

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

GITH-ZEN

I personaggi gith-zen possiedono i seguenti tratti razziali.

- +6 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un gith-zen è di 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Talenti razziali: Un personaggio gith-zen guadagna talenti a seconda della classe.
- *Armatura inerziale* (Mag): I gith-zen possono utilizzare la loro forza psichica per bloccare i colpi degli avversari. Questo permette loro di beneficiare di un bonus di armatura +4 fintanto che rimangono coscienti. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 1° livello.
- Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno: *caduta morbida*, *frantumare* (CD 12 + modificatore di Carisma) e *frastornare* (CD 10 + modificatore di Carisma). Un gith-zen di 11° livello o superiore può utilizzare *spostamento planare* (CD 17 + modificatore di Carisma) una volta al giorno. Il livello dell'incantatore effettivo è pari al livello del githzerai.
- Resistenza agli incantesimi pari al livello di classe +5.
- Linguaggi automatici: Gith-zen. Linguaggi bonus: Comune, Batrace del Caos, Sottocomune.
- Classe preferita: Monaco.
- Modificatore di livello: +2.