

EL RAKASTA COMO AVENTURERO



Característica principal: Destreza(Des)

Prerrequisitos: Destreza 13 y Inteligencia 13

Dado de Golpe: 1d8

Nivel Máximo: 15

Alineamiento: Caótico

Los Rakasta, son una raza de seres crueles y malignos autóctonos de las tierras de Nirmala, donde se les puede encontrar como dirigentes de gremios de ladrones y asesinos. Son criaturas creadas por la Sombra tiempo atrás, por lo que la maldad y la crueldad corren por sus venas.

Su aspecto, el de tigres humanoides, les confiere una apariencia brutal que por si sola suele bastar para atemorizar a las gentes de Nirmala, quienes los toman por avatares del propio Gaurang, suceso que suelen aprovechar en su beneficio.

Por lo general, estas criaturas no suelen abandonar la comodidad de sus guaridas y mucho menos, se lanzan a la aventura y la exploración como si hacen otras razas. Sin embargo, hay algunos acontecimientos que pueden provocar este cambio de pensamiento, generalmente vinculado con la pérdida de territorios o de poder dentro de su escalafón social. En tales circunstancias estos seres se ven obligados a dejar su tierra natal para salvar su vida, exiliándose a las tierras de la Marca donde se ofrecen como mercenarios o se dedican al arte del latrocinio. Durante este periodo de exilio no suelen tomar el control de nuevas organizaciones pues esto revelaría a sus antiguos congéneres su presencia lo que sin duda desembocaría en su muerte.

TABLA DE PROGRESIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN

Nivel	Veneno	Varitas	Parálisis	A.Aliento	Conjuros
1-3	17	16	12	17	16
4-6	16	10	10	16	14
7-9	15	12	9	15	12
10-12	12	10	8	14	10
13-15	11	8	6	12	8

TABLA DE MOVIMIENTO DEL RAKASTA

	Rango de Movimiento	En Combate	Corriendo	Con Carga Pesada
Rakasta	35m	12m	70m	17m

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES		
Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
12.000	5	5
24.000	6	6
50.000	7	7
100.000	8	8
150.000	9	9
200.000	10	10
300.000	11	+2 PG
450.000	12	+6 PG
600.000	13	+10 PG
750.000	14	+14 PG
1.000.000	15	+20 PG

Por tanto un aventurero Rakasta será un ser reservado, brusco y amargado por su pasado que de una forma u otra acabará volviendo sobre él.

REGLAS ESPECIALES:

-Estas criaturas, son cambia formas, capaces de presentarse bajo el aspecto de meros humanos o como las formas de tigres humanoides que en realidad poseen. Esta habilidad les permite infiltrarse en las sociedades civilizadas más allá de Nirmala, donde serían cazados nada más ser avistados.

-Son extremadamente ágiles, capaces de saltar distancias imposibles APRA los humanos comunes o de moverse con el sigilo del mejor mediano. Comienzan con un 25% en Escalar Muros, Moverse en Silencio y Escondarse en las Sombras, ganando un 5% adicional por nivel.

-Los Rakasta son seres muy inteligentes capaces de esgrimir habilidades mágicas. Por tanto, ganan a quinto nivel la capacidad de lanzar conjuro de mago, siguiendo la siguiente progresión:

Nivel	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
5	1	-	-	-	-	-	-
6	2	-	-	-	-	-	-
7	2	1	-	-	-	-	-
8	3	2	-	-	-	-	-
9	3	2	1	-	-	-	-
10	4	3	1	-	-	-	-
11	4	3	2	1	-	-	-
12	5	4	2	1	-	-	-
13	5	4	3	2	1	-	-
14	6	5	3	2	1	1	-
15	6	5	4	3	2	1	1

-Los Rakastas, son expertos cazadores nocturnos, acostumbrados a la oscuridad de los complejos subterráneos desde donde dirigen a sus esbirros. Obtiene Infravisión de un alcance efectivo de 10 metros.

-Finalmente, estas criaturas son capaces de adentrarse en la mente de sus presas gracias a su poder telepático, con el que son capaces de influir en los pensamientos de estas. En términos de juego, ganan un bonificador de 2 a cualquier prueba social en la que quieran intimidar.

PENALIZADORES:

-Ágiles: Los Rakastas, son seres que aprecian la agilidad y la rapidez en sus movimientos por encima de todo, por lo que se negarán a usar cualquier objeto que pueda ralentizarlos. Así, no podrán usar armaduras que pesen más de 8 Kg. Tampoco podrán portar armas a dos manos, a excepción de arcos.

-Mala Reputación: Estas criaturas son la base de muchas leyendas terroríficas que los marineros han traído desde Nirmala, historias donde aparecen como devoradores de hombres y asesinos sádicos. Por esto mientras permanezcan en su forma de “tigre”, reciben un penalizador de 4 a las pruebas sociales (a excepción de las pruebas de intimidación).

-Pasado Complicado: Su exilio de las tierras de Nirmala responde a una necesidad de escapar con vida de sus antiguos sirvientes y camaradas Rakasta, ya fuese por haber perdido su posición de poder o por haber ofendido a alguien de mayor importancia. Sin embargo, aunque el aventurero haya conseguido huir, tarde o temprano se dejará ver demasiado, atrayendo miradas no deseadas. Esta penalización es un efecto que el Master debe guardar y usar sabiamente. Tarde o temprano deberá hacer que el personaje se enfrente a sus antiguos compañeros Rakasta, y será una pelea realmente dura. (Consejo: puede ser un buen gancho para una aventura).

Más aportes, reseñas y noticias en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>

