

# GHRKIN

## CARATTERISTICHE

Ghrkin è un piccolo ibrido, esperimento del potente mago Ishangor. Ha il corpo di un gallo, le zampe estremamente prensili come quelle dei camaleonti. Ha le ali da pipistrello e il collo di un avvoltoio che termina con un grande occhio. Malgrado non abbia ne apparato acustico ne vocale, riesce, forse per magia, sia a sentire che a emettere dei versi simili ad una "erre" aspirata.

## SIMBIOSI CON IL PADRONE

- Telepatia con il padrone
- Ha gli stessi TS, DV e punti ferita del padrone
- Attacco base: +9 + DV
- Il proprietario può effettuare attacchi a contatto tramite il famiglio
- Il proprietario ha i sensi in comune col famiglio
- Tutti gli incantesimi benefici al padrone passano anche al famiglio
- Se Ghrkin muore il proprietario perde 1 punto di costituzione permanente e 2 livelli (che recupererà al ritmo di 1 livello al mese)
- È immune alle illusioni ed immunizza anche il proprietario
- Dona al proprietario Sensi Acuti e Conoscenze focalizzate (tutte)

## POTERI DI GHRKIN

- Leggere i Pensieri a volontà
- Visione del Vero a volontà
- Scurovisione fino 18 metri
- Visione crepuscolare fino 18 metri
- Localizza oggetti e creature a volontà

## QUALITÀ PROPRIE DEL FAMIGLIO

- Ghrkin dimezza solo a se stesso qualsiasi danno magico automaticamente
- È immune agli incantesimi che colpiscono la mente.
- Si nutre di curiosità
- 1 volta al giorno Invisibilità migliorata
- 3 volte al giorno Invisibilità
- 1 volta al giorno Dissolvi Magia

<b>Razza</b>	Esperimento
<b>Dadi Vita</b>	Gli stessi del padrone (9d8)
<b>Punti Ferita</b>	Gli stessi del padrone (18)
<b>Iniziativa</b>	+9 (+9 Destrezza)
<b>Velocità</b>	1, Volo 18 (ottima)
<b>Classe Armatura</b>	25 (+9 Destrezza, +2 Taglia, +4 Naturale)
<b>Attacchi</b>	Speciale
<b>Danni</b>	Nessuno
<b>Attacchi speciali</b>	Occhio Incantatore (1 volta a round uno dei seguenti poteri: Ipnosi, Sonno, Calmare Emozioni, Suggestione, Frastornare)
<b>Qualità Speciali</b>	Immune alle influenze mentali ed alle illusioni
<b>Tiri Salvezza</b>	Tempra +2, Riflessi +13, Volontà +10
<b>Caratteristiche</b>	Forza 5, Destrezza 28, Costituzione 10, Intelligenza 16, Saggezza 10, Carisma 3
<b>Abilità</b>	Artista della Fuga +12, Ascoltare +6, Muoversi silenziosamente +12, Osservare +20, Percepire inganni +6, Sapienza magica +7, Nascondersi +12, Orientamento +4, Scrutare +10
<b>Talenti</b>	Riflessi fulminei, Schivare, Mobilità, Iniziativa migliorata, Seguire tracce, Sensi acuti, Incantamento focalizzato
<b>Clima / Terreno</b>	Non estremo / Qualsiasi
<b>Organizzazione</b>	Unico
<b>Grado sfida</b>	9
<b>Allineamento</b>	Neutrale puro
<b>Avanzamento</b>	A seconda del livello del padrone