

ORDEM DO LICANTROPO

A Ordem dos Licantropos é uma orgulhosa ordem de Caçadores de Sangue que experimentam "A Domesticação", um cerimonial de imposição da licantropia 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 sobre-humana 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 licantropia 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 licantropia 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 licantropia 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 natural 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 CA.
- **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 e magias divinas e espirituais.
- **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 CD 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 Regeneração 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 licanthropia. 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 subjugou. 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 (CD 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 e dura duas rodadas.

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 sobre-humano. 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.
- **Crueledade:** 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).