

MISIONERO

“Para traer la luz del Emperador a la oscuridad; para traer a lo desconocido un mayor conocimiento de Él en Terra; esa es mi misión y en mi vigilia, semillas y cenizas son sembradas”.

—Luminorem Majoris Skent Taltos

A pesar de las doctrinas propias de cada lugar y de las muchas y variadas formas de culto, los mundos del Imperio están unidos por la adoración al Dios Emperador de la Humanidad. Los adeptos de la Eclesiarquía fomentan, mantienen e imponen la fe en los incontables mundos del Imperio; es la división conocida como los Missionarus Galaxia quienes llevan la palabra de la verdad imperial a todos aquellos sumidos en la ignorancia de la única y verdadera fe de la humanidad.

El misionero es una singular manifestación de la Eclesiarquía, un templo andante revestido con las túnicas de su credo, parte guerrero sagrado, parte político, y cuando es necesario, juez, jurado y verdugo. Su misión; esparcir las enseñanzas de la Eclesiarquía más allá de los límites del Imperio, para convertir con palabras, balas o intrigas, si es necesario, a todos aquellos mundos humanos perdidos que encuentran entre las distantes estrellas. Los misioneros son comúnmente enviados para servir junto a comerciantes independientes, pues viajar más allá del espacio imperial representa incontables oportunidades para contactar y convertir civilizaciones humanas perdidas y traer de vuelta a todos aquellos que se han extraviado del rebaño. Aunque solo unos pocos oficiales de la Eclesiarquía son doctrinalmente e intelectualmente capaces de llevar a buen puerto este tipo de misión.

Los misioneros deben estar preparados para ser testigos de las formas de adoración que podrían ser declaradas herejía por un cardenal y condenar planetas enteros a la excomunión cuando sea necesario que permanezcan en silencio. Su tarea es examinar los cultos extranjeros practicadas por las almas ignorantes y trazar un plan para convertirlos al credo imperial, marcar un mundo como objetivo para atraer la atención de sus compañeros, o en el peor de los casos, de aquellos que con una simple firma de su pluma lo condenarían a la destrucción. Un método de conversión común es buscar paralelismos entre las deidades adoradas por los indígenas y los santos imperiales, y al mismo tiempo tantear la sutil influencia de los poderes ruinosos, que pueden estar a la vista u ocultos bajo un montón de mentiras.

Usando sus prodigiosas habilidades de oratoria y persuasión, los misioneros pueden predicar que, quizá, la iracunda luna que un grupo de colonos adoran es en realidad el Emperador, y que ellos son emisarios enviados para guiarlos hacia su justa recompensa, o que la babeante bestia divina a la cual ellos ofrecen a sus primogénitos será asesinada por los sagrados soldados del Emperador cuando abandonen su adoración y abracen la verdad. La auténtica habilidad de los misioneros es reconocer cuando sus artes y métodos son infructuosos y cuando, a veces, siniestras mentiras yacen profundamente en el corazón de la fe de los locales. A través de años de experiencia y con su talento natural, ellos casi pueden oler la peste de la mancha del Caos o la sutil influencia alienígena. En estos casos, no dudarán en aconsejar al comerciante independiente que sus hermanos perdidos deben ser exterminados y borrados de la existencia por el bien de la humanidad. Un comerciante independiente sería muy estúpido si ignorara este consejo, pues un misionero sigue siendo un agente del

Ministorum, una vasta y poderosa organización que solo un iluso ignoraría. Además de su tarea de convertir a los perdidos, los misioneros a veces se encuentran actuando como líderes espirituales de la flota que acompañan, una tarea que la mayoría cumplen de buena gana por la realización espiritual y la influencia que les pueden aportar. Algunos actúan como confesores de un comerciante independiente atendiéndole y convirtiéndose en sus más leales consejeros, mientras que otros refuerzan las almas de sus camaradas frente a los horrores ocultos con los que se encontrarán más allá de la luz del Emperador cuando la simple razón de las armas fracasa.

El Avance Elite Misionero tiene los siguientes requisitos:

Coste de Experiencia

400 px

Prerequisitos

Transfondo Adeptus Ministrorum y no puede ser de un Mundo Forja.

Cambios Instantaneos

Gana las Habilidades Saber Popular (Fe Imperial, Eclesiarquia), Saber Academico (Fe Imperial), Saber Prohibido (Herejia) y Liguistica (Alto Gothico)
Aptitud Fe, sustituye a la aptitud psiquico a la hora de mejorar Voluntad.

Mejoras Desbloqueadas

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



ROGUE TRADER

TALENTOS DEL MISIONERO

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

FE PURA

Nivel: 2

Prerequisitos: Voluntad 40

Aptitudes: Voluntad, Fe

La fe del explorador en el Dios Emperador de la humanidad, y su poder y gracia divinos, es total. Esta fe le envuelve y baña su alma, protegiéndolo contra las influencias malignas y las armas herejes. Fe pura ofrece los siguientes beneficios: El explorador se vuelve inmune a los efectos de la Presencia demoníaca incluyendo la penalización a su Voluntad y una vez por sesión puede repetir una tirada de Miedo contra Demonios. Accede a los Poderes de Fe Pura y cuando utilice estos poderes si en un D10 saca su Bonificación de Voluntad o menos no gasta el punto de Destino.

CONFESOR

Nivel: 1

Prerequisitos: Voluntad 35, Empatía 35

Aptitudes: Voluntad, Liderazgo

Algunos Misioneros se preparan para combatir a los poderes ruinosos con la Fe del Emperador y el Fuego purificador, mientras alentan a sus camaradas para destruir la Herejía Otros además se preparan para lo que viene después, el trauma y shock sufridos al luchar contra cosas más allá de las peores pesadillas. Cuando el personaje escucha las confesiones de sus aliados puede liberar gran parte de esta carga. Cuando un personaje gaste experiencia para perder locura, perderá 1 punto de locura adicional por cada 100 px que el personaje gaste.

LETANIA DE CONDENACION

Nivel: 1

Prerequisitos: Voluntad 40, Saber Académico (Fe Imperial +10)

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

Al enfrentarse a los horrores disformes de los Demonios o a las blasfemas formas de los mutantes incluso los soldados veteranos pueden perder su resolución de combatir. Por eso el Adeptus Ministrorum instruye a sus sacerdotes para encender las llamas del odio contra estos enemigos antinaturales. Cuando el personaje realice con éxito la acción especial de Mando ,Aterrorizar, para contrarrestar la presencia de Demonios , Mutantes y otros habitantes de la Disformidad gana 3 éxitos.

URGIR AL PENITENTE

Nivel: 2

Prerequisitos: Mando, Saber Académico (Fe Imperial +10)

Aptitudes: Empatía, Social

Fallar contra los enemigos del Emperador es un pecado, siendo la victoria la única redención posible. Sus más leales sirvientes cuando ven el menor signo de debilidad ya sea de cuerpo o espíritu redoblan sus esfuerzos para conseguir rescatar la victoria de las fauces de una vil derrota. El personaje adquiere un +10 cuando repite una tirada al gastar un punto de Destino. Además puede gastar una reacción para pasar este beneficio a un aliado que este a alcance visual o de comunicación.

LA FUERZA DE LA FE

Nivel: 2

Prerequisitos: Fe Pura

Aptitudes: Voluntad, Fe

Para los fieles y creyentes las palabras del Emperador fortalecen su espíritu y cuerpo, con la Luz del Emperador en sus Ojos y su Ira en su Voz son capaces de realizar actos imposibles. Cuando el personaje gaste 1 punto de Destino para conseguir un +10 a su siguiente tirada, añade un +20(+30 en total).

FUEGO SAGRADO

Nivel: 3

Prerequisitos: Voluntad 45, Fuego Purificador

Aptitudes: Voluntad, Ofensivo

El personaje recita sagrados salmos mientras rocía a los enemigos del Emperador con Promethium ardiente. Los ataques del personaje con armas con la Propiedad Incendiaria adquiere la Propiedad Venganza (9) o la reduce en 1 si ya la poseía.

ORACIONES CONSTANTES

Nivel: 2

Prerequisitos: Fe Pura

Aptitudes: Voluntad, Defensa

Los misioneros siempre recitan las palabras del Emperador para fortalecer su Voluntad y su espíritu El personaje puede gastar un punto de Destino para no ganar locura o corrupción durante una escena o encuentro de combate.

LA LUZ EN LA OSCURIDAD

Nivel: 3

Prerequisitos: Fe pura, Voluntad 45

Aptitudes: Voluntad, Defensa

La Luz del Dios Emperador te envuelve proporcionándote fuerza y reforzando tu fe. Al inicio de cada sesión recuperas un punto de destino, además tu y quienes te rodean, pueden verte y oírte, reducen todas las ganancias de corrupción en 1.

AURA DE FURIA

Nivel: 2

Prerequisitos: Voluntad 40, Halo de Mando Aptitudes: Voluntad, Liderazgo

Mientras se encuentra en combate las oraciones del sacerdote motivan a sus aliados para acabar con los enemigos del Dios Emperador con toda su furia. Todos los personajes que se encuentren a tantos metros como la Bonificación de Voluntad del Misionero pueden repetir sus tirada de Daño con sus armas de Melé, se quedan con el segundo resultado.