batería de Lanzas Híbridas Modelo Mezoa	Cruceros Ligeros, Cruceros	13	6	3	2	1d10+5	4	4
Batería de Lanzas "Voidsunder"	Cruceros Ligeros, Cruceros	15	8	3	3	1d10+4	3	6

Lance

Lances are a class of massive energy weapon. To classify as a 'lance' a weapon must be capable of firing a sustained blast of energy at long range sufficient to cut a gash in a capital ship or cut an unshielded escort in two. Lances are generally dorsally mounted in massive turrets so their power may be directed to the enemy irrespective of their orientation.

Lasers are the most common lance weapon as the Imperium has an exceptional understanding of the theory and application of laser-based weaponry. Like the Rapier-laser destroyer support weapon, laser lances typically focus a number of beams at a single point, as at long range even the best lasers begin to dissipate. This creates an overlapping point of extreme energy capable of cutting through even the heaviest armour.



Anargo Sector Project

HANGARES

Las enormes naves capaces de viajar a través de Inmaterium son el punto focal de cualquier combate estelar. Sin embargo, las naves pequeñas pueden proporcionar la ventaja para cambiar la balanza en un enfrentamiento. Para que una nave pueda transportar escuadrones de cazas de ataque y desplegarlos rápidamente, debe ser equipada con Hangares. Además de almacenar, despegar y aterrizar, unos hangares traen el equipamiento necesario para un mantenimiento rutinario.

Cuando se adquiere un Hangar viene equipado con 1 escuadrón por cada punto de fuerza (cazas, bombarderos, naves de asalto, aeronáutica, shuttles...), el tipo de nave debe ser seleccionada al adquirir el hangar. Cualquier reemplazamiento o añadir nuevos escuadrones, deben ser adquiridos independientemente. Generalmente, el diseño de los hangares Imperiales requiere que sean instalados en babor o estribor de la nave. No ser que se especifique lo contrario los Hangares deben ser instalados en el hueco de arma de babor o estribor.

HANGARES MODELO LOS TORNOS

El modelo Los Tornos está caracterizado por unas aberturas enormes que permiten ver el vacío sin obstáculos. Solo la ocasional fluctuación del campo de energía empaña esta imagen. Antes de entrar en el Inmaterium, una nave con este componente debe activar los enormes compuertas de seguridad para aislar las instalaciones. **Campo de Energía:** Los sellos de seguridad deben de ser abiertos durante el Turno Estratégico para permitir a las naves despegar o aterrizar. Si este componente pierde energía cuando las compuertas están abiertas, queda despresurizado.

HANGARES DE CARGA

Cuando un transporte es reconfigurado para la exploración o necesita seguridad adicional, su capitán puede tomar la medida extrema de adaptar las bodegas principales de carga para transportar naves de combate. Aunque la capacidad de transportes de mercancías no es anulada, es sustancialmente reducida.

Esta adaptación está menos preparada para los aterrizajes y los despegues de las naves de ataque. Una nave de ataque que despegue desde los Hangares de Carga, verá reducida su velocidad en 2 UV ese turno. Las naves que intenten aterrizar deben superar una tirada Moderada (+0) Pilotar + Maniobrabilidad para hacerlo de forma segura. Si se supera no hay ningún problema. 3 niveles de fracaso o menos indica que debe volver a intentarlo. 4 o más niveles de fracaso indica que la nave se ha estrellado en la pista (1 nave por nivel de fracaso en el caso de escuadrones). El componente se considera Dañado. Fuera del combate no es necesario hacer tirada, pero el proceso consume media hora por escuadrón.

Este componente debe sustituir a las Bodegas de Carga Principales en un transporte (por eso no tiene requerimiento de espacio). Una nave solo se puede equipar con un Hangar de Carga y no ocupa hueco de componente arma.

Impacto Estructural: Los Hangares de Carga requieren realizar modificaciones en el exterior del transporte. La estructura de la nave es reducida permanentemente en 5 y sufre un -5 a Maniobrabilidad.

HANGARES MODELO JOVIAN

Los Hangares Modelo Jovian están equipados con puertos de lanzamiento para el despegue de los cazas y guías magnéticas para su seguro aterrizaje después de la misión. Al no estar expuesta al vacío la hace más resistente a los daños y a la despresurización.



HANGARES ESCOLTA MODELO JOVIAN

Los Hangares Escolta Modelo Jovian están específicamente diseñados para los Cruceros Ligeros. No tiene tanta capacidad de escuadrones pero aun así les permite estar equipados para el combate de escuadrones de combate.

CAÑONES NOVA

Muy pocas armas son capaces de crear una onda expansiva que pueda afectar a varias naves a la vez. Estas raras y masivas armas se distinguen por esa capacidad. Los Cañones Nova deben instalarse en el hueco de arma de Proa y solo disparan hacia delante.

CAÑÓN NOVA MODELO MARTE

Aunque el Cañón Nova es bastante raro, el Modelo Marte es la PCE más común. Este cañón de cientos de metros de longitud y dispara enormes proyectiles. Estos proyectiles son acelerados hasta casi velocidades relativistas, causando una explosión que detona con la fuerza de docenas de ojivas de plasma.

Arquitectura Reconocible: Este componente es siempre revelado con una acción con éxito de Activar augurio. Es demasiado grande para escapar al escaner de sensores.

CAÑÓN NOVA MODELO RYZA

Esta variante reemplaza el proyectil explosivo por una macrobomba de plasma altamente inestable. Con este poder adicional consigue ser más efectiva aunque también tiene sus riesgos.

Arquitectura Reconocible: Este componente es siempre revelado con una acción con éxito de Activar augurio. Es demasiado grande para escapar al escaner de sensores.

Sistemas Sobrecargados: Si al disparar este componente se consiguen 5 niveles de fracaso o más, la nave sufrirá un impacto crítico. Si un componente es afectado, será el Cañón Nova.

TUBOS LANZATORPEDOS

Los torpedos ofrecen a una nave la oportunidad de infligir tremendos daños a un gran alcance. Son particularmente efectivos instalados en escuadrones de naves mas pequeñas para superar a naves de mucho mas grandes.

A menos que se especifique lo contrario, los Tubos Lanzatorpedos deben ser instalados en el hueco de armas de Proa o en el Inferior. Los diferentes torpedos son detallados mas adelante.

TUBOS LANZATORPEDOS MODELO GRIFO

El modelo mas común, utilizado por destructores, corsarios y otras naves pequeñas, es el Modelo Grifo. Son montados en el hueco de arma de Proa como arma principal. Este modelo es capaz de disparar 4 torpedos por salva, y puede almacenar 24, mas 4 mas en los tubos si uno quiere correr el riesgo.

Volátil: Si este componente es Dañado o Destruído (pero no Despresurizado o sin energía) mientras los torpedos están cargados, hay un 10% de que exploten. Si esto ocurre, el componente es Destruído y la nave sufre 2d5 puntos de daño estructural.



TUBOS LANZATORPEDOS MODELO VOSS

El Mundo Forja Voss es conocido como “El Triunvirato Voss” 3 diferentes diseños de cruceros ligeros que se utilizan como escolta pesada para otras naves de linea o convoys, también la fragata de escolta clase Falchion. La mayoría de las naves del Mundo Forja Voss vienen equipado con un par de Tubos Lanzatorpedos como complemento a su armamento. Este modelo puede disparar 2 torpedos en cada salva. Puede almacenar 12, mas 2 mas en los tubos si uno quiere correr el riesgo.

Volátil: Si este componente es Dañado o Destruído (pero no Despresurizado o sin energía) mientras los torpedos están cargados, hay un 10% de que exploten. Si esto ocurre, el componente es Destruído y la nave sufre 2d5 puntos de daño estructural.

TUBOS LANZATORPEDOS MODELO MARTE

Las naves mas grandes pueden soportar mayores instalaciones de tubos de torpedos. Además de su mayor capacidad de munición, este componente puede disparar 6 torpedos en cada salva. Almacena 42 torpedos, mas 6 mas si uno quiere correr el riesgo.

Volátil: Si este componente es Dañado o Destruído (pero no Despresurizado o sin energía) mientras los torpedos están cargados, hay un 10% de que exploten. Si esto ocurre, el componente es Destruído y la nave sufre 2d5 puntos de daño estructural.

TUBOS LANZATORPEDOS MODELO FORTIS

Una modificación del modelo Marte, tienen la misma capacidad de almacenaje y de disparo. Las naves con este componente están diseñadas para disparar sus torpedos a velocidades mayores. Este modelo esta siendo utilizado en los astilleros de Marte y Jovian, sustituyendo versiones anteriores.

Lanzadores Magnéticos Mejorados: Estos lanzatorpedos proporcionan +2 UV de velocidad al torpedo al ser disparados. El siguiente turno la velocidad vuelve a la normal.

Almacena 42 torpedos, mas 6 mas si uno quiere correr el riesgo.

Volátil: Si este componente es Dañado o Destruído (pero no Despresurizado o sin energía) mientras los torpedos están cargados, hay un 10% de que exploten. Si esto ocurre, el componente es Destruído y la nave sufre 2d5 puntos de daño estructural.

Componente	Clase de Nave	Energia	Espacio	SP	Fuerza	Daño	Crítico	Alcance
Hangares								
Hangares Modelo Los Tornos	Cruceros	1	5	2	2	-	-	-
Hangares de Carga	Transportes	1	-	2	2	-	-	-
Hangares Modelo Jovian	Cruceros	1	6	2	2	-	-	-
Hangares Escolta Modelo Jovian	Cruceros Ligeros, Cruceros	1	4	1	1	-	-	-
Cañones Nova								
Cañón Nova Modelo Marte	Cruceros	3	7	3	Varia	2d5+4	Varia	6-40
Cañón Nova Modelo Ryza	Cruceros	4	7	4	Varia	2d5+5	Varia	6-36
Tubos Lanzatorpedos								
Tubos Lanzatorpedos Modelo Grifo	Corsario, Fragata, Crucero Ligero, Crucero	2	6	1	4	-	-	-
Tubos Lanzatorpedos Modelo Voss	Todas las naves	1	5	1	2	-	-	-
Tubos Lanzatorpedos Modelo Marte	Cruceros Ligeros, Cruceros	2	8	2	6	-	-	-
Tubos Lanzatorpedos Modelo Fortis	Cruceros Ligeros, Cruceros	2	8	3	6	-	-	-

BODEGAS DE CARGA Y COMPARTIMIENTOS DE PASAJEROS

Áreas de la nave para las mercancías o transportar pasajeros, presentan al capitán mas maneras de ganar Tronos.

BODEGA DE CARGA Y HANGAR DE TRANSPORTES

Las naves de guerra pueden transportar cargas, pero tiene un efecto adverso en su rendimiento en combate.

Espacios Ocultos: Cuando se complete un objetivo de Comercio o Criminal, los jugadores ganan 50 puntos de logro adicionales.

Desequilibrada: Esta modificación afecta a la nave, sufriendo un -3 a Maniobrabilidad.

BODEGA DE CARGA COMPARTIMENTADA

Se han dividido las instalaciones de almacenaje y carga para minimizar el efecto sobre la nave.

Áreas de Almacenaje: Cuando se complete un objetivo de Comercio, los jugadores gana 100 puntos de logro adicionales.

BODEGAS DE CARGA PRINCIPALES

Estas bodegas están preparadas para el transporte y almacenaje de cargas.

Asegurado y Almacenado: Cuando se complete un objetivo de Comercio, los jugadores ganan 125 puntos de logro adicionales.

COMPARTIMIENTOS DE PASAJEROS DE LUJO

Confortables habitaciones para pasajeros ricos...que producen envidia entre la tripulación

Cientes de Pago: Cuando se complete un objetivo de Comercio, Criminal o de Fe, los jugadores ganan 100 puntos de logro adicionales.

División de Clases: Disminuye permanentemente la Moral en 3.

BARRACONES

Para un verdadero Rogue Trader, la guerra es solo otro tipo de negocio. Estos barracones son justo un medio para esto, llenar la nave de miles de tropas.

Soldados: Cuando se complete un objetivo Militar, los jugadores ganan 100 puntos de logro adicionales.

Refuerzos: Si la nave esta transportando tropas, gana un +20 a las tiradas de Mando para realizar acciones de Abordaje o de Golpear y Huir.

BODEGAS DE CARGA OCULTAS

Detrás y debajo de cada bodega de carga estándar hay oculta otra, preparadas con sistemas de estática, sellos de seguridad camuflados y "bodegas espejo" para engañar a cualquier auspex.

Bodegas Espejo: Cuando se complete un objetivo de Comercio, los jugadores ganan 50 puntos de logro adicionales. Si es un Objetivo Criminal 75 puntos de logro. Localizar estas bodegas cuando sus sistemas de ocultación están operativos requiere una tirada con un -40 (Perspicacia o Escrutinio).

ALOJAMIENTOS XENO

Realizar pactos con razas Xeno es un Herejía para el Imperio, nada que a un Rogue Trader le importe para sacar beneficio. Estas estancias pueden imitar el ambiente de mundos alienigenas para facilitar las relaciones.

Atmósfera Confortable: Todas las tiradas de Carisma e Indagar realizadas a Xenos abordo ganan un +10. Todos los objetivos no hostiles relacionados con Xenos proporcionan 50 puntos de logro adicionales.

Sospecha: A la mayoría de los habitantes del Imperio se les ha enseñado desde niños a desconfiar de las razas xeno. Disminuyes la Moral permanentemente en 2.

CALABOZOS

Aunque la mayoría, sino todas, las naves tiene calabozos, algunas tienen instalaciones mas elaboradas. Algunos calabozos son auténticos vertederos, zonas abiertas donde los prisioneros se sientan sobre su propia inmundicia, sus carceleros lo visitan cada varios días limpiar con mangueras los canales y lanzar a los muertos al vacío. Otros son lugares impolutas mazmorras ocultas y aisladas donde sus ocupantes viven en una soledad enloquecedora durante años.

Disciplina Abordo: Aumenta la Moral permanentemente en 1.

Adicionalmente, cualquier tirada de Intimidar realizada como Acción Extendida gana un +5.

Prisión Espacial: Cuando se complete un objetivo en el que capturar, transportar o almacenar prisioneros puede ser útil (como la creación de una colonia penal o prisioneros de guerra) los exploradores ganan 25 puntos de logro adicionales.

ALMACEN NAVAL

Cuando un Rogue Trader se aventura en áreas lejanas de la Expansión, especialmente en viajes de exploración muy largos, la ausencia de instalaciones adecuadas de reparación puede ser un serio problema. Si algún componente de la nave resulta dañado, o destruido, mas allá de las posibilidades de los equipos de reparación, solo los repuestos podrían salvarlos. Si la nave tiene suficiente espacio de almacenamiento, una tripulación sabia puede almacenar partes de componentes para dichas emergencias.

Repuestos: El Almacén Naval puede almacenar componentes adicionales (adquiridos de forma independiente) cuyo Espacio combinado sea igual o menor que el espacio necesario de este componente. Si un componente es destruido y hay un repuesto en el Almacén Naval, se puede reemplazar utilizando la acción Reparaciones Extendidas. Adicionalmente, cuando se realicen Reparaciones Extendidas, se reparan 2 puntos de Estructura adicionales.

BODEGAS DE EVACUACION

Cuando se transportan mercancías ilegales, es importante deshacerse de ellas en caso de necesidad. Algunas veces puede haber un control de la Armada Imperial, otras veces es mejor las bodegas vacías que con valiosos pero inconvenientes mercancías

Asegurado y Almacenado: Cuando se complete un objetivo de Comercio, los jugadores ganan 75 puntos de logro adicionales.

Salida Rápida: Como acción libre, un miembro de la tripulación en el puente puede abrir las escotillas de la bodega para realizar un vaciado forzoso, y lanzar toda la mercancía al vacío

AUMENTOS Y MEJORAS

Equipos y sistemas que pueden aumentar el rendimiento de una nave tanto en combate como fuera de el.

RETROPROPULSORES MEJORADOS

Múltiples propulsores de maniobra consumen una gran cantidad de energía, pero ofrecen un impresionante rendimiento.

Ágil: Estos propulsores aumentan la Maniobrabilidad de la nave en +5.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos.

ESTRUCTURA INTERNA REFORZADA

Placas de adamantina adicionales colocadas en lugares clave hacen mas resistente la nave.

Resistente: Suma +3 a los puntos de estructura de la nave.

BLINDAJE ADICIONAL

Placas adicionales de adamantina protege el navío de los ataques enemigos.

Armadura: Aumenta la armadura de la nave en 1.

Peso Muerto: La Maniobrabilidad de la nave disminuye en 2.

PROA ACORAZADA

El símbolo de los Cruceros de Guerra de la Armada Imperial, capas de adamantina de 20 metros de grosor cubren la proa de estos navíos

Majestuoso: Una nave con este componente no puede tener macrobaterías o lanzas instaladas en proa. La nave aumenta su armadura en +4 si recibe impactos desde ese ángulo. Además la nave hace 1d10 puntos de daño adicional es cuando embiste.

CUBIERTAS LABERINTO

El interior de la nave es un laberinto de pasillos, compartimientos ciegos, y compuertas de seguridad triples. Los equipos de abordaje enemigos quedan separados y perdidos rápidamente, mientras los defensores preparan emboscadas desde detrás de mamparos hololíticos.

Entradas y Salidas Ocultas: La nave gana un +10 a las tiradas de Mando para defenderse de acción de Abordaje o Golpear y Huir. Estructura Incomprensible: Cuando un componente de la nave es seleccionado para ser afectado por un impacto crítico, es seleccionado por el controlador de la nave, no por el atacante.

BANCOS DE PLASMA ADICIONALES

Los Motores de una nave pueden generar más energía si se equipan con generadores de plasma y acumuladores de energía. Por supuesto, hay cierto riesgo con almacenar tal cantidad de energía dentro de la nave.

Energía Volátil: Este componente genera energía, en vez de consumirla. Si es dañado, la nave sufre 1d5 puntos de daño, debido a las descargas incontroladas y sobrecarga de sistemas y explosiones en diferentes cubiertas, y además su motor de plasma empieza a arder.

BAHIA DE LANZAMIENTO DE CAPSULAS DE DESEMBARCO "TORMENTA"

Estructuras con forma de panel de abeja se instalan en la parte inferior de la nave, preparadas para lanzar un racimo de Capsulas de Desembarco repleta de tropas de asalto.

Lluvia de Acero: Cuando se complete un objetivo Militar, los jugadores ganará 50 puntos de logro adicionales.

Despliegue de Capsulas de Desembarco: Los Jugadores pueden utilizar Capsulas de Desembarco. El modelo "Tormenta" está equipado con 20 Capsulas, aunque solo puede lanzar 10 por turno estratégico (30 minutos). Estas capsulas pueden ser recuperadas desde la superficie del planeta y volver a ser instaladas.

MANTO DEL EMPIREO

La mayoría de las personas que pasan toda su vida en sucios planetas, la idea de ocultar algo tan grande como una nave de vacío es algo ridículo. Por supuesto, no tienen ni idea de lo inmenso que es el vacío. Con los deflectores de energía adecuados y pantallas para disipar y y ocultar las señales de energía, una nave se puede convertir en una nada en el vacío.

Sombras en el Vacío: Cuando viaje en Modo Silencio, todas las tiradas para detectar la nave tienen su dificultad aumentada en 2 niveles (-20). Además, cuando se complete un objetivo Criminal, los jugadores ganan 50 puntos de logro.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos.



CONTRAMEDIDAS DEFENSIVAS

LA nave está equipada con un paquete de falsos reflectores auspex, boyas termales, disruptores vox, y otros equipamientos diseñados para impedir la precisión de fuego de las naves enemigas.

Un Solo Uso: Cuando se despliegan, las contramedidas aplican un -20 a todas las tiradas de ataque contra la nave durante 1d5+1 turnos. Los Torpedos sufren una penalización de -30. Una vez usada, deben ser repuestas con una tirada de mantenimiento fuera del combate en algún puerto espacial con tecnología suficiente, antes de volver a usarse.

TORRETAS FLAK

Diseñadas para lanzar toda la munición posible alrededor de la nave, las Torretas Flak crean un barrera de explosiones que impactan en las naves de ataque enemigas, mas por cantidad que por precisión. Esta enorme cantidad de munición disparada alrededor de la nave interfiere con los sensores, por eso están baterías no se usan siempre. El comandante de la nave debe decidir al principio de cada turno estratégico (como acción libre) si las Torretas Flak están activas.

Muro de Fuego y Acero: Cuando se usan, las Torretas Flak aumentan el valor de torretas de la nave en +1. Sin embargo, imponen un -10 a la Detección de la nave.

CAMPOS DE ENERGIA DE REFUERZO

El casco y las estructuras de soporte de la nave están reforzadas con generadores de campos de energía, que aumentan la resistencia estructural de la nave, mientras tengan potencia.

Casco Reforzado: Mientras este componente tenga energía, los puntos de estructura de la nave aumentan en el doble de la cantidad suministrada a este componente, hasta un máximo de +6. Si no recibe energía o es dañado, el casco pierde este bonus, esto no puede reducir la estructura de la nave por debajo de 0. La cantidad de energía suministrada puede ser aumentada con una tirada Moderada (+0) de Competencia Tecnológica o Saber Prohibido (Adeptus Mechanicus), es una acción libre y puede dejar sin energía otros componentes, a discreción del DJ.

SISTEMAS DE EXTINCION DE INCENDIOS

La nave está equipada con sistemas adicionales como gases especialmente diseñados para combatir las llamas e impedir que se propaguen.

Extinguir Llamas: Si el puente está con energía e intacto, un personaje puede activar este sistema para apagar las llamas, realizando una tirada Difícil (-10) de Competencia Tecnológica o Saber Prohibido (Adeptus Mechanicus) (cuenta como una acción extendida en el combate naval). Si tiene éxito, el incendio es controlado y extinguido. Este componente puede usarse 1 vez por turno estratégico.

RED LUX

No todos los Rogue Traders son capaces de volver a unas instalaciones portuarias para reparar su nave de un duro combate, y muy a menudo lo deben hacer en campos de asteroides o en algún sistema apartado. Para acelerar las reparaciones, suelen utilizar un generador de energía auxiliar llamado Red Lux. Estos enormes recolectores de energía solar, usan microlaminas esparcidas en cientos de kilómetros cuadrados para generar energía adicional. Son especialmente útiles cuando los motores de plasma están dañados, aunque pueden atraer la atención, un problema para naves inutilizadas.

Fuente de Energía: Las Redes Luxs son solo funcionales en naves inmóviles dentro de un sistema solar, se tarda 2 horas en desplegar la Red Lux y 10 en recogerla. Si en algún momento la nave se tiene que desplazar sin terminar de recogerla, la Red Lux es destruida al rasgarse los delicados materiales. Además la Red se considera expuesto (RT 191) mientras esté desplegada. Cuando se realicen Reparaciones Extendidas, un red desplegada suma un éxito al número de éxitos conseguidos cada semana en la tirada de Competencia Tecnológica.

BAHIA DE MINAS

Una táctica usada bastante a menudo por las flotas piratas es esparcir, en una ruta bastante transitada, campos de minas, y esperar a que alguna nave quede inutilizada por sus masivas explosiones. Las minas de naves de vacío son enormes y pueden explotar con efectos devastadores. La mayoría son activadas por un auspex pasivo integrado, pero algunas pueden ser activadas desde lejos para aumentar su efectividad. Para las naves que transitan rutas conocidas son un gran peligro que requiere constante vigilancia.

Campo de Minas Adelante!: Cuando se adquiere este componente tiene suficientes minas para 3 despliegues, se necesita una tirada de mantenimiento en un puerto naval para reequiparse. Una tirada Rutina (+20) de Competencia Tecnológica o Saber Prohibido (Adeptus Mechanicus) despliega las minas cubriendo una zona de 4x4x4 UV, esto también se puede realizar como una Acción Extendida en combate, o al huir de uno. Los campos de minas no pueden solaparse.

CAMPOS DE MINAS

Un campo de minas reacciona al entrar una nave en su zona de acción, realizando una tirada de Escrutinio con una habilidad de 40, +10 por cada 20 punto de Espacio que tenga la nave (a mayor nave, mayor probabilidad de activarse). Las minas sufren una penalización de -40 si la nave está navegando en Modo Silencio. Si las minas detectan la nave, la golpearán 1d5+2 impactos explosivos, haciendo esta tirada cada turno que la nave esté en el campo de minas. Cada impacto produce 1d10+2 punto de daño, y se cuenta como si fuera una macrobatería, los escudos de vacío y la armadura protegen de forma normal.

Las minas son demasiado pequeñas para ser localizadas por los sensores, una Acción Extendida de Activar Augurio detecta todas las minas en un radio de 10 UV, pero inmediatamente causa 1d5 impactos si la nave se encuentra en el campo de minas.

Una nave puede intentar navegar a través de un campo de minas como si sería uno de asteroides, con una tirada Difícil (-10) + la Maniobrabilidad de la nave, se cruzará sin incidente, si se falla se sufrirán 1d5 impactos, más 1 adicional por cada 2 niveles de fracaso.

Las minas pueden ser activadas remotamente con una tirada de Competencia Tecnológica, si la nave que lo activa no está a más de 10 UV. Todas las minas se activan y explotan, causan 1d10 impactos a cualquier nave a 1UV del campo de minas, pero revelando a la nave si esta tirada falla. Si la Bahía de minas contiene minas si usar y es dañada, hay un 50% de que la Bahía resulte destruida. La nave además sufre un impacto crítico, se tira 1d10 para determinar el resultado.

PROA REFORZADA

Aunque no es tan intimidatoria como la proa de adamantium el de un Crucero, esta proa reforzada puede ofrecer una protección crucial a naves más pequeñas, o a una nave que quiera tener un arma delantera.

Placas de Adamantina: La gana gana +2 a armadura si es atacada desde ese ángulo. También inflige 1d5 puntos de daño adicionales cuando embiste.

ARIETE DE ENERGIA

Aunque algunos Rogue Traders prefieren la intimidación obvia de una enorme proa blindada, otros prefieren una forma más sutil, preparar unos generadores de energía tras las capas protectoras de proa. Cuando se activa, el espolón de la nave brilla con una suave luz y es a menudo lo último que suele ver un capitán enemigo antes del impacto.

Externo: Este componente no requiere espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos.

Campo de Energía: Inflige 1d10 puntos de daño adicionales cuando embiste.



Componente	Clase de nave	Energia	Espacio	SP
BODEGAS DE CARGA Y COMPARTIMIENTOS DE PASAJEROS				
Bodega de Carga Y Hangar De Transportes	Corsario, Fragata, Crucero Ligero, Crucero	1	2	1
Bodega de Carga Compartimentada	Corsario, Fragata, Crucero Ligero, Crucero	2	5	1
Bodegas de Carga Principales	Transportes	2	4	1
Compartimientos de Pasajeros de Lujo	Todas las naves	2	1	1
Barracones	Todas las naves	2	4	2
Bodegas de Carga Ocultas	Todas la naves	3	4	2
Alojamientos Xeno	Todas las naves	2	1	1
Calabozos	Todas las naves	1	1	1
Almacén Naval	Cruceros Ligeros, Cruceros	1	5	2
	Transportes, Grandes Cruceros	1	10	2
Bodegas de Evacuación	Corsario, Fragatas, Cruceros Ligero, Crucero	2	4	1
AUMENTOS Y MEJORAS				
Retropropulsores Mejorados	Corsarios, Fragatas	3	0	2
	Transportes, Cruceros Ligeros	4	0	2
	Cruceros	5	0	2
Estructura Interna Reforzada	Transporte, Corsarios, Fragata	0	2	2
	Crucero Ligero, Crucero	0	3	2
Blindaje Adicional*	Transporte, Corsario, Fragata	0	1	2
	Crucero Ligero, Crucero	0	2	2
Proa Acorazada*	Crucero	0	4	2
Cubiertas Laberinto*	Transporte, Corsarios, Fragata	1	2	2
	Crucero Ligero, Crucero	2	3	2
Bancos de Plasma Adicionales	Transporte, Corsarios, Fragata	8g	5	1
	Crucero Ligero, Crucero	10g	6	1
Bahía de Lanzamiento de Capsulas de Desembarco "Tormenta"	Todas las naves	1	3	2
Manto del Empíreo*	Transporte, Corsarios, Fragata	3	0	2
	Crucero Ligero, Crucero	5	0	2
Contramedidas Defensivas*	Todas las naves	1	1	2
Torretas Flak*	Todas las naves	1	1	1
Campos de Energía de Refuerzo	Todas las naves	1-3	1	2
Sistemas de Extinción de Incendios*	Transporte, Corsarios, Fragata	1	1	2
	Crucero Ligero, Crucero	2	2	2
	Grandes Cruceros	3	3	2
Red Lux	Todas las naves	10g	2	2
Bahía De Minas	Transporte, Crucero Ligero, Cruceros	1	4	1
Proa Reforzada*	Transporte, Corsarios, Fragata	0	2	1
	Crucero Ligero, Crucero	0	3	1
Ariete de Energía*	Crucero Ligero, Crucero	2	0	2
* Este componente no puede se instalado mas de una vez				

INSTALACIONES ADICIONALES

Una amplia variedad de componentes que sirven para diferentes funciones. Solo se puede instalar una vez uno de estos componentes.

INSTALACIONES DE RECLAMACION DE TRIPULACION

El Mechanicus no tiene reparos en convertir a la tripulación gravemente herida en servidores...aunque puede que el resto de la tripulación no opine lo mismo.

Reciclaje: Reduce todas las pérdidas de Tripulación en 3, hasta un mínimo de 1. Aumento todas las pérdidas de Moral en 1.

BODEGA DE PROVISIONES AMPLIADA

Permite a la nave realizar viajes mas largos y mejorar las reparaciones.

Almacenes Amplios: Dobra el tiempo que la nave puede permanecer en el vacío sin sufrir pérdidas de Tripulación ni de Moral. Cuando se realicen Reparaciones Extendidas, repara 1 punto de Estructura mas.

MUNITORIUM

Aunque todas las naves poseen salas de armas repartidas por la nave, estas instalaciones contienen masivas reservas de armas, desde armas personales hasta munición de macrobaterías.

Bien Armados: Cuando se complete un objetivo Militar, los jugadores ganan 25 puntos de logro adicionales.

Ordinatus Extremus: Todas las macrobaterías de la nave aumentan el daño en +1.

Volátil: Si este componente es dañado, explota. La nave sufre 2d5 puntos de daño estructurales, y un componente a elegir por el DJ se incendia.

TEMPLO-CAPILLA DEL DIOS EMPERADOR

Una sección de la nave ha sido reservada para realizar oraciones y suplicas al Maestro de la Humanidad.

Inspirador: Aumenta la Moral permanentemente en 3.

Majestuosidad del Dios Emperador: Cuando se complete un objetivo de Fe, los personajes ganan 100 puntos de logro adicionales.

CAMARA LIBRARIUM

Una amplia colección de pergaminos y escritos han sido almacenados a bordo de la nave.

Datos Acumulados: Cualquier tirada de investigación realizada a bordo tiene un bonificación de +10.

SALA DE TROFEOS

Pocos Rogue Traders pueden resistir catalogar sus éxitos. Esto es mas algo arrogante para irritar a sus competidores, o puede almacenar secretos perdidos.

Experiencias Pasadas: Cuando se complete un objetivo de Exploración, Criminal o de Comercio, los jugadores ganan 50 puntos de logro adicionales.

CUPULA DE OBSERVACION

Una gigantesca cúpula de observación fabricada con paneles de diamante y cristal blindado adorna la zona dorsal de la nave.

Rutas de Navegación Grabadas: Cuando se complete un objetivo de Exploración, los jugadores ganan 50 puntos de logro adicionales.

Cura de Claustrofobia: Aumenta la Moral permanentemente en 1.

SERVIDORES ASESINOS

La nave tiene almacenados en cámara de criostasis estas antiguas máquinas de matar. Simplemente una docena de estos seres pueden crear una estela de muerte en operación de Golpear y Huir.

Máquinas de Matar: Cuando se utilizan para realizar una acción de Golpear y Huir, proporcionan un +20 a la tirada de Mando.

Precisos: Cuando se determina el crítico realizado por una acción de Golpear y Huir, se selecciona un resultado en 1-6 en vez de tirar.

INSTALACIONES MINERAS DE ASTEROIDES

Para alguno Rogue Trader comerciar con minerales no es suficiente. Prefieren recoger los beneficios directamente. Una Instalación Minera de Asteroides consiste en , hangares de transportes mineros, campos tractores, perforadoras de adamantina, vastas refinerías internas y cámaras para almacenar el mineral. Una sola nave puede permanecer durante décadas en un campo de asteroides acumulando riquezas minerales. Sin embargo estas instalaciones ocupan una amplia sección de la nave.

Plataforma Minera: Una Instalación Minera de Asteroides permite a los jugadores realizar operaciones mineras en un campo de asteroides (o localización similar). Esto permite a la Tripulación de la nave empezar una Misión (Empresa) de Comercio. Cuando se completan los objetivos los jugadores ganan 200 puntos de logro adicionales.



ARBORETUM

Solo los Rogue Traders mas ricos pueden permitirse dedicar tanto espacio y recursos a enormes jardines y parques dentro de su nave.

Reponer Provisiones: Dobra el tiempo que una nave puede estar en el vacío sin perder Moral o Tripulación. Aumenta la Moral permanentemente en +2.

CAMARA DEL CORO DE ASTROPATAS

Aunque la nave tiene áreas específicas para el uso del coro de astropatas, algunas naves poseen amplias salas diseñadas para amplificar el poder y la señal astropática de los astropatas ascendidos.

Foco Psíquico: Cuando se realice algún poder de Astrotelepatía en este componente, el Astropata gana un +10 a su tirada de Foco de Poder. Mientras este ocupando este lugar durante un combate naval, cualquier poder del Astropata tiene su alcance aumentado en 5 UV.

EMISOR DE HIMNOS DE BANDA ANCHA

Emisores de señales inundan todas las frecuencias con Himnos y cánticos al Dios Emperador, interrumpiendo las comunicaciones y aterrando a sus enemigos.

Atronador: Si este sistema esta activado, todas las naves deben realizar una tirada de Competencia Tecnología con un -10 para poder usar sus comunicadores vox y otras frecuencias mientras estén a 30 UV de esta nave.

Aterrador: Cuando este sistema esta activado, los personajes a bordo de la nave ganan un +10 a Intimidar contra nave a 30 UV. Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos.

INSTALACIONES MINERAS DE COMETAS

La nave esta equipada con especializados ganchos de amarre y compartimientos de destilación, para poder procesar los cometas útiles que se descubra en órbita a estrellas solitarias. Los minerales y agua resultantes se pueden utilizar para reponer a la Tripulación y a la nave, y para vender sus minerales o su puro hielo a entendidos que aprecien ese lujo.

Dinero en las Nubes: Este componente permite realizar extracciones mineras en el hielo, en un cometa o campo de cometas fuera de un sistema solar. Primero los cometas deben ser localizados a través de los sensores con una tirada de Escrutinio + Detección de la nave. La operación minera dura 1d10+5 días y una vez completada el agua y el aire adicionales restauran 1d5 punto de Moral y aumentan el tiempo de operaciones en el vacío 1 mes. Alternativamente, puede proporcionar a los Exploradores 50 puntos de logro mientras estén realizando una Misión (empresa), el plasma refinado puede ser usado en la misión o vendido), o puede utilizarse para empezar una Misión de minería en cometas, a discreción de DJ.

SISTEMA DE INTERFERENCIA HYDRAPHURIAN KL-247

Este dispositivo crea violentos cambios en los campos de energía que interfieren con los escaners de las naves cercanas.

Externo: Este componente no requiere espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos

Ruido Blanco: Mientras este componente este activo la nave no puede realizar Navegación Silenciosa, pero todos las acciones de Fijar Augurio realizados para escanear la nave tiene un -20.

MANUFACTORUM

Estas pequeñas instalaciones de construcción son capaces de sintetizar pequeñas piezas necesarias para realizar la acción Reparaciones Extendidas. Estas piezas son sintetizadas de materiales en bruto, generalmente de asteroides cercanos.

Fabricación: Si se realizan Reparaciones Extendidas, proporciona un +10 a la tirada de Competencia Tecnológica Si se paga por la reparaciones, proporciona un +10 a la tirada de adquisición para recuperar puntos de estructura de la nave

Plantillas Adicionales: Los Manufactorums están equipados con diferentes plantillas de construcción, proporcionan 10 puntos de logro a cualquier objetivo de Comercio que se realice. Adicionalmente, los manufactorums pueden producir objetos personales. El Dj tiene la ultima palabra sobre que se puede fabricar y que no, pero generalmente no serán mas de unas docenas de objeto Comunes.

CUBIERTA MEDICA

Una vida de exploración invariablemente conduce a formas de vida inesperadas. Esa inesperada vida puede acarrear heridas inesperadas o nuevas enfermedades. Los alojamientos de la tripulación incluyen enfermerías básicas, pero no están equipadas para una amplia variedad de heridas y enfermedades. Además, una enfermería no esta equipada para tratar un gran numero de supervivientes de una nave dañada o de una epidemia planetaria. La Cubierta Medica ofrece las instalaciones, el equipo y el personal para todas estas posibilidades.

Diagnostico y Tratamiento: La Cubierta Medica proporciona un +20 a las Tiradas de Medicae que se realicen en el. El numero de pacientes que pueden ser tratados sin penalización aumenta a 3 veces la Bonificación de Inteligencia del personaje.

MELODIUM

Para el Rogue Trader que quiere lo mejor en su nave, un Melodium es ideal. La mayoría son ostentosas salas cubiertas con dorados tubos, cuernos y otros instrumentos que producen un sin fin de melodías La sala altera su forma mediante cristales y paneles giratorios mientras suena la música, que se reparte por toda la nave mediante repetidores vox.

Un Melodium proporciona un sinfin de melodías diseñadas para instalar un sentimiento de deber y lealtad en toda la nave, desde el rango mas bajo hasta los oficiales. Que esto pase por la utilización de ciertas ondas infraarmonicas subliminales, es guardado en secreto. La sala puede ser configurada en una amplia variedad de formas para

producir la música interna deseada y los efectos de fondo, ayudando en muchas negociaciones difíciles

Canciones del Vacío: Aumenta la Moral permanentemente en 1 y proporciona un +10 a todas las habilidades sociales.

RECOLECTOR DE PLASMA

Estos equipos solo se encuentran en naves diseñadas exclusivamente para entrar en la atmósfera de gigantes gaseosos para recolectar combustible para los motores de plasma. Puede ser equipado en otras naves con soportes adecuados para aguantar la tensión adicional de la entrada atmosférica

Recolector de Combustible: Una nave con este componente puede intentar realizar acciones mineras en planetas gigantes gaseosos Esto requiere una tirada Moderada (+0) de Pilotar (Nave de Vacío) + Maniobrabilidad, el fallo inflige 1d5 puntos de daño a la estructura de la nave por y 1d5 adicional por cada nivel de fracaso., ignorando escudos (la fuerza de gravedad no entiende de escudos). El éxito garantiza a la nave 1 mes de operaciones sin repostar, y 25 puntos de logro adicionales en cualquier Empresa que requiera que la nave se desplace o transporte algo (Exploración o Comercio por ejemplo), ahorrar en combustible gana Tronos.

SALAS DE PILOTOS

Hay un especie de espíritu de unión entre aquellos que pilotan las numerosas naves de ataque de una nave de vacío Desde los ases de los Interceptores Fury, la tenaz tripulación de los Bombardeiros StarHawk hasta los temerarios pilotos de las Naves de Asalto Shark, sus habilidades y preparación pueden significar la diferencia entre la vida y la muerte. Unos Hangares equipados con salas de misión les permiten estar informados de los objetivos y fuerzas enemigas preparándoles para el futuro combate. Sistemas Sensoriales de entrenamiento mantienen sus habilidades afinadas y capillas del Ministrorum preparan sus almas, todo esto les convierten en implacables armas mortales.

Listos para el Combate: Las Salas de Pilotos proporcionan un +5 a todas las acciones que realicen los escuadrones de la nave.

SISTEMAS DE SALVAMENTO

Muchos Rogue Traders encuentran restos de naves al viajar por sistemas inexplorados, poderosas naves que una vez surcaron el vacío, pero que ahora no son mas que cascarones vacíos de su antigua gloria (aunque algunas veces, la nave del Rogue Trader tiene la culpa de esa devastación). Una nave con masivos ganchos de anclaje puede acoplarse al los restos y desmontar secciones del casco o componentes útiles usando mega brazos mecánicos, mega rayos melta, y otros métodos. Estos componentes recuperados pueden venderse para sacar beneficios o pueden ser instalados en la nave.

Operaciones de Salvamento: Este Componente permite a la nave acoplarse a otra nave que ha sido reducida a un pecio espacial. Las abrazaderas y los brazos mecánicos pueden apartar los restos; por cada semana de salvamento la tripulación debe realizar un tirada -10 de Competencia Tecnológica para intentar recuperar un componente de los restos de la nave Si tiene éxito, un único componente puede ser recuperado y almacenado si tiene espacio para ello (o puede ser asegurado al casco para ser remolcado), Si se falla el componente es destruido. Los componentes recuperados pueden venderse como parte de una Empresa de Comercio, o añadidos a la nave como si se hubiesen comprado. Los Sistemas de Salvamento son gigantescos y una nave equipado con ellos tiene un -5 a Maniobrabilidad.

BAHIA DE REPARACION DE NAVES

Cada hangar tiene la capacidad de realizar reparaciones y mantenimiento básico Sin embargo, las naves que sufren daño de combate exceden con mucho las reparaciones básicas Repuestos: Después que una nave pierda, interceptores, bombarderos o naves de asalto, un personaje puede inmediatamente realizar una tirada Difícil (-10) de Competencia Tecnológica o Saber Prohibido (Adeptus Mechanicus). Por cada nivel de éxito 2 naves son recuperadas.

PILARES DE MUELLE ESPACIAL

Las naves de gran tamaño son a veces utilizadas como cuartel general móvil de la flota por los Rogue Traders cuando se desplazan a regiones desconocidas. A algunas se les añaden gigantescos pilares desplegables, permitiéndoles actuar como estaciones espaciales para que naves mas pequeñas puedan acoplarse. Estas naves de apoyo pueden reparar y reaprovisionar a otras naves en la flota, permitiéndolas aventurarse mas lejos en la búsqueda de riquezas. Ademas cada una actúa como el símbolo visible del control del Rogue Trader del Sector.

Puerto Espacial Móvil: Mientras no se desplace, hasta 4 naves mas pequeñas pueden acoplarse. La nave estacionaria actúa como una estación espacial a la hora de realizar reparaciones o recuperar la Moral, y proporciona un +10 a las tiradas de adquisición para realizar reparaciones completas.

Debido a su tamaño, una nave con este componente no puede tener instaladas armas con la característica Lateral (aunque armas mas pequeñas pueden instalarse). Cuando se complete un objetivo de Comercio, los jugadores ganaran 100 punto de logro adicionales

LABORATORIUM

Cogitadores antiguos, sistemas de matrices de auspex, y volúmenes y volúmenes de documentación, proporcionan al Adepto las herramientas necesarias para analizar artefactos tecnológicos recuperados. Estas herramientas también pueden ser utilizadas por personal que no sea del Mechanicus, puede ser considerado herético, pero permitirá a un novicio desmontar un dispositivo sin efectos catastróficos

Instalaciones de Investigación: Este componente proporciona un +20 a las tiradas para identificar, analizar y reparar artefactos del pasado o de origen xeno, o a cualquier tirada para crear un objeto (armas armaduras, equipo) Esto puede incluir tiradas de Saber Académico, Saber Prohibido, Competencia Tecnología, y Oficio (también otras, a discreción de DJ).

FARMACIA

Si se proporciona materiales orgánicos en bruto, este componente puede sintetizar cualquier droga de la que se conozca su composición. Las drogas creadas en estas instalaciones pueden ser utilizadas para fines médicos o ilegales.

Replicacion de Patente: Los Exploradores pueden utilizar este componente para sintetizar drogas, requiere la habilidad Saber Académico (Química) con una dificultad a la disponibilidad del compuesto.

Suministro de Drogas: Este componente proporciona 50 punto de logro al completar Empresas de tipo Criminal o de Comercio cuando proveer apoyo medico o sustancias farmaceuticas puedan ayudar en la negociacion.

SENSORIUM

Un Sensorium proporciona un refugio agradable para cualquier miembro de la tripulación Dentro de sus salas, se puede elegir entre una amplia variedad de placeres o una combinación de ellos para satisfacer los deseos mas salvajes. La presencia de este componente es visto por los oficiales de la burocracia del Imperio como una señal inmoral, lo que puede llevar a problemas legales.

Apaciguar a las Masas: Aumenta la Moral permanentemente en 2.

Placeres Extremos: Los Exploradores reciben un +10 a todas las tiradas de Carisma y Comercio en la nave si el sujeto a usado el Sensorium.



Instalaciones Adicionales	Clase de Nave	Energía	Espacio	SP
Instalaciones de Reclamación De Tripulación	Todas las Naves	1	1	1
Bodega de Provisiones Ampliada	Todas las Naves	1	4	2
Munitorium	Transporte, Corsario, Fragata	2	3	2
	Cruceros Ligero, Crucero	3	4	2
Templo-Capilla del Dios Emperador	Todas las Naves	1	1	1
Cámara Librarium	Todas las Naves	1	1	1
Sala de Trofeos	Todas las Naves	1	1	1
Cúpula de Observación	Todas las Naves	0	1	1
Servidores Asesinos	Todas las Naves	1	1	2
Instalaciones Mineras de Asteroides	Todas las Naves	6	10	3
Arboretum	Transporte, Corsario, Fragata	2	2	1
	Cruceros Ligero, Crucero	2	3	1
Cámara del Coro de Astropatas	Todas las Naves	1	1	1
Emisor de Himnos de Banda Ancha	Todas las Naves	3	0	1
Instalaciones Mineras de Cometas	Transporte	3	4	1
Sistema de Interferencia Hydraphurian K1-247	Todas las Naves	4	0	1
Manufactorum	Cruceros Ligero, Crucero	2	1	2
Cubierta Medica	Todas las Naves	2	1	1
Melodium	Todas las Naves	1	1	1
Recolector de Plasma	Corsario, Fragata	2	3	3
	Cruceros Ligero, Crucero	3	4	3
Salas de Pilotos	Todas las Naves	1	1	1
Sistemas de Salvamento	Transporte, Crucero Ligero, Crucero	5	3	3
Bahía de Reparación De Naves	Crucero Ligero, Crucero	2	2	1
Pilares De Muelle Espacial	Transporte con Espacio 50+, Gran Crucero	7	14	4
Laboratorium	Todas las Naves	2	1	3
Farmacia	Todas las Naves	1	2	2
Sensorium	Todas las Naves	1	1	2

COMPONENTES ARQUEOTECNOLOGICOS

La Arqueotecnología es tecnología perdida milenios atrás por el Imperio, extremadamente valiosa y eficiente.

SOPORTE VITAL ANTIGUO

Este Soporte Vital utiliza extensos conductos y purificadores para realizar una completa limpieza del agua y el aire a través de métodos perdidos por el Mechanicus.

Aire Fresco: Aumenta la Moral permanente en 2, reduce todas las pérdidas de Tripulación por causas que no sean de combate en 1. Actúa como Soporte Vital de la nave.

MOTORES MODIFICADOS MODELO JOVIAN

La PCE utilizada para estos motores es mucho más antigua que nada visto hasta ahora. Fuentes del Mechanicus creen que es un nuevo tipo de Arqueotecnología.

Sobrecargados: La extraña y exótica naturaleza de los materiales utilizados en los cúpulas de contención permite una utilización mucho más efectiva al “quemar” el plasma, mientras se consume menos espacio.

Aumenta en +1 la Velocidad de la nave, y disminuye el espacio requerido en 4. Que decir tiene que son de un interés extremo para el Mechanicus.

PUENTE DE LA ANTIGUEDAD

El puente está interlazado con circuitos de cogitadores y tecnología hololítica, garantizando al capitán y a la tripulación del puente un control sin igual sobre la nave.

Ojos en Todos los Rincones: Suma +10 a todas las tiradas de Mando o Habilidades Sociales de cualquier personaje mientras se encuentre en el puente.

Pantallas de Despliegue Hololíticas: Aumenta la Maniobrabilidad de la nave en +5.

SISTEMA LOGICO DE OBJETIVOS AUTOESTABILIZADO

Más que un simple sistema de augurio, el sistema lógico de objetivos utiliza un sistema de cogitadores casi heréticos de la Edad Oscura de la Tecnología para proporcionar una precisión extrema a las armas de la nave.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos.

Imágenes del Vacío: Aumenta la Detección de la nave en +5.

Matriz de Objetivos: Todas las tiradas de Habilidad de proyectiles para disparar las armas de la nave reciben un +5.

Puede usarse como el sistema de augurio de la nave.

ESCUDO DE VACIO "BASTION"

Alguna de las naves mas antiguas del Imperio están bendecidas en escudos de vacío clase Bastión Estos escudos son muy superiores al los escudos actuales, y sus múltiples bancos de circuitos de seguridad le proporcionan una gran estabilidad.

Escudo de Vacío: Proporciona 1 Escudo de vacío.

Mecanismos de Seguridad: Una vez por turno estratégico, durante el turno de los oponentes, el Ingeniero Principal de la nave puede realizar una tirada (-20) de Competencia Tecnológica No cuenta como Acción Extendida. Si tiene éxito el numero de escudos de vacío se dobla durante ese turno estratégico

SISTEMA DE ESCUDO DE VACIO "BASTION"

Pocas naves están bendecidas con el escudos de vacío clase Bastión, y todavía menos son naves de linea.

Escudo de Vacío: Proporciona 2 Escudos de vacío.

Mecanismos de Seguridad: Una vez por turno estratégico, durante el turno de los oponentes, el Ingeniero Principal de la nave puede realizar una tirada (-20) de Competencia Tecnológica No cuenta como Acción Extendida. Si tiene éxito el numero de escudos de vacío se dobla durante ese turno estratégico

COGITADORES ENLAZADOS

Aunque la creación de verdadera inteligencia artificial es una de las mas oscuras herejías del Adeptus Mechanicus, esto no fue siempre así. Los Hombres de Hierro fue el infame mayor ejemplo de esta tecnología, pero la Edad Oscura de la Tecnología genero muchas otras. Los Cogitadores enlazados están diseñados para amplificar el cogitador central de la nave, aumentando las operaciones de la nave considerablemente.

Operaciones Sofisticadas: El valor de la Tripulación de la nave aumenta en +5.

MATRIZ DE CONVERSION ENERGETICA

Antigua tecnología del oscuro pasado de la humanidad., la Matriz de Conversión permite dirigir energía en bruto a los motores cuando es requerido, proporcionando a la nave un aumento en su potencia.

Redirigiendo Potencia a los Motores!: El capitán de la nave puede elegir activar la Matriz de Conversión en cualquier momento, acción libre. Cuando lo hace, disminuye la energía de la nave pero aumenta su velocidad.

Fragatas y Corsarios: 3 de Energía por 1 de Velocidad.

Cruceros Ligeros: 4 de Energía por 1 de Velocidad.

Transportes y Cruceros: 5 de Energía por 1 de Velocidad.

El máximo de este aumento de Velocidad es +5. Un capitán puede redirigir energía de otros sistemas hacia los motores, sin embargo estos sistemas quedan sin energía mientras dure la conversión

MATRIZ GYROESTABILIZADORA

Antiguos bancos de dorados cogitadores calcu-logi ayudan en las maniobras de la nave, compensando trayectorias y proporcionando un mayor rendimiento.

Ayuda del Espíritu Maquina: Proporciona un +10 a las Acciones de Maniobra, Ajustar Velocidad y Orientación, Cambio de Dirección y Maniobras Evasivas.

MACROBATERIA LASER STARAVAR

El dominio de humanidad de la tecnología láser fue, hace mucho tiempo, mucho mayor que la que actualmente los mas grandes Magos de Mechanicus pueden crear. Sin embargo, todavía se pueden encontrar restos de esta tecnología repartida por galaxia. Aunque la Macrobateria Staravar no hace mas daño que otras baterías láser, consume muchas menos energía y su alcance es increíble

Macrobateria: Sigue las reglas de las macrobaterías normales.

LANZA "ESTRELLA FULGURANTE"

La lanza "Estrella Fulgurante" es una peligrosa reliquia construida durante el pináculo técnico de la humanidad durante la Edad Oscura de la Tecnología Esta masiva lanza esta alimentada por una incomprensible fuente de energía, que mantiene el haz fijado mas tiempo en su objetivo, mientras recorre la nave enemiga.

Precisa: Esta arma consigue un impacto adicional cada 2 éxitos, en vez de cada 3.

Enorme: Solo puede instalarse en Cruceros Ligeros o superiores.

Lanza: Sigue las reglas normales de las lanzas de energía, menos lo que se especifica aquí.

MOTORES MODELO CYPRA

Muy eficaces a la hora de espiar naves enemigas o de esconderse de competidores comerciales. Los Motores modelo Cypra usan una serie de deflectores adicionales, campos magnéticos, e hipereficientes refrigerantes para reducir su señal de energía

Motores Fríos: Proporciona un +15 a la Maniobra Navegación Silenciosa. Cualquier intento de detectar la nave, cualquier acción que use la Detección de la nave) sufre una penalización de -15.

CAÑON NOVA MODELO JOVIAN

Una de las mas raras de los Cañones Nova, el modelo Jovian reemplaza la cabeza explosiva por ojivas Vortex. La resultante brecha de la realidad se sabe que es capaz de partir por la mitad naves de guerra. Sigue las reglas normales de los Cañones Nova.

Ojivas Vortex: La terrible naturaleza del armamento Vortex provocan la perdida de 1d5 puntos de Moral a cualquier nave que reciba un impacto de esta clase de arma, aunque no reciba daños.

Arquitectura Reconocible: Este componente es siempre revelado con una acción con éxito de Activar augurio. Es demasiado grande para escapar al escáner de sensores.

Munición Inestable: Si el Cañón Nova es dañado, es destruido. Adicionalmente, la munición explota infligiendo a la nave 1d10 puntos de daño.

TUBOS LANZATORPEDOS CON ACELERADOR DE PLASMA

En los primeros días del Imperio, ciertos Mundos Forja producían armas y componentes de una calidad ahora perdida, y los torpedos no eran una excepción Los torpedos acelerados con plasma se refieren a un tipo de lanzador de torpedos, mas que a un modelo. Este sistema de armas utiliza el plasma de los motores de la nave para los lanzamientos "en caliente" de los torpedos, mientras que el sistema de guía integrado actualiza el perfil del objetivo al espíritu maquina del torpedo. Puede almacenar 16 torpedos, mas 4 mas en los tubos .

Lanzamiento en Caliente: Los torpedos lanzados desde este componente ganan +4 UV de velocidad en el turno que son lanzados, después retornan a su velocidad normal.

Augurio Preciso: Los torpedos lanzados desde este componente ganan un +10 para alcanzar su objetivo.

Volátil: Si el componente es dañado o destruido (pero no despresurizado o sin energía) mientras hay torpedos cargados, hay un 5% de que exploten. Este evento inflige 2d5 puntos de daño a la nave.

RESERVAS DE ENERGIA DE EMERGENCIA

La nave esta equipada con amplios sistemas de almacenaje de energía, permitiendola estar operativa durante extensos periodos de tiempo, incluso cuando esta críticamente dañada. Los conocimientos necesarios para construir estos sistemas se han perdido. Los pocos que quedan están reservados para las naves que se han ganado el favor de Adeptus Mechanicus.

Bendición de Ommissiah: Cuando la nave queda inutilizada, el capitán puede elegir entre que los sistemas de armas no se vean afectados o que la Velocidad se mantenga.

Volátil: Si las Reservas de Energía de Emergencia son dañadas, hay un 25% de que exploten. Si esto ocurre el componente es destruido, la nave sufre 1d5 puntos de daño y otro componente empieza arder, a discreccion del DJ.



LLAMARADA GRAVITACIONAL

Popular entre algunas de las naves de comercio mejor equipadas de el Reino de Winterscale, este componente recoge la energía gravitacional ambiental, que puede ser después lanzada al vacío. Cuando se activa, el resultante campo gravimétrico de distorsión vuelve locos a los sistemas de augurio de la región. Estas fluctuaciones pueden ser utilizadas para realizar ataques sorpresa o para huir de otras naves.

Flujo Conveniente: Cuando se activa, todas las naves en el sistema sufren un -30 a Detección durante 2 turnos estratégicos.

Recuperación Lenta: El sistema necesita de 12 horas para recargarse.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos.

BAHIA DE ANULACION

Estas prohibidas cámaras están recubiertas con raros y exóticos materiales psíquicamente neutrales. Los muros negro brillante de las celdas son capaces de contener a los psíquicos más poderosos en relativa seguridad, aunque un Rogue Trader debería preguntarse para que quiere almacenar y transportar psíquicos para empezar. Ciertas organizaciones hacen usos de estas instalaciones, pero el Ordo Hereticus tiene una actitud muy agresiva contra aquellos que lo poseen.

El sin escrúpulos, Rogue Trader Horak Ilganus, fue capturado, torturado y puesto en éxtasis en el momento de su muerte (así podrá vivir eternamente con una intensa agonía), por un grupo de Inquisidores en Fenksworld, después de adquirir una de estas bahías.

Bodega de Brujos: Permite transportar hasta 100 psíquicos en solitarias celdas de contención. Cuando están asegurados en sus celdas, todas las tiradas de Foco de Poder para activar poderes psíquicos (o otros poderes relacionados con la Disformidad, como el Ojo de la Disformidad de los Navegantes) Sufren un -60 de penalización. Cuando se realice un objetivo Criminal apropiado, los jugadores ganan 50 puntos de logro adicionales.

Canto Fúnebre: Mientras la bahía esté en uso, la Moral disminuye en 3 como resultado del residuo psíquico de miseria de los prisioneros.

CAMARAS DE SUSPENSION

Odiadas por la tripulación y los equipos médicos, estas cámaras de sueño inducido permiten a la nave poner a una importante cantidad de tripulación en animación suspendida. Puede usarse para aumentar el tiempo de las reservas de la nave.

Estas cámaras de sueño requieren de mucho tiempo para activarse y desactivarse, y estas diseñadas para utilizarse con un gran número de tripulantes. Por eso, no son útiles a la hora de reemplazar pequeños grupos de tripulación.

Tripulación Durmiente: Cuando se activa, la Tripulación de la nave se reduce en 50 y su moral disminuye en 5. Cuando se desactiva, la Tripulación recupera 50, pero la moral no se recupera. Se tarda 1 día entero en despertar a toda la tripulación. Extender las Raciones: Cuando está en uso, una nave dobla el tiempo que puede permanecer en el vacío sin sufrir pérdida de Tripulación o Moral.

AUGURIO DEL BRUJO

Un añadido al sistema de augurio de la nave, el Augurio del Brujo permite a las naves sentir objetos en la disformidad. Aunque el alcance es limitado, este sistema puede proporcionar una enorme ventaja estratégica.

Sondeando el Inmateria: Un navegante puede usar este dispositivo para realizar una tirada Moderada (+0) de Perspicacia. Si tiene éxito puede identificar naves cercanas (o otros objetos de gran tamaño) y hacer una estimación de cuando y donde es probable que hagan la transición fuera de la Disformidad. Por cada nivel de éxito, el Navegante puede sentir objetos que se encuentren a un alcance de 1 hora de viaje.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos.

ANTENA WARP

Cuando el Imperio empezó su expansión más allá de la luz del Astronomicon, muchos navegantes no eran tan experimentados encontrando el camino a través de la Disformidad. Para ayudarles en esta tarea, enormes varas de fuerza fueron añadidas a los exteriores de las naves. Funcionando como antenas, permitían al Navegante encontrar más fácilmente la señal del Astronomicon.

Su Sagrada Luz: El Navegante recibe un +20 a la tirada para localizar el Astronomicon.

Baliza: Además de aumentar la sensibilidad del Navegante, este componente hace que la nave sea más “llamativa” en el Inmateria. Las naves equipadas con una Antena Warp suman +10 a la tirada en la Tabla Encuentros en la Disformidad (-10 si se usa The Navis Primer).

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos.

SEXTANTE WARP

Este masivo tanque de sumersión aumenta las habilidades del Navegante para sentir el flujo y las corrientes de la disformidad en el exterior de la nave. Una extensa variedad de sensores mide la intensidad de las corrientes, esta información pasa directamente al Navegante, facilitando su análisis y su localización. El sistema de cogitadores del Sextante además ayuda a identificar las rutas conocidas y a calcular su estabilidad actual.

La Verdadera Senda: Cuando se utiliza el Sextante Warp, el Navegante recibe un +20 a cualquier tirada de Percepción o Navegación (Disformidad) para dirigir la nave en la Disformidad.

Armamento Arquitectónico	Clase de Nave	Energía	Espacio	SP	Fuerza	Daño	Crítico	Alcance
Macrobatería Laser Staravar	Todas las naves	4	4	2	4	1d10+2	4	12
Lanza "Estrella Fulgurante"	Crucero Ligero, Crucero	12	6	3	3	1d10+3	3	7
Cañón Nova Modelo Jovian	Cruceros	6	7	5	Varia	2d5+7	-	6-35
Tubos de Torpedos con Acelerador de Plasma	Todas las naves	2	4	2	4	-	-	-

Componentes Arquitectónico	Clase de nave	Energía	Espacio	SP
Soporte Vital Antiguo	Transporte, Incursor, Fragata	2	1	2
	Crucero Ligero, Crucero	2	2	2
Motor Modificado Jovian Clase 1	Transporte	35g	4	3
Motor Modificado Jovian Clase 1A	Transporte	40g	8	3
Motor Modificado Jovian Clase 2	Incursor, Fragata	45g	6	3
Motor Modificado Jovian Clase 3	Crucero Ligero	60g	8	3
Motor Modificado Jovian Clase 4	Crucero	75g	10	3
Puente de la Antigüedad	Transporte, Incursor, Fragata	1	1	2
	Crucero Ligero, Crucero	2	1	2
Sistema Lógico de Objetivos	Todas las naves	5	0	2
Escudos de Vacío "Bastion"	Todas las naves	5	1	2
Sistema de Escudos de Vacío "Bastion"	Cruceros	7	2	2
Cogitadores Enlazados*	Todas las naves	1	1	2
Matriz de Conversión Energética*	Todas las naves	1	1	1
Matriz Giroestabilizadora*	Todas las naves	1	1	1
Motores de Plasma Modelo Cypra	Transporte	30g	10	2
	Incursor, Fragata	40g	12	2
Reservas de Energía de Emergencia*	Transporte, Incursor, Fragata	2	1	2
	Crucero Ligero, Crucero	3	2	2
Llamada Gravitacional	Incursor, Fragata	2	0	3
Bahía de Anulación	Todas las naves	1	2	1
Cámaras de Suspensión	Transporte, Incursor, Fragata	2	1	2
	Crucero Ligero, Crucero	3	2	3
Augurio del Brujo*	Todas las naves	1	0	2
Antena Warp	Todas las naves	1	0	2
Sextante Warp	Todas las naves	4	1	2
* Este componente no puede ser instalado más de una vez				

COMPONENTES XENO-TECNOLOGICOS

La tecnología alien esta prohibida en el Imperio, pero alguno Rogue Traders aprovechan su estatus especial para adquirir y usar tecnología xeno.

CAMPO FANTASMA

Un maravillo y terrible mecanismo utilizado en las naves de los enigmáticos Eldar. Poseer uno de estos Campos Fantasma es invitar a la perdición, pero incluso instalado de manera tosca e imperfecta, el Campo Fantasma crea imágenes de la nave para confundir a los sensores enemigos.

Ecos Espectrales: Todas las naves que disparen a una nave con este componente activado, sufren un -20 a la Habilidad de proyectiles. Si es con Lanzas de Energía, Torpedos, naves de ataque, embestidas o Maniobras de Golpear y Huir la tirada correspondiente es con un -30.

Interferencia Energética: Una nave con un Campo Fantasma debe elegir entre utilizar los Escudos de Vacío o el Campo Fantasma al iniciar el combate.

BATERIA DE CAÑONES DE FRAGMENTOS CRISTALIZADOS

La raza xeno que creo estas armas hace mucho que desapareció de la galaxia. Todavía permanecen muchos ejemplos de su tecnología. Denominada armamento de "cristales" por los eruditos en tecnologías xeno, estos cañones una vez instalados no requieren de energía ni de munición. Las teorías de como funcionan son miles, pero ninguna ha sido probada, cada vez que se intenta desmantelar una de estos componentes, el resultado es catastrófico.

Fuente de Energía Desconocida: Este componente no se queda nunca sin energía. Si es destruido la nave sufre 2d5 puntos de daño estructurales, ignorando escudos y armadura.

ORBE DE RUNAS

Otro ejemplo de la tecnología Eldar, el Orbe de Runas suele instalarse en salas abovedadas. En el centro de la sala, flotan suspendidas encima de una gran lente un numeroso grupo de piedras rúnicas. Los investigadores lo han recalibrado de su antigua función, totalmente desconocida, y de alguna manera el dispositivo es presciente y capaz de ayudar al Navegante a esquivar las peores Tormentas del Inmateriaum.

Ojo de la Disformidad: Los Navegantes que utilicen este componente para pilotar la nave a través del Inmateriaum ganan un +20 a todas las tiradas de Navegación. Adicionalmente todos los viajes realizados consumen la mitad de tiempo.

Alimentado por el Destino: Este componente, por ninguna razón, se puede quedar sin energía.

RED DE DEFENSA DE MICROLASERS

Una versión de mucho mayor tamaño de las armas digitales usadas por los nobles del Imperio, esta red es conjunto de cientos de torretas láser miniaturizadas e interconectadas, repartidas por todo el casco de la nave. Aunque individualmente no son muy poderosas, en conjunto pueden derribar escuadrones enemigos y otras amenazas.

Muro de Luz: Aumenta la puntuación de Torretas en 2.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos.

VELAS DE GRAVEDAD

No son velas en el termino literal, estos dispositivos con forma de filo alargado se extienden desde la proa de la nave. Algunos Xeno-Arqueologos creen que pueden ser reliquias de los Yu'vath o quizá de alguna otra raza muerta hace mucho tiempo. Las naves imperiales son demasiado voluminosas para aprovecharlas en su propulsión, pero pueden ayudar en su maniobrabilidad, creando campo de gravedad que tiran de la nave.

Corrientes Espaciales: Aumenta la Velocidad en +1 y la Maniobrabilidad en +5.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos.

CAÑÓN OSCURO

Este arma dispara una masa de partículas altamente energizadas para crear una densa niebla alrededor de la nave objetivo. No esta claro de donde se obtienen estas partículas, el arma solo requiere energía, no munición, o que efectos a largo plazo puede producir. Estas nubes se disipan rápidamente al desplazarse la nave. Aunque algunos Inquisidores han ocupado su vida en encontrar que raza creo estas armas, los creadores y como funciona su tecnología es todavía desconocido.

Oscurecer los Sensores: Si una nave es alcanzada por un Cañón Oscuro, todas las armas disparadas por esa nave sufren un penalización de -15 a la Habilidad de proyectiles durante su siguiente turno estratégico.

MATRIZ DE DRENAJE DE ENERGIA

Este componente utiliza un cartucho que se expande en una red de material bio-organico. Este material al impactar absorbe la energía de los motores de la nave. Una vez la masa ha llegado a su máxima capacidad, la red se despega y se pierde en el vacío. Como este arma crea esta sustancia bio-organica es desconocido, como la identidad de sus creadores. Cualquier intento de abrir el arma para su examen ha terminado en una explosión catastrófica, capaz de destruir una nave.

Sifón de Energía: Si una nave es alcanzada por un ataque de la Matriz de Drenaje de Energía, y no es parado por los escudos de vacío, la Velocidad o la Maniobrabilidad de la nave (elige el objetivo) se reduce en ,1 la Velocidad o 5 la Maniobrabilidad por impacto. El efecto dura 2 turnos estratégicos.

Arma No Letal: Este componente no causa críticos ni daño estructural.

REPULSORES DE GRAVEDAD

Mientras que muchos de los Adeptos de Mechanicus siguen discutiendo sobre que raza xeno creo estos negros y uniformes estructuras octaédricas, muchos han sido recuperadas de mundos perdidos y convertidas en parte esencial de las defensas de naves. Una vez instaladas en el casco y alimentadas con la energía de la nave, generan poderosas ondas de gravedad capaces de repeler asteroides y otros objetos en el espacio.

Protección de los Elementos: Cuando se activa, los Repulsores de Gravedad empujan cualquier cosas que se acerque demasiado al casco de la nave. Tiene poco efecto contra objetos que se muevan muy rápidamente como proyectiles de macrobaterías, pero contra asteroides, torpedos y embestidas pueden disminuir el impacto. Cuando se instalan los Explorados eligen proporcionar entre 1 – 3 de energía. Cuando la nave sufra daño de asteroides o escombros espaciales, torpedos, naves de ataque o embestidas reduce el daño en 1 por punto de energía utilizado. Con torpedos el daño se reduce en cada torpedo, mientras que con otras fuentes se aplica al daño combinado.

Externo: Este componente no requiere de Espacio. Aunque es externo, puede ser destruido o dañado por impactos críticos.

MOTORES MIMICOS

Este componente reemplaza los motores de plasma de la nave con un artefacto de manufactura xeno. Modificando la resonancia armonica, la nave puede cambiar la señal que emiten los motores para aparentar ser otra nave imperial o xeno. Un antinatural nodo aparentemente de hueso es instalado en el puente de la nave y conectado a los Motores Mímicos. Aunque este artefacto es un signo claro de herejía, la ilusión que crea es de un inmenso valor para la naves que deben viajar a través de sistemas infectados por xenos.

Capa de Ilusión: Concentrándose en los registros de naves, el Navegante de la nave puede hacer una tirada de Percepción con un +10 para modificar el modelo de ilusión, como acción libre. Para todos los sensores, la nave aparecerá del tipo escogido. La ilusión desaparece una vez que hay contacto visual.

CAMARAS DE RECUPERACION

Estos componentes llenos de una especie de fango apestoso deben ser transferidos intactos desde las naves en las que son encontrados. Son localizados en naves alienígenas abandonadas de diferente diseño, que han sido vistas en la Expansión Koronus, El Sector Calixis, y mas allá Poco se entiende de esta tecnología, como conectarlo a fuentes de energía y ventilación y poco mas. Cualquier nave Inquisitorial estaría muy interesada en examinar estas cámaras Por razones que son desconocidas, las Cámaras de Recuperación son capaces de curar a cualquier especie sapiens de cualquier herida. La persona herida debe ser depositada en uno de los muchas aperturas del componente, entonces se sella y comienza el proceso de curación **Milagro de la Vida:** En una Cámara de Recuperación, un paciente con heridas ligeras automáticamente pasa una tirada de cuidados médicos cada hora. Un paciente con heridas graves o criticas la pasa cada día en vez de cada semana.

El Precio del Destino: Después de la curación, durante la siguiente sesión de juego, cuando el personaje gaste un Punto de Destino debe tirar 1d10, con 1o 2 el punto de destino se gasta sin tener efecto.

CAMPO DE SOMBRAS

Un dispositivo encontrado en algunas naves Eldar, el Campo de Sombras protege a la nave escondiéndola en una niebla oscura y falsas sombras. Incluso si algún augurio es capaz de identificar la presencia de una nave protegida por este campo, se saca muy poca información de este componente o de donde esta instalado. Instalar este componente en un nave imperial es un signo claro de herejía Por supuesto, las consecuencias de la herejía pueden ser menos severas que la posibilidad de ser identificado.

En las Sombras: Este componente proporciona un +20 a la Maniobra de Navegación Silenciosa. Cualquier maniobra de Activar augurio o Fijar Augurio contra una nave con este componente sufre un -20.

Oscuridad: Todas las naves que disparen a una nave con un Campo de Sombras activo sufren un -20 a la Habilidad de Proyectiles. Cualquier intento de realizar una Maniobra Golpear y Huir sufre un -30.

Interferencia Energética: Una nave que utilice un Campo de Sombras debe escoger al principio de un combate, entre utilizar el Campo de Sombras o los Escudos de Vacío

DISRUPTOR WARP

Capturando un momento de perfecta agonía y después emitiéndolo a la disformidad después de amplificarlo para interferir las comunicaciones psíquicas de la zona, así es como funciona este componente. Desafortunadamente, para capturar ese momento de agonía, el psíquico que lance la señal tiene que sufrir el trauma fisico

Transmitiendo el Dolor: Cuando se activa, el psíquico inmediatamente sufre 2d5 puntos de daño en el torso, puede ser reducido por la Bonificación de Resistencia, no por la armadura, ademas gana 1d5-1 niveles de fatiga. El psíquico puede entonces realizar una tirada de Foco Psíquico (-10). Todos los intentos de comunicación sufren un -10 mas otro -10 adicional por cada nivel de éxito.

LIBRARIUM XENO

Una colección de escritos Xenos y artefactos comunes han sido almacenados en la nave. La presencia de estos objetos es una herejía, pero la información que puede proporcionar quizá merezca la pena.

Tomos Alienígenas: Cualquier tirada de Saber Prohibido que se realice en la nave y que el DJ crea aplicable recibe un +10.

MAPA DE PORTALES WARP

Este artefacto xeno puede ser conectado al sistema de augurio de la nave, para generar un extenso mapa de la galaxia y de la región en la que se encuentra la nave. Los indicadores muestran los portales warp que permiten realizar rápidas transiciones entre regiones del espacio real. Desafortunadamente, partes del mapa permanecen indecifrabiles. Ademas, muchos portales conectan a diferentes portales de salida al mismo tiempo. Así que mientras se puede utilizar para salir rápidamente de un sistema, puede que no aparezcan donde querían

Atravesar el Portal: Cuando la nave se acerque a un portal, el Navegante puede realizar una tirada de Navegación (Disformidad) para identificar la posición fisica del portal. Una vez que ha sido identificado, el Navegante puede realizar una tirada (-20) Navegación (Disformidad) para atravesar el portal. Si se tiene éxito la nave llega a su destino. Si se falla, la nave aparece en otro lugar, niveles de fracaso adicionales aumentan el peligro y la distancia.



Componentes Xeno-Tecnologicos	Clase de nave	Energia	Espacio	SP
Campo Fantasma	Todas las naves	8	4	3
Lente de Runas	Todas las naves	0	1	2
Red de defensa de Microlasers	Todas las naves	2	0	2
Velas de Gravedad	Transporte, Incursor, Fragata	3	0	3
	Crucero Ligero, Crucero	5	0	3
Repulsores de Gravedad	Todas las naves	1-3	0	3
Motores Mimicos	Transporte	40g	12	3
	Incursor, Fragata	45g	10	3
	Crucero Ligero	60g	12	3
	Crucero	75g	14	3
Camaras de Recuperacion	Todas las naves	3	1	3
Campo de Sombras	Todas las naves	8	4	4
Disruptor Warp	Todas las naves	3	0	2
Librarium Xeno	Todas las naves	1	1	3
Mapa de Portales Warp	Todas las naves	2	1	3

Armamento Xeno-Tecnologico	Clase de Nave	Energia	Espacio	SP	Fuerza	Daño	Critico	Alcance
Bateria de Cañones de Fragmentos Cristalizados	Todas las naves	0	3	2	4	1d10+2	3	6
Cañon Oscuro	Todas las naves	3	2	3	3	1d10+1	6	6
Matriz de Drenaje de Energia	Todas las naves	3	1	2	4	-	-	4

MEJORAS

“Los encuentro mucho mas de confianza que la tripulación normal. No solo porque se lancen a su segura destrucción con una sola palabra, sino porque se quejan infinitamente menos cuando lo hacen”

-Lord Capitán Honorus Vax, virtudes de los servidores-

Mejorar la nave, sus suministros, y tripulación es otra manera de mejorar la nave sin adquirir o reemplazar componentes, o obtener un nuevo modelo de nave. En vez de ello las mejoras aumentan las características de estos componentes. Desde Macrobaterias con mas alcance o un enorme registro de cartas de navegación. Las mejoras se adquieren de forma normal, solo que no tienen modificador por escala.

A menos que se especifique lo contrario, una mejora solo se puede adquirir para una nave en particular.

MEJORA DE TRIPULACION

Aunque algunos Rogue Traders solo ven a su tripulación como recursos desechables y fácilmente reemplazables, otros prefieren tratar mejor a sus subordinados. La razón puede ir de la compasión, un Rogue Trader realmente se preocupa por su “carga”, al pragmatismo, una tripulación feliz y bien entrenada realizara mejor sus labores que vasallos resentidos.

Cualquiera que se la razón, esta mejora adquiere numerosas formas, desde mejoras provisiones, uniformes, promover la lealtad o incluso entrenamientos intensivos.. Esta mejora aumenta la Moral en +2. La de mala calidad solo aumenta la Moral en +1. La de Buena Calidad en +3, mientras que la de la Mejor Calidad ademas aumenta en +5 a la Puntuación de la Tripulación

TRIPULACION DE SERVIDORES

En algunos casos, un Rogue Trader elegirá renunciar a una tripulación de carne y sangre. En su lugar, dirigirá una nave de servidores. Lo normal es que mantenga un grupo de oficiales de confianza aunque en algunos casos sera el único humano sin modificar de la nave. Los servidores son menos hábiles que la tripulación normal y son incapaces de adaptarse a diferentes situaciones. Sin embargo, una tripulación que no sangra y que siempre sigue las ordenes tiene sus ventajas.

Una tripulación de servidores impone un -10 a la Habilidad de Projectiles a la hora de disparar las armas de la nave, y un -10 a las tiradas de Mando realizadas en la nave. Adicionalmente, no pueden realizar las acciones de abordaje. Finalmente, solo se puede recuperar o sustituir tripulación en Mundos Forja y en Mundos Colmena. A cambio, la Moral siempre sera 100, y las perdidas de tripulación serán reducidas a la mitad (mínimo 1). Se tendrá que utilizar Competencia Tecnológica o Saber Prohibido (Adeptus Mechanicus) en vez de Medicae, a la hora de utilizar la acción Ayuda Medica. Una tripulación de servidores tiene una puntuación de 30. Los de Mala Calidad de 20, mientras que los de Buena y de la Mejor Calidad sera 35 y 40 respectivamente.

Algunos componentes no beneficiaran a una tripulación de servidores, como los Alojamientos de Clan, mientras que otros como, las instalaciones de reclamación de tripulación, no impondrán negativos.

COLECCION DE CARTAS ESTELARES

Es una suerte que un capitán tenga acceso a una colección de cartas estelares, mucha mas si ademas es precisa. Estas cartas estelares están llenas de información sobre la Expansión Koronus, rutas de la disformidad estables, mundos perdidos, lugares seguros donde recuperar suministros y reponer tripulación. Esta información es difícil de conseguir y a costado innumerables naves y la vida de sus tripulantes.

Una colección de cartas estelares permite al Navegante de la nave reducir el tiempo de viaje en la disformidad en 1d5 días, hasta un mínimo de 1. Adicionalmente, cuando se complete un objetivo de Exploración, los jugadores reciben 25 puntos de logro adicionales. Una colección de cartas estelares de Mala Calidad impone un -10 de

de penalización cuando se realice una tirada en la Tabla de Encuentros en la Disformidad (+10 con The Navis Primer). Las cartas de Buena Calidad reducen el viaje en 1d5+5 días (mínimo 1), mientras que las de la Mejor Calidad ademas, proporcionan 50 puntos de logro en vez de 25.

OSTENTACION DE RIQUEZA

Incluso un Rogue Trader que prefiere un estilo de vida mas modesto y sin excesos (y hay muchísimos que no) entiende el poder de las apariencias. Para inspirar la mezcla apropiada de respeto, miedo y admiración, muchos Rogue Trader decoran el interior y/o el exterior de sus naves con todas las formas de costosa ornamentación. Antiguas piezas de arqueotecnología, pasillos con joyas y metales preciosos, o incluso ejemplos extraños de arte xeno, esta muestra sirve para recordar a los invitados del Rogue Trader que si la riqueza es poder, su anfitrión es alguien con quien no desearían cruzarse. Esta mejora proporciona un +10 a todas las tiradas Sociales para influenciar a los visitantes dentro de la nave. Adicionalmente, cuando se complete un objetivo de Comercio o Criminal, los jugadores ganaran 25 puntos de logro adicionales. La mejora de Buena calidad proporciona un 15 a las habilidades sociales y la de la Mejor calidad un +20.

BATERIAS DE ARMAS-TURBO

Las armas turbo no son armas realmente, son una clase de mejoras para las macrobaterias. Aumentando la potencia, instalando compensadores de retroceso y propulsores mas eficaces, todo esto para realiza disparos mas precisos.

La mejora de armas-turbo permite a una macrobateria disparar sin penalización al superar su alcance en 1UV, es decir, si una macrobateria tiene alcance 6 UV, entre 7-12 podría seguir disparando con un -10, con esta mejora la penalización seria en el rango 8-12.

Esta mejora puede adquirirse múltiples veces, una para cada macrobateria.

La Batería de Armas-Turbo de Buena Calidad aumenta las UV que se pueden superar en 2, y la de la Mejor calidad ademas proporciona un +5 Habilidad de Projectiles para disparar ese arma.

DESTACAMENTO DE TROPAS DE ASALTO

No es común para una nave civil tener un contingente de Tropas de Asalto, un regimiento élite de soldados entrenados en la Schola Progenium y asignados por todo el Imperio. Sin embargo, algunos Rogue Traders con contactos en el Imperio pueden algunas veces solicitar estos soldados de sus amigos en la Guardia Imperial. Las Tropas de Asalto de una nave están especialmente entrenadas en acciones de abordaje y seguridad. Para obtenerlos un capitán debe tener muy buenos contactos o el Talento Buena Reputación con la Guardia Imperial, ademas de los requerimientos normales de la adquisición.

Un destacamento de Tropas de Asalto no es lo suficientemente numeroso como para lanzar acciones de abordaje a escala total contra otra nave. Sin embargo, cuando se utiliza en acciones de Golpear y Huir, son letalmente eficaces, y cuando se les encarga defender la nave contra incursiones, son igual de hábiles y despiadados.

Cuando una nave con Tropas de Asalto realiza una acción de Golpear y Huir, la incursión dobla el numero de puntos de daño estructurales que realiza. Cuando una nave con un destacamento de Tropas de asalto gana una tirada enfrentada de Mando mientras se defiende de un abordaje, infligen 1d5 puntos de daño a la Tripulación adicionales.

Los destacamentos de Buena o de la Mejor calidad son especialistas en abordajes, seguridad y tácticas zero-g, proporcionan un +5 y un +10 respectivamente a las tiradas de Mando opuestas (otras habilidades también a discreción de DJ).

CONSTRUCCION GOTICA

La mayoría de las naves imperiales son conocidas por su diseño de catedral. Sin embargo, algunos capitanes van mas lejos, sacrificando espacio para permitir en la nave imponentes pasillos abovedados con techos dorados que parecen mas apropiados de una catedral de un planeta que de una nave espacial. Otros tienen zonas cubiertas con murales ornamentados ensalzando las gestas de sus ancestros, ya sean reales o imaginarias.

Esta mejora reduce el espacio de los incursores en 1, fragatas y transportes en 2, Cruceros ligeros en 3, y en 4 para cruceros y mayores. Sin embargo, la Moral aumenta en 5.

Las mejoras de Mala calidad reducen el espacio en +1. Las de Buena calidad aumentan la Moral en 7 y las de la Mejor calidad en 10.

MOTORES MIMICOS

Hay algunas veces que una nave prefiere ocultar su apariencia. Esta mejora ofrece una oportunidad de ocultarse a simple vista. En vez de intentar ofrecer excesivos sistemas para camuflarse, esta mejora aumenta las emisiones de energía de los motores aparentando que es una nave mucho mayor, un crucero o crucero ligero según los sensores. En manos de un experto, la señal puede ser manipulada para replicar la señal de una nave específica.

Los motores mímicos solo están disponibles para transportes, incursores y fragatas. Para activar el sistema un miembro de la tripulación del puente debe realizar una tirada enfrentada de Competencia Tecnológica +20 contra el Escrutinio + Detección de cualquier oponente. Los intentos de replicar la señal de una nave específica son con un -20. Por supuesto, la ilusión solo funciona contra los sensores, una inspección visual acabará con el engaño. Los motores mímicos de mala calidad no pueden replicar la señal de otras naves. Los de Buena calidad proporcionan un +10 a la tirada de Competencia Tecnológica, y la de Mejor calidad proporciona la misma bonificación pero además puede almacenar la señal de energía de 2, para que puedan ser replicadas sin penalización.

ARENA DE RESOLUCION

Algunos comandantes prefieren que la tripulación zanje sus disputas. Entre ellos, hay algunos que creen que estos acuerdos pueden proporcionar entretenimiento e incluso una importante lección a otros miembros de la tripulación. Esta mejora permite un lugar donde arreglar de forma violenta los desacuerdos entre tripulantes, delante de sus compañeros. Esta exhibición pública puede mostrar la verdadera naturaleza de los involucrados en conflicto.

Este controlado deporte sangriento, con la aprobación tácita, permite a los tripulantes saber que la justicia puede ser administrada rápidamente. La garantía de un acuerdo unido al espectáculo proporciona una mayor lealtad entre los oficiales. El beneficio directo es un aumento de la Moral en 3.

Para aquellas naves con una Arena de Resolución de Mala calidad, la tripulación siente que es una prioridad baja en la nave, la Moral aumenta solo en 2. Las versiones de Buena calidad son útiles para proporcionar entretenimiento a los visitantes durante las negociaciones de comercio, proporciona un +10 a todas las tiradas de Comercio realizadas en la nave a socios comerciales. Las de la Mejor calidad proporcionan un aumento de la Moral de 5.

REACTORES SECUNDARIOS

Una nave equipada con reactores secundarios usa su energía adicional de los reactores de plasma para aumentar su velocidad rápidamente por un tiempo limitado. Los adeptos del Mechanicus son reacios a realizar esta modificación ya que los espíritus maquina de los motores tienden a sufrir dolor. Realizar esta modificación aumenta en varias semanas el tiempo que la nave debe estar en un muelle de reparación. Cuando una nave es mejorado con los Reactores Secundarios, puede activar el sistema para aumentar la velocidad en 2 durante un solo turno. Esta activación requiere una tirada de Competencia Tecnológica (-10). Incluso si se supera, la velocidad de la nave se reduce en 1 durante el siguiente turno. Si se falla, la nave no aumenta su velocidad en 2, y además inmediatamente su velocidad se reduce en 1. Si la tirada se falla por 3 niveles de fracaso la velocidad queda reducida a la mitad hasta ser reparados, con la Acción Extendida

Reparaciones de Emergencia. Los Reactores Secundarios no pueden utilizarse hasta que se hayan finalizado las reparaciones. Los Reactores Secundarios reducen el espacio de la nave en 1 para Incursores y Fragatas, en 2 para Transportes, 3 para Cruceros Ligeros, y en 4 para Cruceros y naves de mayor tamaño. Los Reactores Secundarios de Mala calidad imponen un -10 a la tirada de Competencia Tecnológica. Los de Buena calidad aumentan a 2 turnos el aumento de la velocidad. Los de la mejor calidad además aumentan la velocidad en 3 en vez de en 2.

CONDENSADORES DE SOBRECARGA DE ESCUDOS

Los escudos de vacío de la nave con esta mejora están equipados con una extensa red de condensadores de recarga rápida y equipos redundantes de proyectores de escudo. Esta combinación permite que los escudos se recarguen mas rápidamente, incluso después de ser sobrecargados. Este antiguo sistema es reservado para las naves militares mas vitales.

Los Condensadores de Sobrecarga de Escudos permite a una nave reactivar los escudos una vez que han caído a consecuencia de ataques enemigos. Esto permite a los escudos de vacío sobrecargarse mas de una vez el mismo turno estratégico. Esta reacción ocurre automáticamente. Esta mejora tiene una capacidad limitada, la reactivación solo se puede realizar una vez por encuentro (o una vez cada 24 horas).

Los Condensadores de Sobrecarga de Escudos de mala calidad, cuando se reactivan reducen la Fuerza de los escudos en 1. Los de Buena calidad pueden reactivarse 2 veces por combate, y los de la Mejor calidad solo se reactivan una vez pero aumentan la Fuerza de los escudos en 1.

DISCIPLINARIUM

El capitán de la nave cree que la Luz del Dios-Emperador demanda orden y vigilancia por encima de todo. Se espera de la tripulación que mantenga los valores mas altos y que respete las leyes. Para aquellos momentos cuando el fallo ocurre, el puño de hierro de los superiores soluciona todos los problemas. La mejora disciplinaria existe para solucionar estas necesidades. Cámaras Disciplinarias son distribuidas por toda la nave. Pueden ser un recuerdo constante o pueden ser utilizadas para resolver problemas permanentemente. El Disciplinarius permite al capitán de la nave sacrificar tripulación para aumentar la moral. Se puede reducir la tripulación en 1 para aumentar la moral en 2. Esta acción se puede realizar 1 vez al día.

Los disciplinarios de Buena calidad añaden pantallas para poder mostrar los ejemplos de los utensilios en acción. Esto proporciona un +5 a las tiradas de Mando y un +10 a las de Intimidar realizadas en la nave y específicamente a su tripulación. Las versiones de la Mejor calidad aumentan la Moral en 3 por cada punto de tripulación.

MOTORES DE DESCARGA

Esta antigua pieza de ingeniería añade una serie de deflectores alrededor de los motores. Estos deflectores pueden redirigir el empuje de la nave para contrarrestarlo. Las naves con esta mejora pueden reducir su velocidad mucho mas rápido.

Esta mejora entra en juego cuando la nave realiza las maniobras Ajustar Velocidad, Ajustar Velocidad y Orientación, y Maniobras Evasivas. Cuando una nave desacelera al realizar una de estas maniobras recibe un +10 a la tirada de Pilotar. Sin embargo esta maniobra debe ser realizada muy cuidadosamente, si la tirada de Pilotar no se logra con 3 niveles de fracaso, los reflectores resultan dañados y la velocidad de la nave se reduce en uno hasta que sean reparados. Los de Buena calidad proporcionan un +15 a la tirada de Pilotar y los de la Mejor calidad además, los deflectores solo resultan dañados con 4 niveles de fracaso.

HANGARES DE CARGA REPARTIDOS

La zona de carga de la nave ha sido rediseñada pensando en el contrabando como mayor prioridad. Instalar esta mejora requiere que la nave disponga de algún componente que proporcione espacio de carga. El espacio de ese componente es redistribuido por la nave, mientras que otros componentes se expanden para ocultar el contrabando.

El primer beneficio de esta mejora es que es mas difícil de detectar. Si la nave es el objetivo de Fijar Augurio, la carga solo es identificada con 4 éxitos o mas, incluso aunque sea identificada el componente no puede ser objetivo de impactos críticos. Esto proporciona 50 puntos de logro adicionales al completar un objetivo Criminal. Sin embargo, los compartimientos secretos empeoran las condiciones de la tripulación y obstruyen el acceso a paneles de mantenimiento y reparaciones. Como consecuencia la Moral se reduce en 2 y se sufre una penalización de -10 en los intentos de reparación.

Las versiones de mala calidad empeoran todavía mas esta situación y la penalización es de -15. Las de Buena calidad reducen la penalización a -5, y las de la Mejor calidad proporcionan además 75 puntos de logro.

CONTROL DE DAÑOS SUPERIOR

La nave ha sido rediseñada para prevenir los peligros del combate en el vacío. El caso ha sido recubierto con sagrados ungüentos capaces de cerrar fisuras, que conducirían a una posible despresurización. Dentro de lo posible, la mayoría de los materiales resistentes a las llamas. La tripulación ha sido equipada con mas suministro, repuestos y utensilios que los estándares.

Si un componente de la nave es despresurizado la tripulación sufre solo 1d5 puntos de daño. Los intentos para apagar las llamas se realizan con una tirada de Mando (+0). Y si se realizan reparaciones extendidas, la tripulación recibe +10 a la tiradas de Competencia Tecnológica.

Los Sistemas de Control de Daños de Buena calidad reducen el daño a la tripulación por fuego a 1d5-1. Los de la Mejor calidad sellan y abren las compuertas al vacío automáticamente, para que el fuego no se propague a otro componente.

Mejora	Disponibilidad
Mejora de Tripulación	Normal
Tripulación de Servidores	Muy Raro
Colección de Cartas Estelares	Extremadamente Raro
Ostentación de Riqueza	Muy Rara
Baterías de Armas-Turbo	Muy Rara
Destacamento de Tropas De Asalto	Extremadamente Rara
Construcción Gótica	Rara
Motores Mímicos	Muy Rara
Arena de Resolución	Escasa
Reactores Secundarios	Rara
Condensadores de Sobrecarga de Escudos	Extremadamente Rara
Disciplinarium	Escasa
Motores de Descarga	Rara
Hangares de Carga Repartidos	Rara
Control de Daños Superior	Muy rara

Adquisición de Componentes para Naves Estelares

Pocas cosas adquiridas o mantenidas por una dinastía rogue trader tienen un valor tan astronómico como sus naves estelares y el equipo montado en ellas. El proceso de esas tiradas de disponibilidad y adquisición es bastante similar al de los objetos mundanos salvo por unos ligeros cambios que se especifican a continuación

Tipo de Componente	Modificador
Guerra (Macrobaterias, lanzas, torpedos...)	-30
Etericos (Auspex, comunicaciones...)	-20
Energía (Motores Warp, escudos, campo gellar..)	-10
Estructura (Bodegas, blindaje, observatorios..)	0

Valor del Componente (SP)	Disponibilidad
C.Suplementario de 1 SP o C.Esencial	Escaso
C.Suplementario de 2 SP o C.Esencial de +1 SP	Raro
C.Suplementario de 3 SP o C.Esencial de +2 SP	Muy Raro
C.Suplementario de 4 SP o C.Esencial de +3 SP	Extremadamente Raro
C.Suplementario de 5 SP o C.Esencial de +4 SP	Casi Unico
C.Suplementario de 6 SP o C.Esencial de +5 SP	Unico
Arqueotecnología	Extremadamente Raro
Xenotecnología	Casi Unico

Calidad	Modificador de Energía	Modificador de Espacio	Modificador de SP	Modificador de Moral
Mala	-2 generada o +1 consumida	+1	-1	-1d5
Comun	0	0	0	0
Buena (escoge entre el modificador de energía o el de espacio)	+1 generada o -1 consumida	-1	+1	+1
La Mejor	+1 generada o -1 consumida	-1	+2	+1d5

Modificadores por Calidad de Lanzas y Macrobaterias

Calidad	Modificador de Fuerza	Modificador de Daño	Modificador de Critico	Modificador de Alcance	Modificador de Espacio	Modificador de SP	Modificador de Moral
Mala (escoge 2)	-1	-1	+1	-1	+1	-1	-1d5
Normal	0	0	0	0	0	0	0
Buena (escoge 1)	0	+1	0	+1	-1	+1	+1
La Mejor (escoge 2)	+1	+1	-1	+1	-1	+2	+1d5

No se puede elegir la Modificación de Moral, ni la de SP, esas modificaciones se aplican siempre.

TIEMPOS DE INSTALACIÓN DE COMPONENTES

Como norma general la substitución o instalación de un nuevo componente *esencial* tarda 2 semanas, mas 1 adicional por cada punto de nave (SP) extra que cueste. *Ej. Instalar un nuevo motor para una nave tardará 2 semanas, 3 si es de buena calidad (+1 SP) o 4 si es de la mejor (+2 SP).*

Los componentes suplementarios por el contrario tardan 1 semana por cada punto de nave (SP) que cuesten. *Ej. Instalar un nuevo domo de exploración (1 SP) en la nave tardará 1 semana.*

Las disponibilidades y tiempos de instalación de los componentes dependerán también del lugar donde se realicen. No es igual de fácil encontrar y conseguir que te instalen un equipo en una estación perdida fuera del espacio imperial, que la capital del sector, por ejemplo.

INSTALACIONES DE LA EXPANSION KORONUS

Al no ser oficialmente una parte del Imperio la Expansión Koronus ofrece muchas localizaciones donde un Rogue Trader y su tripulación pueden atracar para llevar acabo reparaciones, comprar nuevos componentes y suministros para su próximo viaje, y no recibir preguntas. La Expansión Koronus tiene una amplia variedad de sistemas, cada uno con sus propios beneficios.

Sistemas Fronterizos

En los limites de las Expansión hay planetas olvidados por el resto de la galaxia, los mundos natales de antiguas y extintas razas o simplemente asentamientos imperiales fallidos. Mientras que la población es rara, las instalaciones aun mantienen algunas tecnologías, y los Exploradores pueden hacer provechosos tratos con comerciantes xenos que frecuentan estos lugares.

Sistemas Civilizados

Estos representan la mayoría de los sistemas que los Exploradores utilizan cuando buscan reparaciones o nuevos componentes, aunque son difíciles de encontrar en la Expansión Koronus. Los

Tipos comunes de instalaciones navales y modificadores		
Instalacion	Adquisicion y Modificadores de Componentes	Modificador de Instalacion
Sistema Fronterizo	Los componentes para las naves son caros y escasos en los sistemas fronterizos. Todas las disponibilidades son 1 nivel más raros.	+1d10 dias
Sistema Civilizado	Astilleros estandar. Sin modificadores	+0
Sistema Colonial	Mientras la mayoría de componentes pueden ser encontrados sin problema, hay pocos esenciales de los que puedan prescindir. Los componentes esenciales son 1 nivel más raros.	+1d5 dias
Estación de espacio profundo	Gran cantidad de componentes se pueden encontrar aquí, pero los tratos pueden ser duros. La disponibilidad es 1 nivel mas fácil para encontrar componentes, pero la tirada de adquisición tiene un -5.	-1 dia
Sistema feudal	No hay componentes disponibles pero mucha mano de obra para reclutar. La tripulación se reemplaza como abundante (+50)	N/A
Sistema controlado por un señor	El señor puede conseguir lo que se necesite... por un precio. Todas las disponibilidades son 1 nivel mas raras.	+1 dia
Sistema minero	Las reparaciones del casco son fáciles de hacer aquí. Solo hay que hacer una tirada de adquisición por cada 10 puntos de estructura recuperados.	+1 dia
Instalación naval	Todos los componentes están disponibles aquí, pero solo un rogue trader con buena reputación (armada imperial) puede comprar componentes aquí. Todas las disponibilidades son 1 punto más fáciles. Las reparaciones tan eficientes tardan 1 solo día por cada 2 puntos de estructura recuperada.	-1 dia

planetas habitables tienen una red de astilleros orbitales preparados para atender a cualquier nave, listos para vender suministros o cambiarlos por equipamiento que necesiten.

Sistema Colonial

Un asentamiento luchador en un nuevo mundo, los sistemas coloniales poseen población con acceso a tecnología. Es raro que tengan equipamiento vital, pero si los Exploradores pueden pagar algo más, los colonos encontrarán una forma de vivir si ello.

Estación de Espacio Profundo

Estas instalaciones operan en lo profundo de la Expasión. Aparecen en pocas cartas de navegación, llevan oscuros negocios, posiblemente heréticos, posiblemente criminales, a menudo con xenos. Algunos son antiguos puestos de vigilancia, otros son una fusión de pecios espaciales y naves inutilizadas, pero todas han encontrado su función a la hora de servir a los viajeros del vacío quienes, por una amplia variedad de razones, quieren mantener en secreto sus transacciones. Aquí los Exploradores podrán encontrar casi cualquier cosa, pero tendrán que enfrentar su astucia contra los comerciantes de este lado de las Fauces.

Sistema Feudal

Aunque no hay ninguna oportunidad de encontrar componentes en estos mundos (quizá de naves estrelladas o de pecios espaciales), están llenos de otros recursos valiosos...gente. A menudo la promesa de una vida excitante en las estrellas es suficiente para atraerlos a cientos...y si no las patrullas de reclutamiento pueden empezar su trabajo.

Sistema Controlado por un Señor

Aquí el poder está consolidado sobre un gobernante planetario o un líder religioso, quien controla el sistema a su antojo. Las instalaciones suelen ser avanzadas, con esplendidos domos de placer, pozos de gladiadores y otras instalaciones para divertir a su señor. Sus contactos pueden generalmente suministrar a los Exploradores con lo que necesitan, pero requerirá pagos adicionales por su esfuerzo y tiempo.

Sistema Minero

Donde hay minas hay tecnología suficiente para ayudar a los Exploradores a encontrar objetos de repuesto y reparaciones a su nave. El metal es abundante y las reparaciones se realizan mucho más fácilmente.

Instalaciones Navales

No casi instalaciones de la Armada Imperial en la Expansión Koronus, pero si cerca de ella, Puerto Deriva es el mejor ejemplo. Los suministros están disponibles, así como las reparaciones, pero se niegan a vender componentes a naves civiles a menos que tengan buenas relaciones con la Armada Imperial.