

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

RAKSHASA

I personaggi rakshasa possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Forza, +4 alla Destrezza, +6 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza, +6 al Carisma.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un rakshasa è di 12 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Un rakshasa comincia con sette livelli di esterno, che gli conferiscono 7d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +7 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +5, Rifl +5 e Vol +5.
- Abilità razziali: I livelli di esterno di un rakshasa gli conferiscono punti abilità pari a $10 \times (8 + \text{modificatore di Int})$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Camuffare, Intrattenere, Muoversi Silenziosamente, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggiare. I rakshasa ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Camuffare e Raggiare, e possono ottenere ulteriori bonus quando usano la capacità di cambiare forma (+10 alle prove di Camuffare) e di individuazione dei pensieri (+4 alle prove di Camuffare e Raggiare).
- Talenti razziali: I livelli di esterno di un rakshasa gli conferiscono tre talenti.
- Bonus di armatura naturale +9.
- Armi naturali: Morso (1d6) e 2 artigli (1d4).
- Individuazione dei pensieri (Sop) Un rakshasa è in grado di individuare costantemente i pensieri come per l'incantesimo omonimo (18° livello dell'incantatore; Volontà CD 13 + modificatore di Car del personaggio). Può interrompere o attivare questa capacità con un'azione gratuita.
- Incantesimi: Un personaggio rakshasa lancia incantesimi come uno stregone di 7° livello. Se il personaggio acquisisce altri livelli di stregone, questi ultimi si sommano alle capacità di base come incantatore del rakshasa per determinare gli incantesimi conosciuti, gli incantesimi al giorno e gli altri effetti che dipendono dal livello dell'incantatore.
- Cambiare forma (Sop): Un rakshasa può assumere qualunque forma umanoide, oppure tornare alla sua forma originale, con un'azione standard. In forma umanoide, un rakshasa perde gli attacchi con gli artigli e il morso (anche se spesso utilizza, al posto di questi attacchi, armi e armature). Un rakshasa rimane in una forma fintantoché non decide di assumerne una nuova. Un cambiamento di forma non può essere dissolto, ma al momento della morte il rakshasa ritorna alla sua forma naturale. Un incantesimo *visione del vero* rivela la forma naturale del rakshasa.
- Riduzione del danno 15/bene e perforanti.
- Resistenza agli incantesimi pari a $27 + \text{livello di personaggio}$.
- Linguaggi automatici: Comune, Infernale. Linguaggi bonus: Silvano, Sottocomune.
- Classe preferita: Stregone.
- Modificatore di livello +7.