

# ROGUE TRADER

Nombre Personaje: Malakai Burtin

Nombre Jugador \_\_\_\_\_

Mundo Natal: Mortressa (Mundo de Muerte) Carrera: Misionero

Rango: 1

Motivación: Resistencia

Frase: "El Dios-Emperador preserva mi vida por un propósito—difundir Su luz en la oscuridad."

**Descripción:** Un dedicado misionero del Credo Imperial, Malakai fue el único superviviente del navío peregrino *Luz Piadosa*, perdido en batalla con unos filibusteros orkos. La capsula de salvación de Malakai fue recuperada por Sarvus Trask. Desde entonces, Malakai ha viajado con Trask en orden a prestar a la dinastía del comerciante independiente la bendición del Dios-Emperador y llevar la palabra de la eclesiarquía a los planetas paganos más allá del Imperio.

## CARACTERÍSTICAS

Habilidad de  
armas  
HA

4 5

Habilidad de  
proyectiles  
HP

3 1

Fuerza  
F

4 0

Resistencia  
R

4 1

Agilidad  
Ag

3 5

Inteligencia  
Int

3 2

Percepción  
Per

3 3

Voluntad  
V

4 9

Empatía  
Em

4 2

## HABILIDADES

Buscar (Per)

☒ ☒ ☐ ☐

Carisma (Em)

☒ ☒ ☐ ☐

Esquivar (Ag)

☒ ☒ ☐ ☐

Intimidar (F)

☒ ☒ ☐ ☐

Medicae (Int)

☒ ☒ ☒ ☐

Saber Académico (Int)†

☐ ☐ ☐ ☐

Credo Imperial

☒ ☒ ☐ ☐

Ocultismo

☒ ☒ ☐ ☐

Saber Popular (Int) (Credo Imperial)

☒ ☒ ☐ ☐

## EQUIPO

Microcomunicador, respirador de vacío, túnicas de peregrino, bastón de peregrino, un libro de las enseñanzas de San Drusus, 1 bombona de munición del lanzallamas.

## TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

**Capacidad especial:** : Malakai posee la capacidad especial Ira de los justos. Al hacer un ataque, puede gastar un punto de destino para causar 1d5 puntos adicionales de daño.

**Desgarradora:** La espada sierra de Malakai utiliza cuchillas rotatorias para desgarrar a un oponente con fervor virtuoso. Al tirar el daño, haz dos tiradas y escoge el resultado más alto.

**Equilibrada:** La espada sierra de Malakai es un arma pesada y poderosa, que resulta difícil de apartar para un oponente. Malakai recibe una bonificación de +10 a sus tiradas de Habilidad de Armas hechas para parar.

**Lanzallamas:** Las armas lanzallamas proyectan un cono de fuego hasta el alcance del arma. Al contrario que otras armas, los lanzallamas sólo tienen un alcance, y al dispararlas extienden una muerte de fuego a esa distancia. El portador no necesita tirar por su Habilidad de Armas; todas las criaturas en el camino de las llamas (un área en forma de cono que se extiende en un arco de 30 grados desde el tirador hasta el alcance del arma) deben hacer una tirada de Agilidad o ser golpeados por las llamas y recibir daño de la manera habitual.

## ARMAS

Nombre: Espada Sierra

Tipo: CAC Daño: 1d10+6 Pen: 2

Reglas especiales: Desgarradora, Equilibrada

Nombre: Lanzallamas de abordaje modelo Mezoa

Tipo: Lanzallamas Daño: 1d10+4 Pen: 2

Alcance: 20m CDD: T/-/- Cargador: 6 Recarga: 2 Completas

Reglas especiales: Lanzallamas

## BLINDAJE

Blindaje Antifrag Guardia Imperial

Puntos de Blindaje: 4

## MOVIMIENTO

Media acción: 3m

Completa: 6m

Carga: 9m

Carrera: 18m

## HERIDAS

Total: 15

Actual: \_\_\_\_\_

Fatiga: \_\_\_\_\_

## PUNTOS DE DESTINO

Total: 3

Actual: \_\_\_\_\_

Las tres cosas más importantes que debes saber para interpretar a Malakai, son:

- Luchas bien en combate cuerpo a cuerpo.
- Eres habilidoso tratando con los demás y estás entrenado en las artes de la medicina.
- Crees que el Dios-Emperador tiene un gran destino para ti—y llevarás cualquier carga para conseguirlo.

# ROGUE TRADER

**Nombre Personaje:** Dominik van Goren

**Nombre Jugador** \_\_\_\_\_

**Mundo Natal:** Linaje Noble

**Carrera:** Maestro del Vacío

**Rango:** 1

**Motivación:** Fortuna

**Frase:** "Mi destino está entre las estrellas. Lo arrancaré del vacío, sea lo que sea."

**Descripción:** El octavo hijo de un almirante de una flota de batalla, la educación aristocrática de Dominik le permitió una oportunidad casi única de ir por su cuenta. Dejo atrás a sus codiciosos hermanos y las agobiantes restricciones de la élite de la flota de batalla, y llevó su conocimiento del viaje por el vacío a la frontera del espacio Imperial. Con el tiempo, se convirtió en un verdadero experto en el manejo de pequeñas naves—un encaje perfecto para la necesidad de Sarvus Trask de un piloto.

## CARACTERÍSTICAS

Habilidad de  
armas  
HA

4 0

Habilidad de  
proyectiles  
HP

4 1

Fuerza  
F

4 3

Resistencia  
R

4 5

Agilidad  
Ag

3 1

Inteligencia  
Int

3 2

Percepción  
Per

3 3

Voluntad  
V

2 9

Empatía  
Em

3 2



## HABILIDADES

|                             | Básica                              | Entrenada                           | +10%                                | +20%                     |
|-----------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| Buscar (Per)                | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Esquivar (Ag)               | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Intimidar (F)               | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Perspiciacia (Per)          | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Pilotar (Nave estelar) (Ag) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Saber Académico (Int)       | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Astromancia                 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Saber Popular (Int)         | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Guerra                      | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Imperio                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |

## EQUIPO

Microcomunicador, respirador de vacío, amuleto de nave bendecido, pictograbador, bastón de mando de contraamaestre, 2 cargadores de proyectiles amputadores.

## TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

**Capacidad especial:** Dominik posee la capacidad Dominio de nave pequeña. Al pilotar cualquier nave pequeña (es decir, cúteres artillados, cazas, bombarderos, o cualquier otro vehículo de tamaño similar), puede repetir cualquier tirada de Pilotar.

**Dispersión:** La recortada naval de Dominik es más peligrosa en distancias cortas. Cuando se dispara a un enemigo a menos de 3 metros, cada dos niveles de éxito que el tirador logre en su Habilidad de Proyectiles causa otro impacto. Sin embargo, en alcance largo, esta dispersión de sus pequeños proyectiles reduce su efectividad. Todos los puntos de blindaje se doblan contra los impactos de armas de dispersión en alcance largo o extremo.

**Proyectiles amputadores:** La recortada naval de Dominik está equipada con proyectiles especiales, cargados de micro-metralla de explosiva. Estos proyectiles añaden un +2 al daño del arma (ya añadido).

Las tres cosas más importantes que debes saber para interpretar a Dominik, son:

- Eres un buen luchador y un piloto de talento por naturaleza.
- Tienes una apariencia imponente y formidable.
- Tu principal preocupación es labrarte tu fortuna con la riqueza que hayas ganado en lugar de con la heredada.

## ARMAS

**Nombre:** Mono-cuchillo

**Tipo:** CAC **Daño:** 1d5+5 **Pen:** 2

**Reglas especiales:** Ninguna

**Nombre:** Escopeta recortada Naval

**Tipo:** Básica **Daño:** 1d10+6 **Pen:** 0

**Alcance:** 30m **CDD:** T/-/- **Cargador:** 8 **Recarga:** 2 Completas

**Reglas especiales:** Dispersión, Proyectiles amputadores

## BLINDAJE

Blindaje Antifrag Guardia Imperial

**Puntos de Blindaje:** 4

## MOVIMIENTO

**Media acción:** 3m

**Carga:** 9m

**Completa:** 6m

**Carrera:** 18m

## HERIDAS

**Total:** 15

**Actual:** \_\_\_\_\_

**Fatiga:** \_\_\_\_\_

## PUNTOS DE DESTINO

**Total:** 4

**Actual:** \_\_\_\_\_