ARCHIMILITANTE

El M41 es una era de guerra total, una era de derramamiento de sangre y labor en el cual nacen todos y cada uno de los seres humanos, desde el más humilde sirviente de las colmenas hasta el más elevado heredero de la nobleza. Ninguna vida queda incólume por las incesantes guerras que infestan el Imperio, e incontables vidas son segadas cada año para mantener bajo control a los fuerzas de los Traidores, los herejes y los xenos. De entre las incontables filas de guerreros surgen aquellos para los que una vida de derramamiento de sangre y guerra no son una sentencia de muerte. Tales hombres y mujeres son llamados en ocasiones Archimilitantes, ya que se han enfrentado a la muerte una y otra vez, y han logrado dominar y sobreponerse a cada uno de los terrores que la salvaje Galaxia pueda ofrecer.

Muchos son los posibles orígenes de los Archimilitantes. Muchos han servido en las filas de la Guardia Imperial, y han conseguido sobrevivir de algún modo contra todo pronóstico a batallas y campañas que han reclamado las vidas de sus Regimientos. Otros proceden de la reserva de vida nativa de infernales Mundos Letales, o son supervivientes de catástrofes tan terribles que resultan imposibles de contemplar. Por cada último reducto y derrota total, siempre existe un puñado de guerreros que consiguen prevalecer. Estos son los hombres y mujeres cuyos cuerpos, rotos pero aún vivos, son recuperados de entre los escombros tras haberse abierto camino por sí mismos a través de montañas de cadáveres para poder volver a luchar otro día, los pocos cuya voluntad no consigue quebrar el campo de batalla, por terrible que este sea, reforjándolos en lugar de ello en asesinos sin parangón. Invariablemente son reasignados a otras unidades, en donde se espera que sus valiosas habilidades, o sencillamente su suerte, sean puestas al servicio de sus nuevos compatriotas. Con el tiempo, estos individuos acaban atrayendo la atención de mandos superiores, que acaban por enviarlos a "unidades especiales" que afrontan misiones suicidas contra los más mortíferos enemigos, aunque algunos se vuelven rebeldes y acaban desapareciendo del mapa. Algunos incluso consiguen servir en el séquito personal de personas tan importantes como Lords Militares o Inquisidores, y, de forma ocasional, junto a influyentes Rogue Traders como sus agentes personales de destrucción.

Los Archimilitantes son expertos en todas y cada una de las formas de combate. No es una fanfarronería sin base el que se afirme que no existe arma que no sepan utilizar, que no sepan montar y desmontar en el campo de batalla, o con la que no puedan matar. Cada uno de ellos tiene una habilidad infalible para dominar incluso el equipo bélico más exótico y extraño con poca o casi ninguna experiencia o práctica previas, y temen poco a la muerte, y apenas sienten el dolor. Pero no es solo la experiencia con las armas lo que hace que un Archimilitante triunfe donde otros fracasan. Están marcados con el don innato de percibir el peligro, de anticiparse a las acciones de un enemigo, y de superar a cualquier adversario al que deban enfrentarse como si estuvieran destinados a lograrlo. Un Archimilitante digno de tal nombre puede conseguir el éxito para sí mismo y para sus aliados hasta en las situaciones aparentemente más desesperadas mediante una combinación de frío profesionalismo, habilidad magistral con las armas, y pura suerte y mentalidad sanguinaria. Más allá de las fronteras del espacio del Imperio, los hombres y mujeres dotados con tales habilidades no tienen precio, y muy pocos Rogue Traders ponen el pie en un mundo alienígena sin uno o dos Archimilitantes fuertemente armados a su lado.

El Avance Elite Archimilitante tiene los sguientes requisitos:

Coste de Experiencia

300 px

Prerequisitos

Cambios Instantaneos

Saber Popular (Guerra),Saber Academico (Tactica Imperialis) y Supervivencia

Mejoras Desbloqueadas

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

TALENTOS DEL ARCHIMILITANTE

Los siguientes talentos sólo están disponibles para personajes con la mejora de élite Archimilitante y se compran como otros talentos.

LA MUERTE SIRVE A LOS JUSTOS
Nivel: 3
Prerequisitos: HP 50, Tirador Élite, Disparo Letal
Aptitudes: HP, Ofensivo
El personaje es un consumado asesino, cuando se centra en un objetivo parece que el tiempo se ralentiza en su mira, y todo desaparece menos su objetivo. Cuando aprieta el gatillo, entrega la redención del Emperador, realizando un ataque devastador sobre su enemigo.
Una vez por Encuentro de Combate puedes gastar un punto de Destino para cambiar un resultado de un único dado, de un ataque de proyectiles, a 10. Inflige Furia Virtuosa de forma normal.

MENTOR
Nivel: 2
Prerequisitos: Inteligencia 40
Aptitudes: Inteligencia, General
Ya sea debido a su extenso entrenamiento en la Schola Progenium, o por propias experiencias en el campo de batalla, puede enseñar pequeños trucos para ayudar a su escuadra.
Una vez por sesión de juego, el Archimilitante puede impartir entrenamiento al grupo. Todos los miembros de su escuadra en alcance de comunicación (incluido los demás Exploradores) adquieren su mismo nivel de entrenamiento en una Habilidad, elegida por el Archimilitante. Una vez activado, este efecto dura hasta el final del Encuentro o 10 minutos de tiempo narrativo.

PRESENCIA IMPONENTE
Nivel: 1
Prerequisitos: Mando
Aptitudes: Fuerza, Liderazgo
Tus arengas o amenazas mantienen a tus hombres fríos en el campo de batalla, por lealtad o temor seguirán luchando sin flaquear. Cuando utilizas la Habilidad especial de Mando – Aterrorizar, se considera que posees el Rasgo Miedo (2) a la hora de realizar la tirada enfrentada. Ademas puedes utilizar Intimidar en vez de Mando para realizar esta accion.

EXTERMINACION
Nivel 3
Prerequisitos: Percepción 45, HP 45, Brazos Fuertes
Aptitudes: Percepción, Ofensivo
El personaje ha pasado suficiente tiempo luchando contra los enemigos del Imperio que sabe que algunas criaturas no mueren cuando el sentido común dice que deberían estar muertas, y es mejor andar sobre seguro....
Cuando el personaje realice un ataque con armas de proyectiles (disparo semiautomatico o automatico), como Reacción puede realizar una tirada de Percepción (+0). Si tiene éxito añade los éxitos de esta tirada a los éxitos que consiguió en la tirada de ataque.

INTUICION BELICA
Nivel: 3
Prerequisitos: HP 40, HA 40, Entrenamiento con 2 Grupos de Armas.
Aptitudes: General, Tecnologia
No tienes problemas en utilizar cualquier arma, ya sea de proyectiles, pesada, sierra, energía, exótica..
La penalización por utilizar cualquier arma sin su respectivo Talento es de -10, ademas al adquirir el Talento siempre se considera que ya tienes una Aptitud. Si ya tenias las 2 el coste se reduce a la mitad.

MAESTRO DE ARMAS
Nivel: 2
Prerequisitos: HP 40, HA 40
Especialización: Grupo de Armas (Bolter, Laser, Sierra, Energia, Primitiva, Shock, Proyectiles Solidos y Plasma)
Aptitudes: HP o HA
Tu destreza con las armas que utilizas no tiene igual, con cualquiera de ellas eres letal y tus enemigos sufrirán la Ira del Dios Emperador.
Cuando adquieres este talento escoges una Especialización, ganas un +2 a la Iniciativa y un +2 al daño con ese grupo de armas.

EL ULTIMO SUPERVIVIENTE
Nivel: 2
Prerequisitos: Navegación (Terrestre) +10, Supervivencia +10
Aptitudes: Percepcion, Entorno
Has luchado en los peores campos de batalla que se puedan imaginar, cerradas junglas, ruinas de ciudades, paramos helados, desiertos... y tu instinto de supervivencia siempre te ha sacado adelante, ya sea encontrado agua y comida, orientándote en la noche mas oscura o siguiendo las huellas de una patrulla enemiga.
Cuando adquieres este talento eliges un entorno (Desiertos, junglas, zonas heladas...) si fallas una tirada de Navegación (Superficie) o Supervivencia puedes volver a tirar.

SENTIDO DE COMBATE
Nivel: 2
Prerequisitos: Inteligencia 45
Aptitudes: Percepción, Entorno
Estas bendecido por la Luz del Emperador, has sobrevivido ha numerosos conflictos ya sea contra Señores de la Guerra Orcos, partidas de saqueo Eldar y/o una avanzadilla tiranida en el sector.
Todas tus victorias y todas tus derrotas han alimentado tu sabiduria y conocimiento en el campo de batalla y puedes recurrir a ellas cuando es necesario.
El personaje puede gastar un punto de Destino para ganar una perspectiva excepcional en su entorno inmediato. El jugador hace una pregunta al DJ por la situación que enfrenta su personaje, que el DJ debe responder tan útilmente como sea posible.