

## RAKSHASA

### Extérieur (Loi, Mal)

Réputés pour être l'incarnation du mal, les rakshasas sont malveillants et manipulateurs. Ils ourdissent des plans maléfiques, dirigent d'horribles cultes et montrent autant de talent pour la magie que de résistance naturelle à ses effets. Ils constituent un bon choix pour les joueurs qui veulent interpréter des chefs dotés de quelques talents magiques, ainsi que du pouvoir d'ignorer la plupart des sorts de l'ennemi.

Tandis que ses caractéristiques augmentent de façon significative, le véritable atout du rakshasa vient de la magie. Ses facultés d'ensorceleur progressent à peu près moitié moins vite que celles d'un véritable membre de cette classe, mais son bonus de base à l'attaque et ses jets de sauvegarde supérieurs, ajoutés à sa réduction des dégâts, compensent largement ce fait. Le pouvoir le plus caractéristique de cette classe réside dans son immunité contre la plupart des sorts qui, de très faible à ses débuts, s'accroît rapidement aux niveaux élevés.

### Caractéristiques raciales

- Ajustements aux valeurs de caractéristique de départ. Con +2, Cha +2. Les rakshasas sont robustes et diaboliquement sûrs d'eux.
- Vitesse de déplacement. Leur vitesse de déplacement terrestre est de 12 mètres.
- Vision dans le noir. Les rakshasas voient jusqu'à 18 mètres dans le noir le plus complet.
- Langues. D'office : commun, infernal et commun des Profondeurs.
- Classe de prédilection : rakshasa. Les meilleurs choix de multiclassage restent le roublard et l'ensorceleur.

### Compétences de classe

Les compétences de la classe de rakshasa (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha)

### Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe monstrueuse de rakshasa :

TABLE A-47 : RAKSHASA

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Points de compétence	FP	Spécial
1	1d8 +1	+2	+2	+2	(8 + mod. d'Int) x 4	1	Don, créature de la Loi et du Mal, 2 griffes 1d4, transformation (1 fois/jour, 1 heure), vulnérabilité aux carreaux d'arbalète bénis
2	1d8 +1	+2	+2	+2	—	2	Sorts, morsure 1d6, Int +2
3	2d8 +2	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	2	For +2, <i>détection de pensées</i> (1 fois/jour)
4	2d8 +2	+3	+3	+3	—	3	Transformation (3 fois/jour, 2 heures), immunité contre les sorts (1 <sup>er</sup> niveau)
5	3d8 +3	+3	+3	+3	8 + mod. d'Int	4	Don, Dex +2
6	3d8 +3	+3	+3	+3	—	5	<i>Détection de pensées</i> (3 fois/jour), immunité contre les sorts (2 <sup>e</sup> niveau)
7	4d8 +4	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	5	Con +2, Sag +2
8	4d8 +4	+4	+4	+4	—	6	RD (10/+2), transformation (à volonté), immunité contre les sorts (3 <sup>e</sup> niveau)
9	5d8 +5	+4	+4	+4	8 + mod. d'Int	6	Cha +2, <i>détection de pensées</i> (à volonté)
10	5d8 +5	+4	+4	+4	—	7	Dex +2, immunité contre les sorts (4 <sup>e</sup> niveau)
11	6d8 +6/+1	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	7	Don, immunité contre les sorts (5 <sup>e</sup> niveau)
12	6d8 +6/+1	+5	+5	+5	—	8	Con +2, immunité contre les sorts (6 <sup>e</sup> niveau)
13	7d8 +7/+2	+5	+5	+5	8 + mod. d'Int	8	Cha +2, immunité contre les sorts (7 <sup>e</sup> niveau)
14	7d8 +7/+2	+5	+5	+5	—	9	RD (15/+3), immunité contre les sorts (8 <sup>e</sup> niveau)

**Armes et armures.** Les rakshasas sont formés au maniement des armes courantes et de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

**Dons.** Le rakshasa reçoit un don au niveau 1, puis un autre aux niveaux 5 et 11. Après le niveau 14, il gagne ses dons normalement, selon son niveau de personnage (reportez-vous à la Table 2-5).

**Griffes.** Le rakshasa dispose de deux attaques de griffes, armes naturelles infligeant les dégâts indiqués majorés de son bonus de Force.

**Morsure.** Le rakshasa dispose d'une attaque de morsure, arme naturelle infligeant les dégâts indiqués majorés de la moitié de son bonus de Force.

**Transformation (Sur).** Il suffit d'une action simple au rakshasa pour prendre la forme de n'importe quel humanoïde, ou pour reprendre son aspect normal. Ce pouvoir est semblable au sort *modification d'apparence* lancé par un ensorceleur de niveau 18. Le rakshasa ne peut utiliser ce pouvoir qu'un nombre de fois par jour indiqué, et pour la durée précisée. Par la suite, il pourra rester indéfiniment sous la forme de son choix.

**Vulnérabilité aux carreaux d'arbalète bénis (Ext).** Tout rakshasa touché par un carreau d'arbalète béni meurt aussitôt.

**Sorts.** À partir du niveau 2, le rakshasa peut lancer des sorts comme un ensorceleur dont le niveau serait égal au nombre de dés de vie issus de ses niveaux de classe, et peut également choisir des sorts de prête de 1<sup>er</sup> niveau en tant que sorts connus, et les lancer en tant que sorts profanes.

**Détection de pensées (Mag).** Le rakshasa peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour indiqué, avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe +4 (DD 12 + modificateur de Cha du rakshasa).

**Immunité contre les sorts (Sur).** À partir du niveau 4, le rakshasa est immunisé contre tous les effets de tous les sorts de 1<sup>er</sup> niveau. Tandis qu'il progresse en niveaux, il devient immunisé contre les sorts de niveau supérieur. Le rakshasa peut interrompre le fonctionnement de ce pouvoir pour bénéficier des effets de ses propres sorts ou de ceux de ses alliés, comme s'il s'agissait d'une résistance à la magie.

## SATYRE

### Fée

Si les nymphes et les dryades représentent la beauté du monde naturel, les satyres sont l'incarnation de sa fertilité et de ses