

CAÇADOR DE SANGUE

Em um território atormentado por todos os tipos de bestas, demônios e abominações além da barreira, muitos vivem com medo da escuridão, das superstições e do desconhecido. Alguns crescem fortificados por essa experiência, escolhendo se levantar e lutar contra a maré sombria. Estas pessoas são chamadas de ‘heróis’.

Alguns, entretanto, são tão fanáticos e inclinados a destruir a anátema que infesta o campo, que abraçam o sombrio conhecimento proibido. Eles sacrificam suas próprias forças vitais em dúbios rituais sangrentos há muito esquecidos para melhor entenderem seus inimigos. Seus métodos às vezes se confundem na linha entre eles mesmos e o mau que eles caçam, deixando sua própria humanidade em questão.

Estas pessoas são chamadas de ‘Caçadores de Sangue’.

TORNANDO-SE O INIMIGO PARA ENTENDER O INIMIGO

Esses guerreiros optaram por unir armas mortais com elementos de magia sangrenta perversa para criar técnicas de combate impressionantemente efetivas. Seu conhecimento profundo e conexão anormal com criaturas malignas lhes permite uma vantagem em rastrear, caçar e destruir até mesmo o mais resiliente dos demônios abomináveis. Eles abdicam de sua própria vitalidade para lhes dar uma visão de seus inimigos, e a capacidade de manipulá-los por dentro. Alguns produzem tônicos alquímicos tóxicos, venenosos, dos órgãos colhidos de monstros derrubados, transformando seu sangue e seus corpos para estar ainda mais em sintonia com sua presa, tornando-se algo diferente do próprio humano. Outros vão mais longe, chegando a fazer um pacto com entidades escuras menores, na esperança de usar suas dádivas sombrias contra grandes males. Muitos Caçadores de Sangue vão longe demais para cumprir seus objetivos, caindo em sua própria arrogância e tornando-se os monstros que escolheram caçar. Este é o maior medo de um Caçador de Sangue e das sociedades que em geral os evitam.

TÃO TEMIDOS QUANTO SUAS PRESAS

A natureza de suas habilidades e treinamentos tem trazido muitos rumores através das regiões, alguns desses não estão muito distantes da realidade. Pessoas comuns os consideram amaldiçoados, e frequentemente os expulsam de suas casas. Nobres os veem como convenientes ocasionalmente, mas geralmente lhes tratam como estorvos. Magos os veem como aliados úteis se mantidos distantes, enquanto clérigos devotos e paladinos mantêm distância com olhos bem abertos. Ser um Caçador de Sangue é aceitar uma vida de solidão até se provar honesto e confiável.

O CAÇADOR DE SANGUE

Nível	Bônus de Proficiência	Dado de Dano Ritual de Sangue	Características	Maldições de Sangue Conhecidas
1º	+2	1d4	Perdição do Caçador, Ritual Vermelho	—
2º	+2	1d4	Estilo de Luta, Sangue Maldito	1
3º	+2	1d4	Ordem do Caçador de Sangue	1
4º	+2	1d4	Incremento no Valor de Habilidade	1
5º	+3	1d4	Ataque Extra	2
6º	+3	1d6	Sangue Maldito (2)	2
7º	+3	1d6	Característica da Ordem	2
8º	+3	1d6	Incremento no Valor de Habilidade	2
9º	+4	1d6	Psicometria Sinistra	3
10º	+4	1d6	Velocidade Sombria	3
11º	+4	1d8	Característica da Ordem, Sangue Maldito (3)	3
12º	+4	1d8	Incremento no Valor de Habilidade	3
13º	+5	1d8	—	4
14º	+5	1d8	Alma Endurecida	4
15º	+5	1d8	Característica da Ordem	4
16º	+5	1d10	Incremento no Valor de Habilidade	4
17º	+6	1d10	Sangue Maldito (4)	5
18º	+6	1d10	Característica da Ordem	5
19º	+6	1d10	Incremento no Valor de Habilidade	5
20º	+6	1d10	Maestria Sanguinária	6

CRIANDO UM CAÇADOR DE SANGUE

Ao criar seu Caçador de Sangue, tenha em mente como seu personagem se relaciona com a sociedade e por que ele dedica sua vida à caçada. Eles desejam proteger a sociedade e, como tal, pagaram o preço final? Eles têm uma família que desejam proteger a todo o custo? Ele cometeu um erro que o custou muito, e agora deseja reparar sua loucura? Ou ele está inclinado a se vingar de alguma ferida ou perda passada que os levou a escolher o caminho de guerreiro da escuridão?

Quando um Caçador de Sangue começa sua jornada sozinho, ele também reconhece a força e os inúmeros benefícios de possuir companheiros confiáveis. Muitos Caçadores de Sangue mantêm aliados tanto garantir que eles tenham sucesso em suas caças quanto para prevenir que eles se percam de sua humanidade. Um Caçador de Sangue sem convicção está perdido, e muitas vezes um amigo honesto é suficiente para evitar que se desviem.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um Caçador de Sangue rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Força ou Destreza, a depender de se você quer se focar em armas corpo-a-corpo ou em arquearia (ou em armas de acuidade).

Seu próximo valor mais alto deve ser em Sabedoria se você planeja focar na potência de suas maldições de sangue e no poder místico.

Escolha Constituição como próximo valor mais alto se você pretende usar o Ritual Vermelho em muitas armas ou quer pontos de vida de vida extra para amplificar suas maldições de sangue.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um Caçador de Sangue, você adquire as seguintes características de classe.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de caçador de sangue

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição por nível de caçador de sangue após o 1º

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Armaduras Leves, Armaduras Médias e escudos

Armas: Armas simples, armas marciais

Ferramentas: Suprimentos de Alquimista

Testes de Resistência: Força, Sabedoria

Perícias: Escolha duas dentre Atlestismo, Acrobacia, Arcanismo, Intuição, Investigação, e Sobrevivência.



EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma arma marcial ou (b) duas armas simples
- (a) uma besta leve e 20 virotes ou (b) uma besta de mão.
- (a) uma armadura de couro batido (b) uma brunea
- um pacote de explorador

PERDIÇÃO DO CAÇADOR

Começando no 1º nível, você sobreviveu à assimilação da Perdição do Caçador, uma mistura alquímica venenosa que altera a constituição do seu sangue, para sempre unindo você à escuridão e aprimorando seus sentidos contra ela.

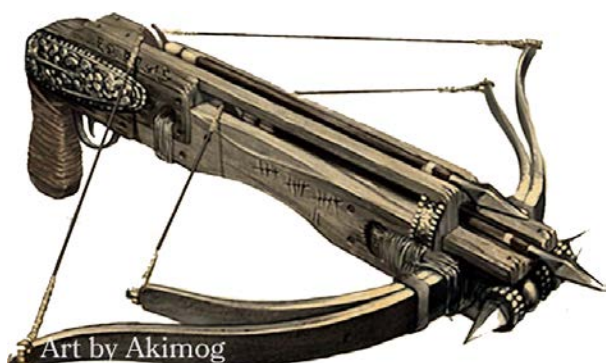
Você tem vantagem em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear criaturas fadas, demônios e morto-vivos, bem como em testes de Inteligência para recuperar informações sobre eles. Se você estiver ativamente rastreando um desses tipos de criaturas, você não pode ser surpreendido por nenhuma criatura desse tipo. Você só pode rastrear um tipo de criatura por vez.

Ao chegar ao 11º nível, você ganha vantagem em testes de Sabedoria (Intuição) e testes de Carisma (Intimidação) à medida que sua natureza inquietante se desenvolve, dando-lhe uma vantagem ao testar a compostura e vontade dos outros.

RITUAL VERMELHO

No 1º nível, você aprende a invocar um ritual de magia de sangue dentro de sua arma ao sacrificar sua própria vitalidade. Escolha aprender um ritual da lista de Rituais Primais abaixo. Você não pode alterar essa escolha.

Com uma ação bônus, você pode imbuir uma única arma que você esteja segurando com sua própria força vital, reduzindo temporariamente seu máximo de pontos de vida em um número igual ao seu nível de personagem. Estes pontos de vida máximos retornam uma vez que o ritual acabe e não pode ser restaurado de outra forma.



Até o ritual esvanecer, arma ativada emana a sua energia elemental escolhida. Os ataques com esta arma causam um dano adicional de 1d4, relativos à sua natureza elemental. O dano do ritual é considerado mágico. Esse bônus aumenta quando você alcança determinados níveis de caçador de sangue, como mostrado na tabela O Caçador de Sangue. Este dano é cumulativo com encantamentos de armas. Se sua arma sair do seu controle, o ritual se desfaz imediatamente. Um ritual ativo em uma arma arremçada se desfaz imediatamente após o ataque terminar.

O Ritual Vermelho pode ser usado em várias armas, custando a perda pontos de vida adicionais. Se usado em uma arma que já possui um ritual ativo, o ritual antigo desaparece quando o novo entrar em vigor. Quando um ritual vermelho é desfeito, ele restaura seu máximo de pontos de vida, mas não os pontos de vida perdidos. Um ritual vermelho pode ser desativado a qualquer momento (não é necessária nenhuma ação).

Você ganha acesso a um Ritual Primal adicional no 6º nível e 11º nível. Você pode escolher aprender um Ritual Esotérico na lista abaixo a partir 14º nível.

RITUAIS PRIMAIS

Escolha entre os seguintes:

Ritual das Chamas: Dano de Fogo

Ritual do Congelamento: Dano de Gelo

Ritual da Tempestade: Dano de Relâmpago

RITUAIS ESOTÉRICOS

Escolha entre os seguintes:

Ritual do Rugido: Dano de Trovejante

Ritual do Éter: Dano Psíquico

Ritual do Morto: Dano Necrótico

ESTILO DE LUTA

No 2º nível, você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo.

ARQUEARIA

Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com uma arma de ataque à distância.

DUELISMO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

COMBATE COM ARMAS GRANDES

Quando você rolar um 1 ou um 2 num dado de dano não-ritual de um ataque com arma corpo-a-corpo que você esteja empunhando com duas mãos, você pode



rolar o dado novamente e usar a nova rolagem, mesmo que resulte em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade de dano na jogada de dano de seu segundo ataque.

SANGUE MALDITO

No 2º nível, você consegue canalizar e sacrificar uma parte de sua essência vital para amaldiçoar e manipular seus inimigos. Você ganha uma maldição de sangue de sua escolha, detalhada na seção "maldições de sangue" abaixo. Você aprende uma maldição de sangue adicional de sua preferência no 5º, 9º, 13º, 16º e 20º níveis.

Quando você usa seu Sangue Maldito, você escolhe qual maldição para invocar. Ao invocar uma maldição de sangue, antes que afete o alvo, você pode sofrer um dado de dano de Ritual Vermelho para amplificar a maldição, conforme detalhado na descrição da maldição. As criaturas que não têm sangue são imunes às maldições de sangue (critério de DM).

Você só pode usar esse recurso uma vez e deve terminar um descanso curto ou longo para usar seu Sangue Maldito novamente. A partir do 6º nível, você pode usar seu Sangue Maldito para invocar duas maldições de sangue entre descansos, no 11º nível você pode invocar três maldições de sangue entre descansos e no 17º nível, você pode usá-lo para invocar suas maldições quatro vezes entre descansos. Quando você terminar um descanso curto ou longo, você recupera seus usos gastos.

MALDIÇÕES DE SANGUE

As maldições de sangue estão apresentadas em ordem alfabética.

Maldição de Sangue da Amarração: Como uma ação bônus, você pode tentar restringir um inimigo de um tamanho maior do que você dentro de 6 metros. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Força (DC igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria) ou sua velocidade será reduzida para 0 até o início do seu próximo turno.

Amplifique: Ao amplificar, você pode ser capaz de afetar criaturas de qualquer tamanho. No final de cada um dos seus turnos, o alvo pode fazer outro teste de resistência de Força. Com um sucesso, esta maldição termina. Você pode acabar com a maldição sempre que quiser (não é necessária nenhuma ação).

Maldição de Sangue do Sem Olhos: Com uma ação bônus, você pode obscurecer a visão de uma criatura

dentro de 18 metros, impondo uma penalidade ao seu próximo ataque, igual ao seu modificador Sabedoria (mínimo 1). Esta maldição dura até o início do seu próximo turno.

Amplifique: Ao amplificar, você pode ter essa penalidade aplicada a todas as jogadas de ataque do alvo até o início do seu próximo turno.

Maldição de Sangue do Fantoche Caído: No momento em que uma criatura cai inconsciente ou morre a até 9 metros de você, você pode usar sua reação para dar a essa criatura um último ato de agressão. Essa criatura pode imediatamente fazer um único ataque com arma contra um alvo de sua escolha dentro de seu alcance de ataque. Após o ataque, a criatura volta a ficar inconsciente ou morta.

Amplifique: Ao amplificar, você pode garantir um bônus de ataque e dano no ataque da criatura amaldiçoada, igual ao seu modificador Sabedoria (mínimo de 1).

Maldição de Sangue do Desvio: Quando um inimigo lança um feitiço, você pode usar sua reação para desviar o feitiço com seu ritual vermelho. Você ganha um bônus teste de resistência inicial contra esse feitiço igual ao seu Modificador de Sabedoria (mínimo de 1). Esta maldição é invocada antes do teste de resistência.

Amplifique: Ao amplificar, você pode permitir que todos os aliados numa distância de 1,5 metros de você também ganhem esse bônus em seus testes de resistência contra o feitiço desencadeante.

Maldição de Sangue do Marcado: Como uma ação de bônus, você pode marcar um inimigo dentro de 18 metros. Até fim do seu turno, todo o dano de ritual vermelho que você inflige no alvo é duplicado.

Amplifique: Ao amplificar, você pode fazer com que o alvo marcado também perca resistência ao seu tipo de dano do ritual até o início do seu próximo turno.

Maldição de Sangue do Sofrimento Mútuo: Com uma ação bônus, você pode forçar uma criatura dentro de 9 metros a compartilhar qualquer dor que eles lhe infligirem. Cada vez que a criatura amaldiçoada lhe atinge, essa maldição causa dano necrótico à criatura amaldiçoada igual à metade do dano que você sofreu. Esta maldição dura um número de rodadas iguais ao seu modificador Sabedoria (mínimo 1).

Amplifique: Ao amplificar, você pode aumentar a duração da maldição para 1 minuto, e o dano dessa maldição ignora a resistência necrótica.

Maldição de Sangue do Quebrador de Feitiços:

Quando um inimigo lança um feitiço dentro de 9 metros que requer uma jogada de ataque tendo você como alvo, você pode usar sua reação para quebrar o feitiço no ar, impondo uma desvantagem na rolagem deste ataque.

Amplifique: Ao amplificar, você pode fazer um teste de Sabedoria o DC é igual a 10 + o nível do feitiço.



Com sucesso, o feitiço da criatura é totalmente dissipado. Em uma falha, a rolagem de ataque do feitiço ainda é feita com desvantagem.

Maldição de Sangue da Purgação: Como uma ação bônus, você pode manipular a vitalidade de uma criatura dentro de 18 metros para expurgar uma corrupção em seu sangue. A criatura alvo pode imediatamente fazer um teste de resistência contra uma condição de envenenamento que a aflige.

Amplifique: Ao amplificar, você pode fazer com que seu alvo possa, em vez disso, fazer um teste de resistência contra uma outra condição que o aflige. Esta condição pode ser cega, ensurdecadora ou paralisada.

ORDENS DOS CAÇADORES DE SANGUE

No 3º nível, você se compromete com uma ordem marcial do Caçador de Sangue. Escolha Ordem do Caçador de Espectros, Ordem do Licantropo, Ordem do Mutante ou Ordem da Alma Profana, todas detalhadas no final da descrição da classe. A ordem que você escolhe oferece recursos no 3º nível, e novamente no 7º, 11º, 15º e 18º.

INCREMENTO DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação de Ataque durante seu turno.

PSICOMETRIA SINISTRA

Quando você atinge o 9º nível, você pode meditar por 10 minutos sobre um objeto para discernir alguns detalhes vagos sobre qualquer mal persistente ou passado perverso que o rodeia. Faça uma teste de habilidade Sabedoria. Com base no resultado, o DM pode revelar informações obscuras sobre eventos sombrios que podem ter rodeado anteriormente o objeto, ou que sugira um propósito sinistro. Este recurso não tem efeito sobre objetos intocados pelo mal.

VELOCIDADE SOMBRIA

Ao atingir o 10º nível, você invoca as sombras circundantes para lhe conceder uma rapidez não natural no campo de batalha. Sua velocidade aumenta em 3

metros, e os ataques de oportunidade feitos contra você têm desvantagem.

ALMA ENDURECIDA

Quando você atinge o 14º nível, você não pode mais ficar assustado, e você tem vantagem em testes de resistência contra efeitos de charme mágico.

MAESTRIA SANGUINÁRIA

Ao atingir o 20º nível, você ficou tão sintonizado com suas armas que seu ritual vermelho é perfeito, já não exige sacrifício visceral. Quando você invoca um ritual vermelho, você não reduz seus pontos de vida máximos. Além disso, quando você está abaixo de um quarto dos seus pontos de vida máximos e consciente, todos os seus dados de dano do ritual vermelho são maximizados.



ORDENS DOS CAÇADORES DE SANGUE

ORDEM DO CAÇADOR DE ESPECTROS

A Ordem do Ghostslayer é a mais antiga e mais organizada das ordens, tendo redescoberto os segredos da magia do sangue e refinado para o combate contra o flagelo dos morto-vivos. Caçadores de Espectros procuram e estudam o momento da morte, obsecados pelos mistérios da transição. Alguns irão sentar-se com os doentes terminais para testemunharem atentamente a sua morte, enquanto outros chegam ao ponto terem uma experiência de quase morte, permitindo que eles sintonizem o corpo e os sentidos com os reinos etéreos além.

RITUAL DA ALVORADA

Quando você se junta a esta Ordem no 3º nível, você aprende o esotérico Ritual da Alvorada (detalhado abaixo).

Ritual da Alvorada: Seu dano de ritual é do tipo radiante.

Se você atingiu uma criatura morta viva com seu Ritual da Alvorada, ela sofre dano radiante adicional igual ao seu modificador de Sabedoria.

Ao atingir o 11º nível, qualquer criatura que você atingiu com seu Ritual da Alvorada sofre esse dano radiante adicional.

VEIAS SAGRADAS

A partir do 7º nível, suas maldições de sangue tornam-se ainda mais perigosas à essência de uma criatura. Suas maldições de sangue agora podem afetar qualquer criatura, independentemente da forma ou falta de sangue.

Além disso, quando você amaldiçoa uma criatura de morta-viva com uma maldição de sangue, ela deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria (DC igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria) ou não poderá lhe atacar até o final do seu próximo turno.

ELEVAÇÃO IMPULSIVA

Ao chegar ao 11º nível, você aprendeu a entrar brevemente no mundo espiritual, lhe permitindo um ataque rápido e mortal. Quando você usa uma ação de ataque, você pode fazer um ataque com arma como uma ação bônus e você se torna temporariamente um espectro. Até o final do seu próximo turno, você pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem terrenos difíceis. Você leva 1d10 de dano de força se você terminar seu turno dentro de um objeto. Se você estiver dentro de um objeto quando e você não for mais um espectro, você será imediatamente desviado para o espaço desocupado mais próximo que você possa ocupar e tomará um dano de força igual ao dobro do número de metros que você moveu. Você

pode gastar o uso desse recurso como uma ação bônus ao invés de fazer um ataque.

Você pode usar esse recurso um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (um mínimo de uma vez). Você recupera todos os usos gastos quando você terminar um descanso curto ou longo.

VISÃO DA SEPULTURA

No 15º nível, você pode ver através da escuridão mágica até 9 metros, além de ver criaturas invisíveis e objetos até 9 metros.

ESPÍRITO VINGATIVO

Ao atingir o 18º nível, você aprende a projetar o seu espírito para lutar enquanto está à beira da morte. Sempre que seus pontos de vida caírem para 0, você pode optar por deixar sua alma emergir de seu corpo para lutar. Seu corpo permanece inconsciente e sujeito a testes de resistência à morte normalmente. No início do seu próximo turno, você manifesta uma forma espiritual em seu espaço que pega suas armas e continua lutando, agindo no seu turno e cada um dos turnos subsequentes sob seu controle. Sua forma espiritual tem seus atributos físicos e classe de armadura, bem como suas armas e munições, e pode se mover através de outras criaturas e objetos como se fossem terrenos difíceis. Esta forma é imune a dano de armas frio, necrótico e dano não-mágico. Sua forma espiritual tem acesso a todas as suas habilidades e não sofre nenhum dano do Ritual Vermelho.

Se a forma espiritual tomar algum dano, seu corpo morrer, ou se você recuperar pontos de vida, sua forma espiritual desaparece. Quando forma espiritual desaparece, ele deixa as armas no espaço que ocupava.



ORDEM DO LICANTROPO

A Ordem dos Licantropos é uma orgulhosa ordem de Caçadores de Sangue que experimentam "A Domesticação", um cerimonial de imposição da licantria através de um membro sênior. Estes caçadores então usam suas habilidades para aproveitar o poder do monstro que abrigam sem se perderem. Através do aprimoramento intenso de sua própria força de vontade, combinada com os segredos dos rituais de magia do sangue da ordem, os membros aprendem a controlar e liberar sua forma híbrida por curtos períodos de tempo. O aprimoramento da forma física, a resiliência sobrehumanas e as garras afiadas tornam esses guerreiros inimigos terríveis para qualquer mal que atravesse seu caminho. No entanto, nenhum treinamento é perfeito, e sem cuidados e foco completo, mesmo o maior dos Caçador de Sangue pode ser tomado temporariamente pela sede de sangue.

O ÔNUS DA LICANTROPIA

Aqueles iniciados na Ordem do Licantropo escolhem esse caminho com convicção, compreendendo o terrível fardo que carregam e os desafios que ele traz. Enquanto a maioria dos que abraçam essa maldição se torna perversa, louca, até assassina, esses Caçadores de Sangue aceitam os dons da besta interior enquanto mantêm o controle através de treinamento intenso e magia sanguínea. Esses fatores permitem que um membro da Ordem dos Licantropos evite a propagação de sua maldição através do sangue, se desejarem. Um dos juramentos mais sagrados desta ordem é nunca infectar outro sem a sanção da ordem.

Ser curado da licantria é uma vergonha terrível tanto para o membro da Ordem dos Licantropos, quanto para a ordem e para aqueles que ainda carregam a maldição. Existem passagens escritas sobre os membros que foram purificados contra sua vontade, mas esses irmãos e irmãs retornam prontamente à ordem para renovar "A Domesticação", reintroduzindo a maldição em seus corpos e restaurando sua honra.

A licantria pode se apresentar em diferentes formas. Cada versão da maldição é vinculada a um animal específico: lobo, urso, tigre, javali e rato são algumas das variações mais conhecidas. A deformação da maldição define o animal que uma forma híbrida irá tomar, mas as características que a maldição confere permanecem relativamente uniformes em todas as deformações.

SENTIDOS AGUÇADOS

Começando quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você começa a adotar as habilidades de um predador natural. Você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato e à audição.

TRANSFORMAÇÃO HÍBRIDA

Ao escolher este arquétipo no 3º nível, você começa a aprender a controlar a maldição da licantria agora presente no seu sangue. Com uma ação, você pode se transformar em sua forma Híbrida. Esta forma dura 10 minutos. Você pode falar, usar equipamentos e usar armaduras nesta forma. Você pode reverter para a sua forma normal antes, usando uma ação no seu turno. Você reverte automaticamente em sua forma normal se você ficar inconsciente, cair para 0 pontos de vida ou morrer. Os benefícios desta forma substituem as regras para Licantropos dentro do Manual dos Monstros.

Você pode usar esse recurso duas vezes. Você recupera usos gastos quando você terminar um descanso curto ou longo.

Quando você se transforma, você ganha os seguintes recursos:

Poder Selvagem: você ganha um bônus em rolagens de dano corpo a corpo iguais a metade do seu bônus de proficiência (arredondado para baixo). Você também tem vantagens em testes de habilidade de força e testes de resistência de força.

Pele Resistente: Você tem resistência a danos de concussão, perfurante e cortante feitos com armas não-mágicas e que não sejam de prata. Se você não estiver usando armadura pesada, você ganha um bônus de +1 para sua AC.

Ataque do Predador: Seus ataques desarmados são considerados uma arma simples em relação à sua característica de Rituais de Sangue. Você pode usar Destreza em vez de Força para o ataque e danos de seus ataques desarmados. Quando você usa a ação de Ataque com um golpe desarmado no seu turno, você pode realizar um golpe desarmado com uma ação bônus.

Seus ataques desarmados causam 1d6 de dano cortante. Este dado aumenta para 1d8 no 11º nível e 1d10 no 18º nível.



Fraqueza do Amaldiçoado: você tem vulnerabilidade a dano de armas de prata

Desejo de sangue: no início do seu turno, se você tomou algum dano desde o início do último turno, você deve fazer um teste de resistência de Sabedoria para manter o controle. A DC é igual a 10 ou a metade do dano total recebido dos ataques desde o último turno, o que for maior. Em uma falha, você deve se mover diretamente para a criatura mais próxima para você e usar uma ação de ataque contra essa criatura. Se houver mais de um alvo possível, o DM escolhe o alvo.

Você então recupera o controle pelo restante do seu turno. Se você está sob um efeito que o impede de se concentrar (como o recurso de raiva do bárbaro), você falha automaticamente neste teste de resistência.

PROEZA DO PERSEGUIDOR

No 7º nível, sua velocidade aumenta em 3 metros. Você também pode adicionar 3 metros para seu salto à distância e 1 metro para o alcance do salto em altura. Além disso, sua forma híbrida ganha o recurso Ataque do Predador Aperfeiçoado.

Ataque do Predador Aperfeiçoado: Quando você tiver um ritual ativo em sua forma híbrida, seus ataques desarmados são considerados mágicos com o propósito de ultrapassar a resistência ou imunidade a ataques e danos não-mágicos.

TRANSFORMAÇÃO AVANÇADA

A partir do 11º nível, você aprende a liberar e controlar melhor a besta interior. Agora você pode se transformar em sua forma híbrida com uma ação bônus, e sua transformação híbrida agora dura até 30 minutos.

Além disso, sua forma híbrida ganha os recursos Regeneration Licantrópica e Precisão Bestial.

Regeneração Licantrópica: No início de cada um dos seus turnos, você recupera pontos de vida iguais a 1 + seu modificador de Constituição (mínimo de 1) se você não tiver mais da metade de seus pontos de vida. Você não ganha esse benefício se você tiver 0 pontos de vida.

Precisão Bestial: você ganha um bônus nas rolagens de ataque corpo a corpo feitos com seus ataques desarmados iguais a metade do seu bônus de proficiência (arredondado para baixo).

VONTADE DE FERRO

A partir do 15º nível, você aprimorou sua força de vontade para resistir melhor aos impulsos violentos de sua licantrópia. Sempre que você faz um teste de resistência para manter o controle de sua forma híbrida, você faz isso com vantagem.

Além disso, sua forma híbrida ganha o recurso Táticas de Matilha.

Táticas de Matilha: Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um

dos seus aliados estiver a 1,5 metros da criatura e não estiver incapacitado.

MASTERIA DA TRANSFORMAÇÃO HÍBRIDA

No nível 18, você lutou contra seu predador interno e o subjulgou. Agora você pode usar sua transformação híbrida três vezes entre descansos.

Você também adiciona a Maldição de Sangue do Rugido às suas Maldições de Sangue. Isso não conta como uma maldição de sangue conhecida.

Maldição de Sangue do Rugido: como uma ação, você emite um rugido a qualquer número de criaturas que esteja a 9 metros de distância, esfriando o sangue delas e atordoando-as com medo. Qualquer uma das criaturas alvo que puderem ouvir você deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria (DC igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria) ou ficarão amedrontadas até o final do próximo turno. Se eles falharem seu teste de resistência por 5 ou mais, eles ficarão atordoados até o final do seu próximo turno. Uma criatura que tenha sucesso neste teste de resistência fica imune a esta maldição de sangue pelas próximas 24 horas.

Amplificar: Esta maldição pode atingir qualquer número de criaturas dentro de 15 metros de você.



ORDEM DO MUTANTE

O processo de assimilação da Perdição do Caçador é uma experiência dolorosa, assustadora e muitas vezes fatal. Aqueles que sobrevivem encontram-se irrevogavelmente alterados, aperfeiçoados. Alguns consideram essa experiência gloriosa, adotando para si a habilidade de alterar sua própria fisiologia por meio de uma alquimia corrompida.

Ao longo de gerações de experimentação, começou a surgir um novo seguimento na ordem dos Caçadores de Sangue, que se concentrava na fabricação de elixires tóxicos para modificar suas capacidades de combate, alterando seu sangue e, ao longo do tempo, se tornando algo sobrehumano. Eles se autodenominavam a Ordem dos Mutantes.

FÓRMULAS

Você começa a descobrir fórmulas alquímicas proibidas que alteram temporariamente suas habilidades físicas e mentais.

A partir do 3º nível, você escolhe aprender três fórmulas mutagênicas. Suas opções de fórmula estão detalhadas no final da descrição desta ordem. Você ganha uma fórmula adicional no 7º, 11º, 15º e 18º níveis.

Além disso, quando você ganha uma nova fórmula mutagênica, você pode escolher uma das fórmulas que você já conhece e substituí-la por outra fórmula mutagênica.

CRIAÇÃO DE MUTAGÊNICOS

Durante um descanso curto pode criar um único mutagênico. Com uma ação bônus pode consumir um mutagênico, e seus efeitos (incluindo os efeitos colaterais) duram até o final de outro descanso, no qual você irá meditar e expelir as toxinas do seu corpo.

Mutagênicos são designados para você e são fatais para outras criaturas, eles não surtem efeitos em criaturas grandes ou maiores e só causam efeitos colaterais em outra criatura de tamanho médio ou menor que o tomarem completamente; também são instáveis e perdem a potência ao final do próximo descanso caso não bebidos.

Seu corpo começa a utilizar melhor as toxinas que você prepara conforme você aumenta seu poder e sua experiência. Essas mutações avançadas podem ser expressas através do nível de Mutações.

Nível de mutação = seu nível de caçador de sangue dividido por 4, (arredondado pra cima).

CRIAÇÃO DE MUTAGÊNICO AVANÇADA

A partir do 7º nível, quando você faz um descanso curto para preparar um mutagênico, você pode criar dois. Os mutagênicos devem possuir fórmulas diferentes e podem ser ingeridos com efeitos sobrepostos que duram até terminar seu próximo descanso curto ou longo. Cada mutagênico requer uma ação de bônus para ingerido.

Assim que você alcança o 15º nível, poderá criar três mutagênicos durante um descanso curto.

METABOLISMO ESTRANHO

A partir do 11º nível, você pode usar uma ação bônus para incutir uma explosão de adrenalina no seu corpo com o propósito de resistir temporariamente aos efeitos negativos de um mutagênico. Você pode ignorar o efeito colateral de um mutagênico afetando você por 1 minuto.

Depois de usar esse recurso, você deve terminar um descanso curto ou longo antes de poder usá-lo novamente.

FISIOLOGIA ROBUSTA

No 15º nível, seu corpo começou a se adaptar a toxinas e venenos, ignorando seus efeitos corrosivos. Você ganha imunidade a dano de veneno e à condição Envenenado.

MUTAÇÃO EXALTADA

No nível 18, seu corpo começou a produzir uma de suas



toxinas naturalmente. Escolha uma das suas fórmulas de mutagênicos conhecidas. Você ganha os benefícios e os efeitos colaterais desta mutação permanentemente, em todos os momentos. Você não pode alterar a escolha desta fórmula depois que esse recurso for adquirido.

MUTAGÊNICOS

Alguns mutagênicos requerem um determinado nível de Caçador de Sangue como pré-requisito, você deve possuí-lo para que possa aprender sua fórmula. Você pode aprender a fórmula ao mesmo tempo em que adquire os pré-requisitos dela.

Éter. Pré-requisito: 11º nível. Você ganha uma velocidade de voo de 6 metros. *Efeito Colateral:* você tem desvantagem em todas os testes de habilidades que envolvam força e destreza.

Celeridade: Sua Destreza e seu máximo de Destreza aumentam em um valor igual ao seu nível de mutação. *Efeito Colateral:* Sua Sabedoria diminui em um valor igual a seu nível de mutação.

Familiarizado: Você ganha vantagem em testes de habilidades de Inteligência. *Efeito Colateral:* você tem desvantagem nas testes de habilidades de Charisma.

Crueldade: Pré-requisito: 11º nível. Recebe uma ação bônus em seus turnos que só pode ser usada para um ação Ataque (com armas apenas). *Efeito Colateral:* Desvantagem em testes de resistência.

Impermeável: Você ganha resistência a dano perfurante. *Efeito Colateral:* você ganha vulnerabilidade a danos cortantes.

Mobilidade: Você ganha imunidade às condições Agarrado e Preso. No 11º nível, você também é imune à condição Paralisado. *Efeito Colateral:* você ganha uma penalidade em iniciativa igual a 2 vezes seu nível de mutação.

Visão Noturna: Você ganha a visão no escuro para até 18 metros. Se você já possui visão no escuro, isso aumenta seu alcance em 18 metros adicionais. *Efeito Colateral:* você ganha Sensibilidade à Luz Solar.

Sensibilidade à Luz Solar: Você possui desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão quando você, o alvo do seu ataque, ou qualquer coisa que você está tentando perceber, esteja sob luz solar direta.

Potência: O seu índice de Força aumenta em uma quantidade igual à seu nível de mutação, assim como o seu valor máximo de Força. *Efeito colateral:* o seu índice de Destreza diminui em um valor igual ao seu nível de mutação.

Precisão: Pré-requisito: 11º nível. Suas rolagens ataques armados são críticos de 19-20. A partir do 12º nível, de 18-20. *Efeito Colateral:* Toda cura recebida é reduzida pela metade.

Rapidez. Sua velocidade aumenta em 4,5 metros. No 15º nível, sua velocidade aumenta em 6 metros. *Efeito Colateral:* você tem desvantagem em testes de Destreza.

Reconstrução: Pré-requisito: 7º nível. Enquanto consciente e em combate, você regenera pontos de vida iguais a 2 vezes o seu nível de mutação no início do seu turno, enquanto estiver acima de 0 pontos de vida. *Efeito colateral:* sua velocidade diminui em 3 metros.

Sagacidade: Seu valor de Sabedoria aumenta em uma quantidade igual à seu nível de mutação, como também o seu valor máximo de Sabedoria. *Efeito Colateral:* sua classe de armadura é reduzida em um valor igual ao seu nível de mutação.

Protegido: Você ganha resistência a dano cortante. *Efeito Colateral:* você ganha vulnerabilidade ao dano de concussão.

Inquebrável: Você ganha resistência ao dano de concussão. *Efeito Colateral:* você ganha vulnerabilidade ao dano perfurante.

Cautela: Você ganha um bônus em sua iniciativa igual a 2 vezes seu nível de mutação. *Efeito Colateral:* você tem desvantagem nas verificações de Sabedoria (Percepção).



ORDEM DA ALMA PROFANA

As magias adotadas pelo Caçador de Sangue rebelde se tornam formidáveis contra muitos males em todo o reino. No entanto, as mais escuras abominações se originam de um antigo poço de poder cruel e insondável. Esses terrores podem controlar as sombras para fazer suas vontades, esconder à vista entre os nobres mais nobres e distorcer a mente do guerreiro mais firme com um olhar. Esses demônios são muito mais difíceis de caçar, e muitos perderam a vida procurando tal perversidade.

Uma pequena seita de Caçadores de Sangue finalmente observou suficiente e mergulhou nesse mesmo poço de corrupção do conhecimento arcano, fazendo pactos com males menores para combater os maiores. Embora tenham perdido uma parte de si mesmos, o poder superou tal preço, pois até mesmo os demônios tremem quando sabem que chamaram a atenção da Ordem das Almas Profanas.

PATRONO DO OUTRO MUNDO

Quando você atinge o 3º nível, você faz uma barganha com um ser de outro mundo de sua escolha: o Arquifada, o Corruptor ou o Grande Antigo, cada um detalhado na seção O Bruxo do Manual do Jogador, o Imortal do Guia do Aventureiro da Costa da Espada, ou o Celestial ou Hexblade no Guia de Xanathar Para Tudo. Sua escolha amplia alguns dos recursos da sua ordem.

PACT MAGIC

Quando você alcança o 3º nível, você pode ampliar suas técnicas de combate com a capacidade de lançar feitiços. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de bruxo.

Truques: Você conhece dois truques, à sua escolha, da lista de magias de bruxo. Você aprende um truques de bruxo adicional, à sua escolha, no 10º nível.

Espaços de Magia: A tabela A Alma Profana mostra quantos espaços de magia você possui. A tabela tam-

bém mostra qual o nível desses espaços; todos os seus espaços de magia são do mesmo nível. Para conjurar uma magia de bruxo de 1º nível ou superior, você deve gastar um espaço de magia. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso curto ou longo.

Por exemplo, quando você atingir o 8º nível, você terá dois espaços de magia de 2º nível. Para conjurar uma magia de 1º nível raio de bruxa, você deve gastar um desses espaços e você a conjura como uma magia de 2º nível..

Magias conhecidas de 1º nível e superiores: No 3º nível, você conhece duas magias de 1º nível, à sua escolha da lista de magias de bruxo.

A coluna Magias Conhecidas na tabela A Alma Profana mostra quando você aprende mais magias de bruxo, à sua escolha, de 1º nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela na coluna de Nível de Magia para o seu nível. Quando você alcança o 11º nível, por exemplo, você aprende uma nova magia de bruxo, que pode ser de 1º, 2º ou 3º nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de bruxo que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de bruxo, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

Habilidade de Conjuração: Sua habilidade de conjuração é Sabedoria para suas magias de bruxo, portanto, você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias.

Além disso, você usa o seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de bruxo que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.



A Alma Profana				
Nível de Blood Hunter	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	Espaços de Magia	Nível de Magia
3º	2	2	1	1º
4º	2	2	1	1º
5º	2	3	2	1º
6º	2	3	2	1º
7º	2	4	2	2º
8º	2	4	2	2º
9º	2	5	2	2º
10º	3	5	2	2º
11º	3	6	2	3º
12º	3	6	2	3º
13º	3	7	2	3º
14º	3	7	3	3º
15º	3	8	3	3º
16º	3	8	3	3º
17º	3	9	3	4º
18º	3	9	3	4º
19º	3	10	3	4º
20º	3	11	3	4º

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

FOCO RITUAL

Começando no 3º nível, sua arma se torna um núcleo para o seu pacto com seu patrono sombrio escolhido. Enquanto você tiver um ritual ativo, você pode usar sua arma como foco de conjuração de feitiços (encontrado no capítulo 5 do Livro do Jogador) para seus feitiços. O seu pacto escolhido também aperfeiçoa seu ritual vermelho (como descrito abaixo).

O Arquifada: Se você causar dano de ritual a uma criatura, essa criatura perde qualquer bônus de meia cobertura ou três quartos, bem como invisibilidade, até o início do seu próximo turno.

O Corruptor: Ao usar o Ritual das Chamas, se você rolar um 1 em seu dado de dano de ritual, você pode rolar novamente. Você pode rerrolar apenas uma vez por ataque.

O Grande Antigo: Sempre que você acertar um golpe crítico em uma criatura, essa criatura deve fazer um teste de resistência de sabedoria a CD da sua magia. Em uma falha, a criatura fica amedrontada até o final do seu próximo turno.

O Imortal: Sempre que você reduz uma criatura hostil a 0 pontos de vida com um ataque armado, você recupera pontos de vida iguais ao dano no dado do Ritual Vermelho.

O Celestial: Você pode gastar um uso de sua habilidade Sangue Maldito como uma ação bônus para curar uma criatura dentro de 18 metros de você. Eles recuperam pontos de vida iguais ao seu dado do Ritual Vermelho rolado duas vezes + seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1).

O Hexblade: Sempre que você atingir uma criatura com uma maldição de sangue, seu próximo ataque contra a criatura amaldiçoada adquire uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque.

FRENEZI MÍSTICO

A partir do 7º nível, quando você usa sua ação para lançar um cantrip, você pode fazer um ataque de arma como ação extra.

ARCANA MÍSTICA

No 7º nível, seu Patrono confere a você o uso raro de um segredo perigoso conhecido como arcana, de acordo com seu pacto.

O Arquifada: Você pode conjurar *Nublar* uma vez usando um espaço de magia da alma profana. Você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

O Corruptor: Você pode conjurar *Raio Ardente* uma vez usando um espaço de magia da alma profana. Você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

O Grande Antigo: Você pode conjurar *Detectar Pensamentos* uma vez usando um espaço de magia da alma profana. Você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

O Imortal: Você pode conjurar *Cegueira/Surdez* uma vez usando um espaço de magia da alma profana. Você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

O Celestial: Você pode conjurar *Restauração Menor* uma vez usando um espaço de magia da alma profana. Você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

O Hexblade. Você pode lançar *Marca da Punição* uma vez usando um espaço de magia da alma profana. Você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

CANALIZAÇÃO DIABÓLICA

No 11º nível, você pode infundir temporariamente seu ritual com a semente de uma magia poderosa. Como ação, você pode imbuir sua arma aperfeiçoada pelo ritual com uma magia de bruxo que você possa conjurar



ou que já esteja ativa, fazendo um ataque com essa arma. A magia gastará um espaço de magia da alma profana. Se esse ataque atingir, todos os ataques de magia imbuida atingem o alvo automaticamente e são considerados como parte de um único ataque. O alvo sofre dano de arma e está sujeito aos efeitos da magia, gastando um espaço de magia de acordo. Se o ataque tiver vantagem, o teste de resistência inicial do alvo contra a magia tem desvantagem. Se o ataque falhar, o feitiço não tem efeito. Os feitiços de área originam-se do espaço do alvo.

A magia deve ser de 1º nível ou superior, ter um tempo de conjuração de uma ação ou exigir uma ação para ativar um feitiço de concentração já ativo.

ARCANA REVELADA

No 15º nível, seu Patrono lhe concede o uso raro de uma magia arcana adicional com base em seu pacto.

O Archfey: Você pode conjurar Lento uma vez usando um espaço de magia da alma profana. Você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

O Corruptor. Você pode conjurar Bola de Fogo uma vez usando um espaço de magia da alma profana. Você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

O Grande Antigo. Você pode conjurar Velocidade uma vez usando um espaço de magia da alma profana. Você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

O Imortal: Você pode conjurar Rogar Maldição uma vez usando um espaço de magia da alma profana. Você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

O Celestial. Você pode conjurar Revivificar uma vez usando um espaço de magia da alma profana. Você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

O Hexblade. Você pode conjurar Piscar uma vez usando um espaço de magia da alma profana. Você não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

SIFÃO DE ALMAS

Quando você alcança o 18º nível, aprenda a sacrificar as almas de seus inimigos poderosos para seu patrono sombrio em troca de poder imediato. Quando você reduz uma criatura para 0 pontos de vida com um ataque, matando a criatura que tenha um Nível de Desafio de 15 ou acima, você recupera um espaço de magia gasto.

MULTICLASSE E O CAÇADOR DE SANGUE

Se você deseja fazer uma multiclasse com o Caçador de Sangue, os pré-requisitos e proficiências adquiridas estão listados abaixo.

Pré-Requisitos para multiclasse com o Caçador de Sangue:

Valores mínimos de habilidade:

Força 13 ou Destreza 13, e Sabedoria 13

Proficiências na multiclasse com o Caçador de Sangue

Proficiências adquiridas:

Armadura Leve, Armadura Média, Escudos, Armas Simples, Armas Marciais e Suprimentos Alquínicos

