

El embrujado

Nivel	Ataque Base	S. de For.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Lanzamiento de conjuros mejorado, espiritismo 1/día (día)
2	+1	+0	+0	+3	Conocimiento de los espíritus, manipulación espiritual
3	+2	+1	+1	+3	Visión fantasmal
4	+3	+1	+1	+4	Manipulación espiritual, espiritismo 2/día (año)
5	+3	+1	+1	+4	Soltura con una escuela de magia (adivinación)
6	+4	+2	+2	+5	Manipulación espiritual
7	+5	+2	+2	+5	Espiritismo 3/día (siglo)
8	+6	+2	+2	+6	Manipulación espiritual
9	+6	+3	+3	+6	Soltura con una escuela de magia (nigromancia)
10	+7	+3	+3	+7	Manipulación espiritual, espiritismo 4/día (Ruptura)

Tabla 4-5

Embrujado

Por todos los rincones de Aryth se pueden encontrar espíritus de los muertos y de seres extraplanarios que fueron atrapados por la Ruptura. Por una razón que aún hoy no se comprende muy bien, algunas personas son capaces de sentir los movimientos y sonidos de los espíritus más lejanos, que normalmente son incapaces de interactuar con los vivos y con el mundo material. Muchos intentan ignorar tales voces por miedo a que les llamen locos o les posean espíritus oscuros, pero otros practican dichos poderes y se convierten en enlaces poderosos entre el mundo material y el espiritual. Estos personajes excéntricos se conocen popularmente como embrujados, y viajan por las tierras de Eredane en busca de espíritus lejanos, realizando misiones que muy pocos pueden entender. Su deseo de comunicarse con los espíritus a veces se manifiesta como un interés más general en la magia de adivinación, y para cuando un embrujado ha dominado sus aptitudes posee tal comprensión innata sobre la magia, que sobrepasa incluso a los mejores sabios y canalizadores élficos.

Dado de golpe: d6.

Requisitos

Para convertirse en embrujado un personaje debe cumplir los siguientes requisitos.

Habilidades: Saber (arcano) 8 rangos, Saber (espíritus) 10 rangos.

Dotes: Conocimiento de la magia, Lanzamiento de conjuros (adivinación) y Lanzamiento de conjuros (nigromancia).

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del embrujado (y su característica clave) son Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Hablar un idioma (n/a), Oficio, y Saber (todas las habilidades, escogidas por separado) (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase de la clase de prestigio embrujado.

Competencia con armas y armaduras: los embrujados no obtienen competencia alguna con armas, armaduras o escudos.

Lanzamiento de conjuros mejorado: los niveles de embrujado otorgan beneficios similares a los niveles de canalizador en lo referente al arte de la magia, conjuros adicionales y energía de conjuros adicional.

Esto significa que los niveles de embrujado se apilan con los niveles de canalizador a efectos de determinar los conjuros de mayor nivel que puede lanzar el personaje. Un personaje con más niveles de canalizador y embrujado que de otras clases, añade un +1 a su nivel de personaje para calcular el conjuro de mayor nivel que puede lanzar.

Además, cada vez que el personaje adquiera un nuevo nivel de embrujado, obtiene un nuevo conjuro de las escuelas de adivinación o nigromancia de un nivel que pueda lanzar (de acuerdo con su nuevo nivel). Finalmente, la energía de conjuros máxima del personaje aumenta en uno por cada nivel de embrujado que obtenga.

Conocimiento de los espíritus (Ex): al llegar a 2.º nivel, el embrujado aprende a controlar los secretos de la magia espiritual. El coste en energía de conjuros por lanzar conjuros de adivinación o nigromancia se reduce en uno. Para poder beneficiarse de esta reducción, el conjuro debe ser del mismo nivel o menor que los niveles de embrujado y el coste mínimo siempre es uno.

Espiritismo (Sb): una vez al día en 1.º nivel y una vez adicional al día por cada tres niveles posteriores, el embrujado puede reunir a los espíritus distantes de los alrededores y preguntarles para que le guíen en sus acciones. Esto funciona como si el embrujado hubiera lanzado un conjuro de *augurio* con un nivel de lanzador igual a su nivel de personaje y requiere una acción de asalto completo.

Además, el embrujado puede utilizar esta aptitud para preguntarles a los espíritus algo sobre un suceso que tuvo lugar en la zona, obteniendo un conocimiento rudimentario del pasado. Los espíritus son capaces de percibir acciones relacionadas con fuertes emociones, ya sean amor, rabia o miedo y pueden dar información