

Clases de Prestigio

EL ALTO INQUISIDOR

THE HIGH INQUISITOR

☞ Traducido por: Iker G. De Bustos

☞ Autor Original: Werner H. Hartmann

☞ Fuente: www.againsttheshadow.org

☞ Formato por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Revisado por: Kano

"La autoridad definitiva, la impía policía secreta de Izrador, luchando contra la corrupción interna, la herejía, la ineficacia, la traición y las fatas."

No les llevó demasiado tiempo a las fuerzas de la Sombra convertirse en su propio peor enemigo. Durante las primeras dos décadas de esta Última Edad, unidades y provincias enteras que se encontraban bajo el mando de Izrador, se transformaron, en el mejor de los casos, en un puñado de codiciosos, celosos e indisciplinados pendencieros corta-gargantas. Otros seguidores de la sombra simplemente se volvieron decadentes, vagos y complacientes. Solían ser engañados con facilidad por la resistencia, siempre y cuando hubieran realizado algún tipo de esfuerzo en aplastar a los rebeldes y a las fatas, y no estuvieran ocupados únicamente en coleccionar nuevos y atractivos esclavos medianos... Las cosas debían cambiar, y rápido. Y eso hicieron.

En el año 25 de la Última Edad, el mismo Izrador creó a los primeros Altos Inquisidores. Su institución, la Orden de la Ley y la Obediencia, recibía sus ordenes y respondía directamente ante él, sin interferencia alguna de los Reyes de la Noche y sus huestes. La identidad de los Altos Maestros de la orden fue guardada en estricto secreto desde su creación. Los Altos Inquisidores son normalmente antiguos legados a los que les encanta trabajar encubiertos durante largos períodos de tiempo antes de revelar su verdadera naturaleza - lo que resulta fácil puesto que sólo los altos inquisidores muestran los característicos y horripilantes tatuajes faciales que pueden volver invisibles a voluntad, y que también hacen las veces de símbolos sagrados cuando están visibles. Al menos en teoría, un miembro de la orden puede exigir la ayuda de cualquier otro sirviente de la Sombra si lo considera necesario para su tarea - y la tarea de todo Alto Inquisidor es desvelar y castigar todos y cada uno de los casos de herejía, sobornos, ineficacia criminal y traición, así como los casos de asesinato y robo dentro de las filas de las fuerzas de Izrador.

Hoy día la Orden, aunque no es demasiado conocida fuera de las fuerzas de Izrador, es la principal causa de paranoia entre los sirvientes de la Sombra. Eredane puede ser un continente amplio, y Theros Obsidia puede estar muy lejos, pero en cada ciudad, en cada unidad militar, en cada templo o campamento de esclavos pueden estar los ocultos pero atentos ojos y oídos de un Alto Inquisidor encubierto, esperando su momento para actuar. Y, si las cosas parecen funcionar realmente mal, un Alto Inquisidor puede incluso decidir realizar una inspección oficial de los altos mandos de un puesto avanzado o de una ciudad, en cuyo caso tiene la suficiente autoridad como para enviar a todos y cada uno de ellos a la horca...

✘ Dado de Golpe: d8

REQUISITOS:

✘ **Alineamiento:** Legal Malvado

✘ **Habilidades:** Averiguar Intenciones 10 rangos, Reunir Información 8 rangos, Intimidar 8 rangos, Engañar 5 rangos, Conocimiento (Religión) 5 rangos.

✘ **Dotes:** Investigador

✘ **Conjuros:** Debe ser capaz de lanzar conjuros divinos de 4º nivel.

✘ **Habilidades Cláseas:** Las habilidades cláseas del alto inquisidor (y la característica correspondiente) son Engañar (Car), Concentración (Con), Artesanía (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Reunir Información (Car), Intimidar (Car), Conocimiento (Religión) (Int), Escuchar (Sab), Moverse en Silencio (Des), Profesión (Sab), Averiguar Intenciones (Sab), Conocimiento de Conjuros (Int)

✘ **Puntos de Habilidad por Nivel:** 4 + Modificador de Int

✘ **Competencias con Armas y Armaduras:** Los altos inquisidores no ganan ninguna competencia con armas o armaduras.

EL ALTO INQUISIDOR

Nivel de Clase	Ataque Base	TS For	TS Ref	TS Vol	Habilidades Especiales
1	+0	+2	+0	+2	<i>Autoridad Impía, Marca de Dolor 1/día</i>
2	+1	+3	+0	+3	<i>Ciencia del Sufrimiento +1d, Lanzamiento de Conjuros Mejorado</i>
3	+2	+3	+1	+3	<i>Marca de Dolor 2/día</i>
4	+3	+4	+1	+4	<i>Aura de Verdad y Penitencia, Lanzamiento de Conjuros Mejorado</i>
5	+3	+4	+1	+4	<i>Marca de Dolor 3/Día</i>
6	+4	+5	+2	+5	<i>Ciencia del Sufrimiento +2d, Lanzamiento de Conjuros Mejorado</i>
7	+5	+5	+2	+5	<i>Marca de Dolor 4/día</i>
8	+6/+1	+6	+2	+6	<i>Verdadera Ciencia del Sufrimiento, Lanzamiento de Conjuros Mejorado</i>
9	+6/+1	+6	+3	+6	<i>Marca de Dolor 5/día</i>
10	+7/+2	+7	+3	+7	<i>Ciencia del Sufrimiento +3d, Lanzamiento de Conjuros Mejorado</i>

REPRENDER MUERTOS VIVIENTES: Los niveles de Alto Inquisidor se apilan con los de legado a fin de reprender muertos vivientes.

LANZAMIENTO DE CONJUROS MEJORADO: +1 al nivel de lanzador de conjuros (como si hubiese ganado un nivel de legado) en los niveles 2, 4, 6, 8, 10

AUTORIDAD IMPÍA: Cuando a un alto inquisidor se le otorga su puesto en Theros Obsidia recibe un escalofriante tatuaje en su rostro que refulge en negro y rojo como un volcán

infernol. Quienquiera que observe este horripilante semblante sabrá que se enfrenta a la autoridad del mismísimo Izrador. De todas formas, el Alto Inquisidor puede elegir volver estas brillantes marcas invisibles a voluntad, incluso frente a sentidos mágicos, e incluso estando dormido o inconsciente, revelando su verdadera autoridad tan sólo en el momento justo. Un tatuaje invisible da un bonificador de +5 a Engañar y Disfrazarse; un tatuaje de Autoridad Impía visible da un bonificador de +5 a Intimidar y actúa igual que un símbolo sagrado para los legados.

MARCA DE DOLOR: A primer nivel un Alto Inquisidor gana la habilidad sortillega de crear una Marca de Dolor en un objetivo una vez al día. Funciona como un conjuro de Marca de Justicia con las siguientes excepciones: crear la marca sólo lleva un turno, el efecto dura sólo 1 hora por nivel de clase, y una vez activado el objetivo sufre casi como si estuviese bajo los efectos de un Símbolo de Dolor - sólo que peor. El objetivo sufre tal dolor debilitador que recibe un -6 a las tiradas de ataque, pruebas de habilidad, y a las pruebas de característica, deberá tener éxito en una TS de Voluntad (DC 10 + ½ del nivel del personaje + modificador de Int del Alto Inquisidor) cada minuto para evitar gritar de dolor, y es probable que sea incapaz de lanzar cualquier conjuro (requerirá tirada de Concentración: DC 25 + nivel del conjuro). A nivel 3, 5, 7, y 9 el Alto Inquisidor puede crear una Marca de Dolor adicional por día.

CIENCIA DEL SUFRIMIENTO: En los niveles 2, 6, y 10 el conocimiento del Alto Inquisidor sobre el sistema nervioso y la anatomía general de docenas de criaturas le permite infligir dolorosos daños adicionales (atenuado si así lo desea) a un objetivo. Si el objetivo carece de su bonificador de Des a la CA por cualquier motivo, este daño adicional será de 1d4 por incremento. Si el objetivo está ciego, agachado, enmarañado, paralizado, inmovilizado, o aturdido, el daño adicional será +1d8 por incremento. Si el objetivo estuviese en esos momentos indefenso, el bono al daño será lanzado con un d12. El daño de la Ciencia del Sufrimiento es un bono de precisión y se apila con el daño por ataques furtivos o ataque mortal.

AURA DE VERDAD Y PENITENCIA: Toda forma de vida consciente a menos de 30' del Alto Inquisidor recibe un penalizador a todas las tiradas de Engañar, Falsificar, Escapismo y Juegos de Manos igual al modificador de Car del inquisidor. Un 1 natural resultante de una tirada de Engañar, Falsificar, Escapismo, Esconderse, Moverse en Silencio o Juego de manos dentro del alcance de este Aura causará al personaje 1d4 de daño atenuado a causa de una repentina punzada de dolor; así mismo deberá tener éxito en una TS de Vol (DC 10 + nivel de clase + modificador de Car del alto inquisidor) para evitar gritar de agonía.

VERDADERA CIENCIA DEL SUFRIMIENTO: Desde el nivel 8 en adelante, el Alto Inquisidor puede convertir cualquier número de dados de daño de la Ciencia del Sufrimiento en daño de característica. Podrá convertir cada d4 en 1 punto de daño a cualquier puntuación de característica. De la misma manera podrá convertir un d8 de Ciencia de Sufrimiento en un d4 de daño de característica, y un d12 en un d6. Podrá asignar diferentes dados de daño de característica a distintas puntuaciones de característica. Así un alto inquisidor de 10º nivel podrá extender el daño de característica entre tres puntuaciones distintas de características.