

Il personaggio Githyanki

La società Githzerai dovrebbe essere di allineamento caotico. Ciononostante, questa razza è molto attaccata ai propri ideali, all'odio per i Githyanki e soprattutto all'adorazione per il capostipite della loro razza: Zerthimon. Quando un githzerai si distingue per le proprie azioni nel servire Zerthimon nella lotta contro i Githyanki, tale personaggio si eleva al di sopra degli altri seguaci e guadagna alcuni poteri e abilità, che saranno caratteristici di lui solo, e che gli permetteranno di scrivere con le lame e con il sangue il proprio nome nella fratricida guerra che li impegna da millenni. In generale, se il personaggio era un lanciatore di incantesimi, può divenire un mago Zerth, mentre un combattente può diventare cavaliere Zerth. Seguono le descrizioni delle due Classi di Prestigio.

IL CAVALIERE ZERTH

Zerthimon mostra una forte predilizione verso i seguaci che in qualche maniera riescono a differenziarsi dalla massa. Più che per gli effettivi meriti in battaglia, Zerthimon premia la dedizione, la perseveranza e la peculiarità delle persone. In una società triste come quella Githzerai, il bisogno di eroi, di gente di cui narrare le gesta è più forte che mai, e questo fa sì che coloro che si siano distinti per particolari azioni vengano eletti quali cavalieri Zerth, e gli sia data la possibilità di scrivere il proprio nome con i fatti e con il sangue nella storia Githzerai. Il Cavaliere Zerth è una sorta di paladino di Zerthimon. E' sempre caotico come lo standard della propria gente, ma nutre una fede incrollabile in Zerthimon e nei suoi dettami. Lo scopo del Cavaliere Zerth è quello di servire la propria divinità nella lotta contro i Githyanki, e di dare coraggio al proprio popolo grazie alle sue gesta e ai suoi successi. In effetti, il Cavaliere Zerth è un messaggero di speranza: i suoi trionfi fanno credere alla popolazione Githzerai che possono vincere la propria guerra, che non stanno combattendo invano.

Dado Vita: d12

Requisiti

Perché Zerthimon scelga un personaggio come proprio campione, tale personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Solo personaggi caotici

Razza: Solo Githzerai

Livello: Personaggio di almeno 10° livello

Abilità: Conoscenze(piani): 5 ranghi, Intimidire 10 ranghi

Talenti: Specializzazione in un arma, Autorità

Speciale: Il personaggio deve essersi distinto per qualche azione o qualche peculiarità che faccia sì che Zerthimon scelga lui come campione. L'abilità di classe: 'Appellativo' spiegherà meglio questo prerequisito.

Abilità di classe

Artigianato(int), Intimidire (Car), Saltare(For), Conoscenze(piani), Ascoltare(Sag), Scalare (For), Professione(Car), Cercare(Sag), Nuotare(For).

Punti Abilità per livello: 4 + modificatore Int.

privilegi di classe

Le seguenti sono privilegi per la classe del Cavaliere Zerth.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il Cavaliere Zerth è competente in tutte le armi semplici e marziali, in qualsiasi tipo di armatura e negli scudi.

Appellativo: Il Cavaliere Zerth è riconosciuto dalla propria gente grazie ad un appellativo, ricavato dalle sue azioni passate. Ad esempio, l'uccisore di cento ombre durante un raid sul Piano Astrale, sarà chiamato 'Il Terrore delle Ombre'. Questo appellativo donerà un bonus di +2 di circostanza alle prove di Intimidire, Percepire Inganni e Raccogliere informazioni contro i membri della propria razza.

Spada Karack: Il Cavaliere Zerth ottiene una spada magica, chiamata Karack, che lo aiuterà nel compimento delle proprie imprese. Nelle leggende Githzerai, spesso la spada è ricordata e gli è dato onore quanto al proprietario che la brandiva. Nelle mani di qualsiasi persona che non sia il suo proprietario, la spada perde potere abbia acquisito, tranne il bonus di potenziamento proprio della spada in quel momento. Le proprietà della spada variano con il livello del proprietario, come illustrato nella tabella sottostante. Ogni livello pari, la spada rende possibile usare un potere aggiuntivo per 1 volta al giorno.

Bonus Arma	Potere Aggiuntivo	Livello
+1		1°
+1	+ Protezione contro Male/Bene	2°
+2		3°
+2	+Aiuto	4°
+3		5°
+3	+Cerchio Magico vs Male/Bene	6°
+4		7°
+4	+Porta Dimensionale	8°
+5		9°
+5	+Resistenza Agli Incantesimi	10°

Odio Razziale: Il Cavaliere Zerth guadagna il bonus relativo ai danni contro i Githyanki. Inoltre gode di un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e raggirare contro di loro.

Ispirare Coraggio: Questa abilità simula l'effetto dalla capacità del Bardo con lo stesso nome. La presenza del Cavaliere Zerth dà un bonus di +2 di morale ai TS contro gli effetti di Charme e Paura, e inoltre garantisce un bonus +1 di morale agli attacchi e ai danni per la durata di 5 round. Ha effetto in una raggio di 18 metri.

Paura: Una volta al giorno il Cavaliere Zerth evoca l'effetto dell'incantesimo Paura. Gli alleati sono immuni a tale effetto.

Livello	BAB	TS Tem	TS Rif	TS Vol	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Appellativo, Spada Karack
2°	+2	+3	+0	+0	Odio Razziale +1
3°	+3	+3	+1	+1	Ispirare Coraggio (1/giorno)
4°	+4	+4	+1	+1	Paura
5°	+5	+4	+1	+1	Odio Razziale +2
6°	+6	+5	+2	+2	Ispirare Coraggio (2/giorno)
7°	+7	+5	+2	+2	
8°	+8	+6	+2	+2	Odio Razziale +3
9°	+9	+6	+3	+3	Ispirare Coraggio (3/giorno)
10°	+10	+7	+3	+3	