

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 MAGO ZERTH

Zerthimon, come è usuale tra le divinità del Caos, apprezza e premia le individualità, sopra anche il lavoro di squadra. Come per i Tanar'ri, più potenti ma legati all'individualità dei Baatezu, anche per la società Githzerai, perennemente in guerra, c'è disperato bisogno di qualcuno che scriva il proprio nome in maniera indelebile nella storia della razza stessa. Questo fa sì che particolari maghi, distinti in battaglia per qualche loro qualità, si guadagnino il favore di Zerthimon stesso, che dona al personaggio alcune particolarità, elencate nel seguito. Il mago Zerth sente molto il peso della scelta di Zerthimon e cerca in ogni modo di servirlo. Come conseguenza, il mago Zerth è taciturno e solitario come per gli standard della propria classe, ma è ancora più misterioso e segreto degli altri Githzerai. Una sottile paranoia che qualcuno possa rubare i suoi poteri lo pervade, e lo rende sospetoso di chiunque non appartenga alla propria razza. Il mago Zerth è inoltre costantemente assillato dall'idea di dover compiere qualcosa di unico, che lo distingua dagli altri.

Dado Vita: d4

Requisiti

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

Allineamento: Solo personaggi caotici

Razza: Solo Githzerai

Incantesimi: Il personaggio deve potere lanciare incantesimi arcani di 4° livello. Inoltre, sceglie una scuola di incantesimi quale suo preferita, se non l'ha già fatto.

Abilità: Conoscenze(piani): 10 ranghi, Sapienza Arcana: 8 ranghi

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

Abilità di classe:

Alchimia(int), Artigianato(Int), Concentrazione(Cos), Conoscenze(tutte)(Sag), Sapienza Magica(int), Scrutare(Int).

Punti Abilità per livello: 2 + modificatore Int.

privilegi di classe

Le seguenti sono privilegi per la classe del Mago Zerth.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il Mago Zerth non guadagna ulteriori competenze nelle armi o armature.

Incantesimi al giorno: Il mago zerth guadagna un livello della precedente classe di incantatore arcano come se fosse passato di livello per quella classe. Non ne guadagna però i benefici di classe. Il personaggio che abbia più livelli di incantatore arcano dovrà decidere in quale classe avanzare per quanto riguarda la determinazione degli incantesimi al giorno.

Appellativo: Il Mago Zerth sarà riconosciuto dalla propria gente grazie ad un appellativo, ricavato dalle sue azioni passate. Ad esempio, un mago noto per la sua abilità nelle illusioni, potrà essere noto come ‘Il Mago Illusorio’. Allo stesso modo, un personaggio noto per un familiare ombra potrà divenire ‘L’amico delle ombre’ o un mago dai vestiti rossi: ‘Il mago rosso’. Questo appellativo donerà un bonus di +4 di circostanza alle prove di Raccogliere Informazioni, Intimidire, Diplomazia e Percepire Inganni contro membri della propria razza.

Disco Zerth: Il disco Zerth sostituisce il Grimorio. E’ una sorta di pendaglio, costituito di 12 dischi di pietra, sottili, infilati per il centro in una sorta di punteruolo di legno. I dischi sono ricoperti di rune e liberi di ruotare fra di loro. Ruotandoli, il mago Zerth scopre nuovi incantesimi. Un disco Zerth è usabile immediatamente solo dal proprio proprietario. Ogni volta che il mago guadagna un nuovo livello in questa classe, effettua un tiro in ‘Sapienza Magica’ con classe di difficoltà di 15 + il livello massimo d’incantesimi arcani che può lanciare. Se il tiro ha successo, il Mago è riuscito a combinare i dischi in modo da ottenere un nuovo incantesimo. Il disco più esterno si stacca dagli altri e rimarrà nelle mani del personaggio. Il giocatore sceglierà un incantesimo del livello massimo che può lanciare dalla lista ‘Incantesimi del disco Zerth’ e potrà, da quel momento in poi, usarlo una volta al giorno, come se lo lanciasse da una pergamena.

Incantesimo Potente: Il mago Zerth guadagna il bonus relativo e lo aggiunge alla Classe di Difficoltà del Tiro Salvezza e al tiro per vincere la Resistenza al Magico.

Talento Bonus: Al 3°, 6° e 9° livello di Mago Zerth, il personaggio guadagna un talento bonus di metamagia.

Livello	BAB	Temp	Rif	Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Appellativo, Disco Zerth	+1 Livello incantatore arcano
2°	+1	+0	+0	+3	Incantesimo Potente +1	+1 Livello incantatore arcano
3°	+1	+1	+1	+3	Talento Bonus	+1 Livello incantatore arcano
4°	+2	+1	+1	+4		+1 Livello incantatore arcano
5°	+2	+1	+1	+4	Incantesimo Potente +2	+1 Livello incantatore arcano
6°	+3	+2	+2	+5	Talento Bonus	+1 Livello incantatore arcano
7°	+3	+2	+2	+5		+1 Livello incantatore arcano
8°	+4	+2	+2	+6	Incantesimo Potente +3	+1 Livello incantatore arcano
9°	+4	+3	+3	+6	Talento Bonus	+1 Livello incantatore arcano
10°	+5	+3	+3	+7		+1 Livello incantatore arcano

incantesimi del disco zerth

Livello 4°	Livello 5°	Livello 6°
Tentacoli del Caos	Cono del Caos	Confusione di Massa
Indecisione	Aspetto Mutevole	Punizione di Zerthimon
Rimuovi Confusione	Muro del Caos	Mutazione Mortale
Livello 7°	Livello 8°	Livello 9°
Parola di Zerthimon: Stordire	Esplosione del Caos	Tempo Discontinuo
Terren Mutevole	Corpo Caotico	Influenza del Caos
Globo del Caos	Distorsione della Realtà	Parola di Zerthimon: Uccidere