

Cazador de Lichs

Los Cazadores de Lichs son entre la mayoría de cazadores los más respetados. Entre los no vivos sin embargo, es una de las fuerzas del bien más temidas en el Semiplano.

Puesto que una persona malvada no puede tener acceso a los hechizos necesarios para destruir a un Lich, los personajes de alineamiento bueno sólo pueden hacerse cazadores.

Rangos sociales: Los cazadores de lichs casi siempre son de la clase media a alta ya que los artículos necesarios, y por otra parte mágicos, son muy costosos.

Requisitos: Para ser un Cazador de Lich un personaje debe tener un mínimo de Constitución de 14, un mínimo de Sabiduría de 13, y 15 de Inteligencia.

Pericias en armas: Pueden usar cualquier arma de cualquier grupo mientras esté permitida por la clase (si son usadas las reglas de Habilidades optativas & Armas Poderosas, entonces el personaje puede usar cualquier arma que desee).

Pericias en no armas recomendadas: Resistencia, rastrear, artes marciales, cabalgar (cualquiera), historia antigua, y criptografía.

Equipo: Un Cazador de Lich empieza su vida de destrucción del mal con una copia de La Guía Van Ritchen de los Lichs, un símbolo sangrado de algún tipo (preferiblemente de su deidad) y una caja con pergaminos benditos.

Rasgos recomendados: Vigilancia, ambidiestro, sanar rápido, dormir ligero, conocimiento oscuro, y memoria precisa.

Beneficios: Un Cazador de Lich lentamente desarrolla una tolerancia a los ataques de miradas (+25% de oportunidad de superar un ataque de mirada por nivel, en 5 niveles un Cazador de Lich es totalmente inmune). Sin tener en cuenta la clase, gana la habilidad de usar un pergamino de Bendecir y su reversible (para guardar en su caja de pergaminos benditos).

Estorbos: un Cazador de Lich debe ser legal o neutral bueno. No puede multi-clasificarse. Un Cazador no debe cometer actos malvados o los Poderes Oscuros intentarán subvertirlos (+5% a todos los chequeos de poder).

Riqueza: Normal según la clase del personaje.

Caza Vampiros

Los cazadores de vampiros sólo viven para librar al mundo de éstos demonios. Este kit está hecho para personajes de alineamiento Bueno, porque el acto de matar vampiros no puede verse como malo.

En un mundo tan extraño como es Ravenloft, hay muchos vampiros para destruir. Un personaje que desee hacerse Cazador de Vampiros debe vivir dentro de la Tierra de las Nieblas.

Rangos Sociales: Los caza vampiros tienden a ser de clase media a alta, generalmente las herramientas del comercio son bastante caras.

Requisitos: Para usar este kit, un personaje debe tener un mínimo de Constitución de 15 y un mínimo de Sabiduría de 14.

Pericias en armas: Los caza vampiros pueden usar cualquier arma afilada, es decir las espadas, hachas, dagas, estacas, etc.

Pericias en no armas recomendadas: Paciencia, rastrear, artes marciales, cabalgar (cualquiera). Si el DM permite el uso de venenos, el Cazador debe tener herbalismo para hacer varios ungüentos y pociones que le ayudarán a sanar más rápidamente.

Equipo: Un Cazador de Vampiros empieza con el siguiente equipo: Un símbolo sagrado bueno (preferiblemente uno de su propia deidad), un espejo, 5 clavos de olor de ajo (preferiblemente en alguna clase de bolsa para impedir que el olor salga), estacas de madera de varios tipos (ceniza, tejo, roble, etc.), una arma (de las que tenga pericia) que haya sido bendecida, y una copia de la Guía Van Richten de los Vampiros.

Rasgos recomendados: Vigilancia, ambidiestro, sanador rápido, dormir ligero, conocimiento oscuro, y memoria precisa.

Beneficios: Cuando este kit es escogido, el personaje lentamente va ganando una inmunidad al nivel de drenaje de los vampiros (a cada nivel que el personaje alcance tendrá un +25% acumulativo de oportunidad de resistir un nivel de drenaje vampírico, a través de 5 niveles el personaje es totalmente inmune). Sin tener en cuenta la clase, el personaje consigue la pericia de escalar paredes (según el ladrón, aumenta como el personaje desea). Sin tener en cuenta la clase, el personaje consigue la habilidad de especializarse en algún arma al nivel 3 (si el personaje es un guerrero, obviamente consigue esto al nivel 1).

Estorbos: Un Cazador de Vampiros debe ser legal o neutral bueno. No puede usar más clases. Debe dedicar su vida a la destrucción de todos los vampiros. Un Cazador debe refrenarse de cometer actos malvados, los Poderes Oscuros amarían incitarlo (obtiene un +3% a todos los chequeos de control de poder).

Riqueza: Normal según la clase del personaje.

Leviatán: el ferviente ariete humano

Requisitos: Fuerza 16, Constitución 15, Sabiduría 9

Alineamiento: Legal Neutral

Razas permitidas: Humanos.

El leviatán es un guerrero fuertemente armado y blindado, lleno de una fe ciega en su señor, rey o gobernante cuyas órdenes están por encima del aprecio a su propia vida. El leviatán es un convencido de la necesidad de un orden estricto y de la importancia de la lealtad sobre todas las cosas, poniendo sus terribles recursos bélicos a disposición del monarca al que sirva. Aunque mayormente es encontrado en la élite de los ejércitos, puede también adoptar una postura más independiente y libre de la jerarquía militar, quizá como un guerrero solitario que busca cumplir los deseos y mandatos reales con sus particulares métodos, aunque nunca desaprovechará la oportunidad de encontrar camaradas de armas.

Se puede considerar al leviatán como la artillería pesada en cualquier lucha. Gusta mucho de usar las armas que sean más impresionantes por su tamaño y daño que causen, antes que por su versatilidad, velocidad o discreción. Es más, no son para nada discretos, blandiendo sus enormes hachas, espadas bastardas o de dos manos cada vez que tienen la oportunidad de enseñarlas. Asimismo los leviatanes prefieren llevar armaduras muy pesadas, como la completa o en todo caso una armadura de placas. No usa cota de mallas o armaduras de cuero, y si no ha podido conseguir sus armaduras favoritas prefiere no llevarlas.

El leviatán es el que anda a la cabeza de cualquier ataque o expedición, cargará sin titubear contra aquellos que reconozca como enemigos de su señor, será el primero en tomar una iniciativa de combate a muerte en caso de situaciones hostiles, y aboga siempre que puede por la solución de las armas a cualquier problema (es más, le encanta). Un leviatán no pensaría en desenredar el nudo gordiano si puede cortarlo con un tajo de su espada bastarda.

Nunca rechaza un duelo personal con quien considere que es un rival que ofrecerá una buena pelea. El duelo es a muerte si el rival es enemigo de su señor, aún si este fuera mucho más poderoso que el leviatán, quien estará orgulloso y feliz de derramar su sangre y morir por la gloria de su monarca.

El leviatán manifiesta un desprecio terrible hacia los cobardes y los débiles, no tiene compasión con aquellos que lo combaten temerosamente y prefiere darles muerte a tomarlos prisioneros (salvo indicación contraria de su señor). Por lo general el leviatán es relativamente tolerante con las actitudes de sus compañeros de armas siempre que estas no comprometan su lealtad.

Aparte de serle fiel a su señor, el leviatán es un convencido cultor de las artes militares y feligrés del dios de la Guerra (Durbal, Tempus, Ares, etc. depende del mundo) y en premio a su intachable vocación bélica, dicho dios le otorga poderes a aquellos con una larga carrera y experiencia en el mundo de las armas. Un leviatán que no sea fiel de aquel dios, que traicione o desobedezca abiertamente a su señor pierde la categoría. El camino del leviatán es duro, difícil y lleno de sangre por lo que muchos guerreros no son capaces de seguir el estricto código de lealtad.

Bonificaciones y limitaciones:

- Un leviatán gana un -1 a todas sus tiradas de salvación debido a su inquebrantable fe en la causa de su señor. Si este deja de obedecerlo o de serle leal, pierde la categoría automáticamente.
- El leviatán sólo puede usar las siguientes armas : espada larga, bastarda, de dos manos, khopesh, hacha de batalla, lanza de justa y pesada de jinete, partisana y alabarda. Hay ciertas armas de gran tamaño ideales para un leviatán reseñadas más abajo.
- Sólo usa armaduras de bandas, placas o la completa. Si no dispone de ninguna de ellas, no usa armadura y preferirá un combate a descubierto. Sólo usa escudos medianos o grandes.
- Por la fe y la determinación del leviatán, este gana ciertos favores del dios de la Guerra:
 - * A nivel 6: Curar / Causar heridas ligeras (1 vez por día cada 4 niveles de exp.)
 - * A nivel 8: Martillo Espiritual (1 vez por día).
 - * A nivel 10: Plegaria (1 vez por día)
 - * A nivel 12: Repudiar (1 vez por día)
 - * A nivel 14: Golpe de llama (1 vez por día)
 - * A nivel 16: Terremoto (1 vez por día)
- Gana experiencia del mismo modo que los paladines y guardabosques.
- La tercera parte de su tesoro personal le es entregado a su soberano.
- Si su señor muere y la casa real a la que sirve desaparece, el leviatán asumirá los poderes de un berserker cada vez que se enfrente a quienes sean los culpables de la extinción de sus señores y puede mantener la categoría siempre y cuando honre y respete la memoria del soberano y su extinto linaje.
- Un leviatán sólo puede permitirse un escudero o un seguidor a nivel 9. Debe comprobar que el escudero tenga casi su misma lealtad hacia el soberano y exigirle cada vez que pueda la misma lealtad y arrojo que el leviatán manifiesta. Un leviatán se puede permitir más de un escudero o seguidor una vez haya construido su castillo.

BONUS: Los leviatanes no se resisten a probar las armas más grandes e impresionantes que puedan encontrar y pagarán cualquier precio al encontrar aquellas que sólo algunos hábiles herreros pueden forjar. La espada incisiva es una espada de dos manos que tiene la hoja afila-da y ligeramente curva solo por un lado y hecha de una complicada aleación. El hacha sega-dora es un hacha gigante y calibrada exactamente para un uso preciso a dos manos, siendo particularmente mortal contra criaturas de gran tamaño. Finalmente el martillo mataballos es un enorme martillo cuyo otro extremo acaba en una afilada, curvada y dañina punta. El martillo está diseñado para golpear o penetrar armaduras, utilizando el lado que sea necesario y siendo manejado a dos manos debido a su enorme dimensión.

| Armas | Coste | Peso | Tam. | Tipo | Velocidad | Daño P-M | Daño G |
|---------------------|--------|-------|------|------|-----------|----------|--------|
| Espada incisiva | 100 mo | 5 Kg. | G | C | 8 | 2d6 | 3d6+1 |
| Hacha segadora | 90 mo | 5 Kg. | G | C | 8 | 1d10 | 2d12 |
| Martillo mataballos | 100 mo | 7 Kg. | G | P/G | 10 | 3d4 | 3d4 |