

EL CAZADOR DE SANGRE

Marcado pero resuelto, su rostro retorcido por el dolor goteando sudor, un semiorco enrojece su dedo con la sangre de sus propias heridas, luego dibuja un resplandeciente glifo de rubí en el aire entre él y el monstruo ensangrentado que tiene frente a él. Agarra el sigilo sin peso, girándolo para desatar corrientes de energía oscura que maldicen la sangre de las propias venas del monstruo para igualar la batalla.

Una misteriosa semielfa envuelta en un desgastado manto y armadura de cuero áspero investiga cuidadosamente el lugar de una masacre en la carretera, sus ojos brillando con reconocimiento mientras medita sobre los restos de la escena macabra. De repente, se levanta, segura del conocimiento de qué criatura fue responsable, dónde se puede encontrar, y cuánto tiempo tiene antes de que mate de nuevo.

Adentrándose en cámaras sin luz llenas de polvo antiguo y susurros persistentes, el mediano percibe la advertencia de un peligro inminente por el raspado de hueso y garra sobre la piedra cercana. Maldice mientras desliza su hoja por la palma de su mano, el acero transmutando sangre y esencia en resplandecientes runas de magia poderosa, ansiosas por marcar y quemar la carne de sus enemigos.

Los cazadores de sangre son guerreros astutos impulsados por una determinación interminable para destruir males antiguos y nuevos. Armados con ritos de magia secreta de la sangre y una disposición para sacrificar su propia vitalidad y humanidad por su causa, protegen los reinos desde las sombras, incluso cuando permanecen siempre alerta para evitar ser arrastrados hacia la oscuridad que consume a los monstruos que cazan.

Sacrificio para Preservar la Vida

Lejos de los ojos críticos de la sociedad, los cazadores de sangre han dominado las técnicas secretas de la magia de sangre, descubriendo que la naturaleza esotérica de la magia de la sangre es efectiva contra los males que resisten el reproche divino o los conjuros arcanos. A través del estudio y la práctica cuidadosos, los cazadores de sangre perfeccionan los ritos de la magia de sangre en técnicas de combate únicas, renunciando a una parte de su propia salud para invocar maldiciones de sangre sobre sus enemigos o convocar a los elementos para que les ayuden en sus ataques. Dispuestos a sufrir lo que sea necesario para lograr la victoria, estos guerreros expertos se han convertido en una fuerza poderosa dedicada a proteger a los inocentes.

Un monstruo para luchar contra monstruos

Ya sea impulsado por el deseo de marcar la diferencia, la necesidad de vengarse o la esperanza de encontrar un lugar al que pertenecer en un mundo indiferente, cada cazador de sangre tiene sus propias razones para emprender el ritual de la Maldición del Cazador que los inicia en este camino. Al unirse a una orden de cazadores de sangre, uno también se une a una familia unida por el servicio mutuo y una causa común. Para muchos, esta podría ser la única familia que les queda, o que hayan conocido jamás, lo que hace que el vínculo entre los cazadores de sangre sea casi inquebrantable.

Sin embargo, fuera de la camaradería de sus órdenes, la vida de un cazador de sangre no es fácil. El ritual de la Maldición del Cazador puede dejar un personaje visiblemente cambiado y propenso a inquietar a las personas a su alrededor. Asimismo, presenciar magia de sangre puede invocar temores supersticiosos incluso en los estudiosos más eruditos. Si bien algunas culturas han llegado a aceptar las buenas acciones de muchas órdenes de cazadores de sangre, muchos cazadores de sangre ocultan su llamado a menos que sea absolutamente necesario. Se sienten más cómodos en las tierras salvajes y desoladas del mundo, o vagan por los suburbios de la sociedad, protegiendo a los pobres y desamparados de las intenciones oscuras y el toque corruptor de los demonios.

Al elegir este camino, cada cazador de sangre da irrevocablemente una parte de sí mismo a su causa: física, emocional y a veces moralmente. Cada orden de cazadores de sangre practica sus propios ideales y métodos, a menudo empleando técnicas con orígenes oscuros que ponen a prueba la fortaleza y la voluntad de quienes las emplean. Muchos luchan con el miedo de perder esta batalla. Y así, una vida de disciplina y vigilancia impulsa los viajes de un cazador de sangre mientras deambula por el campo, en busca de aventureros afines y rumores sobre nuevas maldades.

Creando un Cazador de Sangre

Al crear a tu personaje de cazador de sangre, piensa en por qué fuiste impulsado a este estilo de vida y por qué te esfuerzas por renunciar a todo para habitar en la oscuridad entre los males que cazas. ¿Buscas un sentido de propósito y seguridad que encuentres entre la orden que te acogió? ¿Siempre has llevado una semilla de oscuridad dentro de ti, por lo que buscas compañeros que puedan vigilarte y evitar que sucumbas a ella? ¿Fuiste alguna vez un guerrero sagrado que se apartó de su fe y fue expulsado, incluso cuando anhelas entregarte a la causa de proteger a los inocentes?

¿Cuál es tu relación con los poderes de la magia de sangre y las habilidades que promete? ¿Respetas y temes el antiguo poder que surge por tus venas, abrazando tus dones y usándolos libremente? ¿Te preocupa que este poder eventualmente te convierta en uno de los monstruos que cazas? ¿O tu estudio te ha infundido la claridad confiada que te hace estar seguro de que puedes controlar estos dones para el bien mayor?

Además, ¿qué te hizo dejar la comodidad de tu orden para salir por tu cuenta? ¿Tienes la intención de volver o has decidido que tienes más que aprender en el mundo? ¿Qué fortalezas o activos buscas en otros aventureros que puedan ayudarte a alcanzar tus objetivos?

Aunque la mayoría de los cazadores de sangre siguen un camino de bien o neutralidad en sus búsquedas, algunos han caído en el lado oscuro y seductor de la magia de sangre. Estos cazadores de sangre usan sus habilidades para fines egoístas y malvados, lo que a menudo lleva a su expulsión de las órdenes que los entrenaron.

Construcción rápida

Puedes crear un cazador de sangre rápidamente siguiendo estas sugerencias. En primer lugar, pon tu puntuación más alta en Fuerza o Destreza, dependiendo de si quieres centrarte en armas cuerpo a cuerpo o en arquería (o armas con la propiedad de sutileza). Tu siguiente puntuación más alta debería ser Inteligencia o sabiduría, si planeas centrarte en la potencia de las maldiciones de sangre y el poder místico, o Constitución, si quieres tener puntos de golpe adicionales para potenciar tus habilidades a través del sacrificio. En segundo lugar, elige el trasfondo de soldado o de charlatán.

Tabla de la clase

NIVEL	BONIFICADOR DE COMPETENCIA	DADO DE MAGIA DE SANGRE	RASGOS	MALDICIONES DE SANGRE
1	+2	1d4	Condenación del Cazador, Maldiciones de Sangre	1
2	+2	1d4	Estilo de combate, Rito Carmesí	1
3	+2	1d4	Orden del Cazador de Sangre	1
4	+2	1d4	Mejora de puntuación de característica	1
5	+3	1d6	Ataque extra	1
6	+3	1d6	Marca de Castigo, Incremento de Maldiciones de Sangre	2
7	+3	1d6	Característica de Orden del Cazador de Sangre, Mejora de Rito Carmesí	2
8	+3	1d6	Mejora de puntuación de característica	2
9	+4	1d6	Psicometría Sinistra	2
10	+4	1d6	Ímpetu Oscuro	3
11	+4	1d8	Característica de Orden del Cazador de Sangre	3
12	+4	1d8	Mejora de puntuación de característica	3
13	+5	1d8	Marca de Ataduras, Incremento de Maldiciones de Sangre	3
14	+5	1d8	Alma Curtida, Mejora de Rito Carmesí	4
15	+5	1d8	Característica de Orden del Cazador de Sangre	4
16	+5	1d8	Mejora de puntuación de característica	4
17	+6	1d10	Incremento de Maldiciones de Sangre	4
18	+6	1d10	Característica de Orden del Cazador de Sangre	5
19	+6	1d10	Mejora de puntuación de característica	5
20	+6	1d10	Maestría Sanguínea	5

Regla Opcional: Multiclase

Si tu grupo utiliza las reglas de multiclase del Manual del Jugador, aquí está lo que necesitas saber si eliges a Cazador de sangre como una de tus clases.

Puntuación Mínima de Habilidad. Como personaje de multiclase, debes tener una puntuación de Fuerza o Destreza de al menos 13 y una puntuación de Inteligencia o sabiduría de al menos 13 para tomar un nivel en esta clase, o para tomar un nivel en otra clase si ya eres un Cazador de sangre.

Habilidades Adquiridas. Si el Cazador de sangre no es tu clase inicial, obtienes las siguientes habilidades cuando tomas tu primer nivel como Cazador de sangre: armadura ligera, armadura intermedia media, escudos, armas simples, armas marciales y suministros de alquimia.

Multiclase con Brujo. Si tu Cazador de sangre forma parte de la Orden del Alma Profana y también tiene niveles de brujo, agrega un tercio de tus niveles de Cazador de sangre (redondeado hacia abajo) a tu nivel de brujo y consulta la tabla de progresión del brujo en el Manual del Jugador para conocer los espacios de conjuro totales, los trucos conocidos y el nivel de los espacios de conjuro. Deberías considerar alinear tu elección de Patrón Sobrenatural entre ambas clases, pero tu DM podría permitirte tener dos patrones diferentes a su discreción.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d10 por nivel de cazador de sangre

Puntos de golpe al 1er nivel: 10 + tu modificador de Constitución

Puntos de golpe a niveles superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador de Constitución por nivel de cazador de sangre después del 1º

Competencias

Armadura: Armadura ligera, armadura intermedia, escudos

Armas: Armas simples, armas marciales

Herramientas: Suministros de alquimia

Tiradas de salvación: Destreza, Inteligencia

Habilidades: Elige tres entre Acrobacias, Arcana, Atletismo, Historia, Perspicacia, Investigación, Religión y Supervivencia.

Equipamiento

Comienzas con el siguiente equipo, además del equipo otorgado por tu trasfondo:

- Una arma marcial o dos armas simples.
- Una ballesta ligera y 20 viroles.
- Armadura de cuero tachonada o armadura de escamas.
- Un equipo de explorador y suministros de alquimia.

Condenación del cazador

A nivel 1, has sobrevivido a la Condenación del Cazador, un peligroso ritual muy custodiado que altera tu sangre para siempre, uniendo tu ser a la oscuridad y agudizando tus sentidos contra ella. Tienes ventaja en las pruebas de habilidad de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a las criaturas feéricas, demoníacas o no muertas, así como en las tiradas de Inteligencia para recordar información sobre tales criaturas.

La Condenación del Cazador también potencia tu cuerpo para controlar y moldear la magia de sangre, utilizando tu propia sangre y esencia vital para alimentar tus habilidades. Algunas de tus características requieren que el objetivo haga una tirada de salvación para resistir los efectos de la característica. La CD de salvación de magia de sangre se calcula de la siguiente manera:

CD de salvación de Magia de sangre= 8 + tu bono de competencia + tu modificador de magia de sangre (tu elección entre Inteligencia o Sabiduría)

Maldiciones de Sangre

También en el nivel 1, adquieres la capacidad de canalizar, o a veces sacrificar, una parte de tu esencia vital para maldecir y manipular criaturas mediante la magia de sangre. Conoces una maldición de sangre de tu elección, detallada en la sección "Maldiciones de Sangre" al final de la descripción de la clase. Aprendes una maldición de sangre adicional de tu elección en los niveles 6, 10, 14 y 18. Cada vez que aprendes una nueva maldición de sangre, también puedes elegir una de las maldiciones de sangre que conoces y reemplazarla por otra maldición de sangre.

Cada vez que uses tu función Maldición de Sangre, eliges qué maldición invocar de las maldiciones que conoces. Mientras invocas una maldición de sangre, pero antes de que afecte al objetivo, puedes optar por amplificar la maldición al recibir daño necrótico igual a un lanzamiento de tu dado de magia de sangre. Este daño no se puede reducir de ninguna manera. Una maldición amplificada obtiene un efecto adicional, señalado en la descripción de la maldición. Las criaturas que no tienen sangre son inmunes a las maldiciones de sangre a menos que hayas amplificado la maldición.

Una vez que uses esta función, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarla de nuevo. Puedes usar Maldición de Sangre dos veces entre descansos a partir del nivel 6, tres veces a partir del nivel 13 y cuatro veces a partir del nivel 17.

Estilo de Combate

En el nivel 2, adoptas un estilo de combate como tu especialidad. Elige una de las siguientes opciones. No puedes elegir la misma opción de Estilo de Combate más de una vez, incluso si luego puedes volver a elegir.

A distancia

Ganas un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

Duelista

Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma más, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño con esa arma.

Lucha con Arma a Dos Manos

Cuando obtienes un 1 o un 2 en un dado de daño con un arma a dos manos, puedes volver a realizar la tirada de daño y debiendo usar la nueva tirada, incluso si vuelve a ser un 1 o un 2. El arma debe ser un arma a dos manos o tener la propiedad versátil para ganar este beneficio.

Combate con dos armas

Cuando combates con el estilo de combate de dos armas, puedes añadir tu modificador de característica al daño del segundo ataque.

Rito Carmesí

También en el 2º nivel, aprendes a invocar un rito de Magia de sangre que infunde tus ataques con energía elemental. Como acción adicional, puedes activar cualquier rito que conozcas en un arma que estés sosteniendo. El efecto del rito dura hasta que terminas un descanso corto o largo. Cuando activas un rito, recibes daño necrótico igual a una tirada de tu dado de Magia de sangre. Este daño no puede ser reducido de ninguna manera.

Mientras el rito está en efecto, los ataques que haces con este arma son mágicos y causan un daño extra igual a tu dado de Magia de sangre del tipo determinado por el rito elegido. Un arma solo puede tener un rito activo a la vez. Otras criaturas no pueden obtener el beneficio de tu rito.

Cuando obtienes esta función, eliges un rito de los ritos carmesíes que se indican a continuación. Aprendes un rito carmesí adicional en el 7º nivel, y otro en el 14º nivel.

Rito de la Llama. El daño extra causado por tu rito es de daño fuego.

Rito del Congelamiento. El daño extra causado por tu rito es de daño frío.

Rito de la Tormenta. El daño extra causado por tu rito es de daño eléctrico.

Rito de la Muerte. El daño extra causado por tu rito es de daño necrótico. (Requisito previo: nivel 14)

Rito del Oráculo. El daño extra causado por tu rito es de daño psíquico. (Requisito previo: nivel 14)

Rito del Rugido. El daño extra causado por tu rito es de daño trueno. (Requisito previo: nivel 14)

Orden del Cazador de Sangre

A nivel 3, te comprometes con una orden de cazadores de sangre cuya filosofía te guiará a lo largo de tu vida: la Orden del Cazador de Fantasma, la Orden del Licántropo, la Orden del Mutante o la Orden del Alma Profana, cada una de las cuales se detalla al final de la descripción de la clase. Tu elección te otorga características a los niveles 7, 11, 15 y 18.

Mejora de puntuación de característica

Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar en 2 puntos una puntuación de característica, o puedes incrementar 1 punto en dos puntuaciones de características de tu elección. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 de esta manera.

Usando la regla opcional de talentos, puedes renunciar a tomar esta función para tomar un talento de tu elección en su lugar.

Ataque extra

Empezando en el nivel 5, puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno.

Marca de Castigo

A nivel 6, cuando dañas a una criatura con un arma para la cual tienes un rito carmesí activo, puedes canalizar magia de sangre para grabar una marca arcana en esa criatura (no se requiere acción). Siempre conoces la dirección hacia la criatura marcada mientras esté en el mismo plano que tú. Además, cada vez que la criatura marcada te inflige daño a ti o a una criatura que puedas ver dentro de 5 pies de ti, la criatura marcada recibe daño psíquico igual a tu modificador de magia de sangre (mínimo de 1).

Tu marca dura hasta que la desechas o hasta que usas esta función para aplicar una marca a otra criatura. Tu marca puede ser disipada con disipar magia, y se trata como un conjuro con un nivel igual a la mitad de tu nivel de cazador de sangre (máximo 9º nivel).

Una vez que usas esta función, no puedes usarla de nuevo hasta que termines un descanso corto o largo.

Psicometría Sinistra

Cuando alcanzas el noveno nivel, adquieres un talento sobrenatural para discernir los secretos que rodean reliquias misteriosas o lugares tocados por el mal. Siempre que realices una tirada de Inteligencia (Historia) para recordar información sobre la historia sinistra o trágica de un objeto que estés tocando o del lugar en el que te encuentras, tienes ventaja en la tirada. A discreción del DM, una tirada suficientemente alta podría hacer que tu personaje experimente breves visiones del pasado relacionadas con el objeto o el lugar.

Ímpetu Oscuro

A partir del décimo nivel, la magia de sangre impregna tu cuerpo para reforzar permanentemente tu resistencia. Tu velocidad aumenta en 5 pies, y obtienes un bono a las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución igual a tu modificador de Magia de sangre (mínimo de +1).

Marca de Ataduras

A partir del decimotercer nivel, el daño psíquico de tu Marca de Castigo se duplica (mínimo de 2). Además, una criatura marcada no puede realizar la acción de Carrera, y si intenta teleportarse o abandonar su plano actual de cualquier forma, sufre 4d6 de daño psíquico y debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, su intento de teleportarse o abandonar el plano falla.

Alma Curtida

Cuando alcanzas el decimocuarto nivel, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra efectos de encantado o asustado.

Maestría Sanguínea

Al alcanzar el vigésimo nivel, tu maestría de la magia de sangre alcanza su punto máximo, mitigando tu sacrificio y potenciando tu experiencia. Una vez por turno, siempre que una característica de cazador de sangre te obligue a lanzar un dado de Magia de sangre, puedes volver a lanzar el dado y usar cualquiera de los dos resultados.

Además, cada vez que obtienes un golpe crítico con un arma para la que tienes un rito carmesí activo, recuperas un uso de Maldición de Sangre gastado.

Maldiciones de Sangre

Como cazador de sangre, tienes acceso a una variedad de maldiciones de sangre que pueden afectar la resistencia de cualquier enemigo.

Maldición de la Ansiedad

Como acción adicional, hostigas el cuerpo o la mente de una criatura dentro de 30 pies de ti, haciéndola susceptible a una influencia poderosa. Hasta el final de tu próximo turno, las tiradas de Carisma (Intimidación) hechas contra la criatura maldita tienen ventaja.

Ampliar. La siguiente tirada de salvación de Sabiduría que la criatura maldita hace antes de que termine esta maldición tiene desventaja.

Maldición del Encadenamiento

Como acción adicional, intentas encadenar a una criatura grande o más pequeña que puedes ver dentro de 30 pies de ti, la cual debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. En caso de fracasar, la velocidad de la criatura maldita se reduce a 0 y no puede usar reacciones hasta el final de tu próximo turno.

Ampliar. Esta maldición dura 1 minuto y puede afectar a cualquier criatura, independientemente de su tamaño. La criatura maldita puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando la maldición sobre sí misma con éxito.

Maldición de la Agonía Hinchada

Como acción adicional, maldices a una criatura que puedes ver a un máximo de 30 pies de ti, haciendo que su cuerpo se hinche hasta el final de tu próximo turno. Durante la duración de la maldición, la criatura tiene desventaja en las tiradas de Fuerza y Destreza, y sufre 1d8 de daño necrótico si realiza más de un ataque durante su turno.

Ampliar. Esta maldición dura 1 minuto. La criatura maldita puede hacer una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos, terminando la maldición sobre sí misma si la supera con éxito.

Maldición de la Corrosión

Requisito previo: nivel 15, Orden del Mutante

Como acción adicional, haces que una criatura a un máximo de 30 pies de ti quede envenenada. La criatura maldita puede hacer una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos, terminando la maldición sobre sí misma si la supera con éxito.

Ampliar. La criatura maldita recibe 4d6 de daño necrótico cuando infliges esta maldición, y recibe este daño de nuevo cada vez que falla una tirada de salvación de Constitución para terminar la maldición.

Maldición del Exorcista

Prerrequisito: 15º nivel, Orden del Cazador de Fantasma

Como acción adicional, eliges una criatura que puedas ver a un máximo de 30 pies de ti que esté encantada, asustada, o bajo el efecto de posesión. La criatura objetivo ya no está encantada, asustada, o poseída.

Amplificar. Una criatura que encantó, asustó, o poseyó al objetivo de tu maldición recibe 3d6 de daño psíquico y debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o quedará aturdida hasta el final de tu próximo turno.

Maldición de Exposición

Cuando una criatura que puedas ver dentro de 30 pies de ti recibe daño de un ataque o conjuro, puedes usar tu reacción para debilitar temporalmente su resistencia. Hasta el final del próximo turno del objetivo, pierde la resistencia a todos los tipos de daño infligidos por el ataque o conjuro que lo activó (incluyendo para ese ataque).

Amplificar. En cambio, el objetivo pierde la invulnerabilidad a los tipos de daño del ataque o conjuro que lo activó, pero tiene resistencia a esos tipos de daño hasta el final de su próximo turno.

Maldición de los Sin Ojos

Cuando una criatura que puedas ver a un máximo de 30 pies de ti hace una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para tirar un dado de Magia de sangre y restar la cantidad obtenida del resultado del ataque de la criatura. Puedes elegir usar esta característica después de que la criatura haga su tirada, pero antes de que el DM determine si el ataque acierta o falla. La criatura es inmune a esta maldición si es inmune a la condición de ceguera.

Amplificar. Aplicas esta maldición a todas las tiradas de ataque de la criatura hasta el final del turno de la criatura. Tirarás por separado para cada ataque.

Maldición de la Marioneta Caída

Cuando una criatura que puedas ver a un máximo de 30 pies de ti llega a 0 puntos de golpe, puedes usar tu reacción para infundir a esa criatura un último acto de agresión. La criatura inmediatamente hace un ataque con arma contra un objetivo de tu elección dentro de su alcance.

Amplificar. Primero puedes hacer que la criatura maldita se mueva hasta la mitad de su velocidad, y le otorgas un bono a su tirada de ataque igual a tu modificador de Magia de sangre (mínimo de +1).

Maldición del Aullido

Requisito previo: nivel 18, Orden del Licántropo

Como acción, lanzas un aullido que hiela la sangre. Cada criatura a menos de 30 pies de ti que pueda escucharte debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o quedará asustada por ti hasta el final de tu próximo turno. Si una criatura falla su tirada de salvación por 5 o más, quedará aturdida mientras esté asustada de esta manera. Una criatura que tenga éxito en su tirada de salvación es inmune a esta maldición de sangre durante las próximas 24 horas.

Puedes elegir cualquier número de criaturas que puedas ver para que no sean afectadas por el aullido.

Amplificar. El alcance de esta maldición aumenta a 60 pies.

Maldición del Marcado

Como acción adicional, marcas a una criatura que puedas ver a menos de 30 pies de ti. Hasta el final de tu turno, cada vez que golpeas a la criatura maldita con un arma que tenga un rito carmesí activo, lanzas un dado adicional de Magia de sangre para determinar el daño adicional del rito.

Amplificar. El próximo ataque que hagas contra el objetivo antes del final de tu turno tiene ventaja.

Maldición de la Mente Confusa

Como acción adicional, maldices a una criatura que puedas ver a menos de 30 pies de ti que esté concentrándose en un conjuro o usando una característica que requiere concentración. La criatura tiene desventaja en la siguiente tirada de salvación de Constitución que haga para mantener la concentración antes del final de tu próximo turno.

Amplificar. La criatura maldita tiene desventaja en todas las tiradas de salvación de Constitución que haga para mantener la concentración hasta el final de tu próximo turno.

Maldición del Devorador de Almas

Requisito previo: nivel 18, Orden del Alma Profana

Cuando una criatura que no es un constructo o no-muerto es reducida a 0 puntos de golpe a menos de 30 pies de ti, puedes usar tu reacción para ofrecer su energía vital a tu patrón a cambio de poder. Hasta el final de tu próximo turno, haces ataques con ventaja y tienes resistencia a todo el daño.

Amplificar. Además, recuperas un espacio de conjuro de brujo gastado. Una vez que hayas amplificado esta maldición de sangre, debes terminar un descanso largo antes de poder amplificarla de nuevo.

Órdenes del Cazador de Sangre

Un puñado de órdenes secretas dan forma y definen el conocimiento de los cazadores de sangre, cuyos miembros guardan conjuntos únicos de técnicas y rituales crípticos. Los personajes deben buscar una de estas órdenes para poder obtener acceso al rito de la Perdición del Cazador que inicia el viaje de cada cazador de sangre. Pero solo cuando un cazador de sangre ha demostrado su dedicación y valor se le revelarán los secretos más poderosos de una orden.

Orden del Cazador de Fantasma

La Orden del Cazador de Fantasma es la más antigua de las órdenes de cazadores de sangre, cuyos miembros originalmente redescubrieron los secretos de la magia de sangre y los perfeccionaron para el combate contra la plaga de la no muerte. Los cazadores de fantasmas buscan y estudian el momento de la muerte, obsesionándose con el misterio de la transición de la vida y el poder profano que puede hacer que los muertos vuelvan a levantarse. Estos cazadores de sangre fanáticos hacen de su trabajo de por vida la destrucción de la plaga de la no muerte dondequiera que se encuentre, ajustando sus habilidades para luchar contra las criaturas no muertas y aquellos que manipulan la necromancia que las crea.

Rito del Amanecer

Cuando te unes a esta orden en el 3er nivel, aprendes el Rito del Amanecer como parte de tu función Rito Carmesí. Cuando activas el Rito del Amanecer, el daño extra infligido por tu rito es de daño radiante. Además, mientras ese rito esté activo en tu arma, obtienes los siguientes beneficios:

- Tu arma emite luz brillante a un alcance de 20 pies.
- Tienes resistencia al daño necrótico.
- Cuando golpeas a una criatura no muerta con un arma para la cual el Rito del Amanecer está activo, lanzas un dado de Magia de sangre adicional para determinar el daño extra del rito.

Especialista en Maldiciones

A partir del nivel 3, aprendes a dominar las maldiciones de sangre. Obtienes un uso adicional de tu característica de Maldición de Sangre. Además, tus maldiciones de sangre pueden afectar a cualquier criatura, tenga o no sangre.

Paso Etéreo

Al alcanzar el nivel 7, al comienzo de tu turno, puedes dar un paso mágico al velo entre los planos siempre y cuando no estés incapacitado. Puedes moverte a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil, así como ver y afectar a criaturas y objetos en el Plano Etéreo. Si terminas tu turno dentro de un objeto, recibes 1d10 de daño de fuerza.

Esta función dura un número de rondas igual a tu modificador de Magia de sangre (mínimo de 1 ronda). Si estás dentro de un objeto cuando finaliza, eres inmediatamente empujado al espacio desocupado más cercano y recibes daño de fuerza igual al doble de la cantidad de pies que te moviste.

Una vez que usas esta función, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarla nuevamente. Puedes usar Paso Etéreo dos veces entre descansos a partir del nivel 15.

Marca de Desgarramiento

A partir del nivel 11, tu Marca de Castigo expone un fragmento de la esencia de tu enemigo, dejándolo vulnerable a tu Rito Carmesí. Siempre que golpeas a una criatura con un arma para la cual tienes un Rito Carmesí activo, lanzas un dado de Magia de sangre adicional para determinar el daño extra del rito. Además, si una criatura marcada tiene el rasgo Movimiento Incorpóreo o una función similar, no puede moverse a través de criaturas u objetos mientras está marcada.

Maldición de Sangre del Exorcista

Al alcanzar el nivel 15, afinas tu Magia de Sangre para arrancar la corrupción de las mentes y cuerpos de tus aliados, y para castigar a los responsables. Obtienes la Maldición de Sangre del Exorcista para tu función de Maldición de Sangre. Esto no cuenta como una de las maldiciones de sangre que conoces.

Renovación de Rito

Al llegar al nivel 18, aprendes a proteger tu vida mediante la reabsorción de energía que alimenta a tus armas. Si tienes uno o más Ritos Carmesíes activos y te reducen a 0 puntos de golpe pero no mueres de inmediato, puedes optar por hacer que todos tus Ritos Carmesíes activos terminen y quedarte a 1 punto de golpe en su lugar.

Orden del Licántropo

La antigua maldición de la licantropía es temida por casi todos los pueblos y culturas, transmitida por la sangre e impregnando al huésped con la fuerza salvaje y el hambre de violencia de una bestia malvada. La Orden del Licántropo es un grupo orgulloso de cazadores de sangre que pasan por "la Domestificación", la infligida ceremonial de la licantropía por un miembro anciano de la orden, para aquellos que no llevan la maldición antes de buscar este camino. Estos cazadores luego usan la magia de su sangre para aprovechar el poder del monstruo que albergan, sin perderse a sí mismos en él. Usando una voluntad intensa y rituales secretos de magia de sangre, los miembros de la Orden del Licántropo aprenden a controlar y desatar sus formas híbridas durante períodos cortos de tiempo. La habilidad mejorada, la resistencia sobrenatural y las garras afiladas como navajas hacen de estos guerreros un enemigo terrible para cualquier maldad que se cruce en su camino. Sin embargo, ningún entrenamiento es perfecto, y sin cuidado y enfoque completo, incluso el mejor de los cazadores de sangre puede perderse temporalmente en su propio hambre.

La carga de la licantropía

Aquellos inducidos en la Orden del Licántropo eligen este camino con convicción, entendiendo el terrible peso que les impone y los desafíos que conlleva. Donde la mayoría de los afectados por la maldición de la licantropía se vuelven malvados, trastornados e incluso asesinos, los cazadores de sangre aceptan los regalos de la bestia mientras mantienen el control a través de un intenso entrenamiento y el poder de su magia de sangre. Un miembro de la Orden del Licántropo no puede propagar su maldición a través de la sangre a menos que lo desee, y uno de los juramentos más sagrados de esta orden es nunca infectar a otra criatura sin el consentimiento de la orden.

Si un miembro de la Orden del Licántropo es curado de su maldición licántropa, trae una terrible vergüenza a su nombre y a la orden. Los miembros que han sido purificados contra su voluntad regresan fácilmente a la orden para someterse a una iniciación renovada de la Domestificación, reintroduciendo la maldición en sus cuerpos y restaurando su honor.

La licantropía se presenta en muchas formas ligadas a bestias específicas, con el lobo, oso, tigre, jabalí y rata siendo las variaciones más conocidas. La cepa particular de la maldición licántropa define los rasgos físicos que se manifiestan en la transformación híbrida de un cazador de sangre, incluso cuando los beneficios que otorga la maldición permanecen relativamente uniformes.

Sentidos agudizados

Cuando elijas esta arquetipo en el nivel 3, obtendrás los sentidos mejorados de un depredador natural. Tienes ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o el olfato.

Transformación híbrida

También en el nivel 3, aprenderás a controlar la maldición licántropa que corre por tus venas. Como acción adicional, puedes transformarte en una forma híbrida especial por hasta 1 hora. Puedes hablar, usar equipo y llevar armadura mientras estás en esta forma, y puedes volver a tu forma normal como una acción adicional. Volverás automáticamente a tu forma normal si caes inconsciente o mueres.

Esta característica reemplaza las reglas de licantropía en el Manual de Monstruos. Una vez que uses esta característica, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarla de nuevo.

Características de la Transformación híbrida

Mientras estás transformado, obtienes los siguientes beneficios y desventajas:

Fuerza salvaje. Tienes ventaja en las tiradas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza, y obtienes un bonus de +1 a los daños en el combate cuerpo a cuerpo. Este bonus aumenta a +2 en el nivel 11 y a +3 en el nivel 18.

Piel resistente. Tienes resistencia a los daños contundentes, penetrantes y cortantes de ataques no mágicos que no sean realizados con armas de plata. Además, mientras no lleves armadura pesada, obtienes un bono de +1 a la CA.

Golpes predatorios. Puedes aplicar tu característica Rito Carmesí a tus golpes desarmados, que tratas como un arma. Puedes usar Destreza en lugar de Fuerza para las tiradas de ataque y daño de tus golpes desarmados, que infligen 1d6 de daño contundente o cortante (a elección tuya). Este daño aumenta a 1d8 en el nivel 11.

Además, cuando uses la acción de Ataque para realizar un golpe desarmado, puedes realizar un golpe desarmado adicional como acción adicional.

Sed de sangre. Si empiezas tu turno con menos puntos de golpe que la mitad de tu máximo de puntos de golpe, debes tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 8 o deberás moverte directamente hacia la criatura más cercana y usar la acción de Ataque contra esa criatura. Si estás concentrándote en un conjuro o estás bajo un efecto que te impide concentrarte (como la característica Furia del bárbaro), fallas automáticamente esta tirada de salvación.

Si tienes tu característica Ataque Extra, puedes elegir si usarla para este ataque frenético. Si más de una criatura está igualmente cerca de ti, tira al azar para determinar tu objetivo. Una vez que se resuelve tu ataque, recuperas el control de ti mismo.

Poderío del Acechador

A nivel 7, tu velocidad aumenta en 10 pies y añades 10 pies a la distancia de tu salto largo y 3 pies a la distancia de tu salto alto. Tu forma híbrida también obtiene el siguiente beneficio adicional.

Mejora de los Ataques Predadores. Tienes un bonus de +1 a los tiradas de ataque realizados con tu ataque desarmado. Este bonus aumenta a +2 en el nivel 11 y a +3 en el nivel 18. Además, cuando tienes un rito carmesí activo en tu golpe desarmado mientras estás en tu forma híbrida, tus ataques desarmados se consideran mágicos para superar la resistencia e inmunidad a ataques y daño no mágicos.

Transformación Mejorada

En el nivel 11, aprendes a liberar y controlar más de la bestia interior. Puedes usar tu habilidad de Transformación Híbrida dos veces, recuperando todos los usos gastados cuando terminas un descanso corto o largo. Tu forma híbrida también obtiene el siguiente beneficio adicional.

Regeneración Licántropa. Al comienzo de cada uno de tus turnos cuando tienes al menos 1 punto de golpe pero menos puntos de golpe que la mitad de tu máximo de puntos de golpe, obtienes puntos de golpe iguales a 1 + tu modificador de Constitución (mínimo de 1). Si estás en forma híbrida, obtienes estos puntos de golpe antes de tener que hacer la tirada de salvación para tu sed de sangre.

Marca del Voraz

A partir del nivel 15, tienes ventaja en la tirada de salvación para tu sed de sangre mientras estás en forma híbrida. Además, tu Marca de Castigo ahora puede atar a un enemigo a tu ferocidad cazadora. Mientras estés en tu forma híbrida, obtienes ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura marcada por ti.

Maestría de la Transformación Híbrida

En el nivel 18, has dominado a tu depredador interior. Puedes usar tu habilidad de Transformación Híbrida un número ilimitado de veces y tu forma híbrida dura hasta que vuelves a tu forma normal, te quedas inconsciente o mueres.

También obtienes la Maldición de Sangre del Aullido como Maldición de Sangre. Esta no cuenta como una de tus maldiciones de sangre conocidas.

Orden del Mutante

El proceso de emprender el ritual de la Perdición del cazador es una experiencia dolorosa, que deja cicatrices y que a veces es fatal. Aquellos que sobreviven cambian irrevocablemente, y no siempre para mejor. A lo largo de generaciones de experimentación, una orden fragmentada de cazadores de sangre perfeccionó la forma en que la Magia de sangre altera el cuerpo, utilizando alquimia corrupta y elixires tóxicos para alterar aún más su sangre. Con el tiempo, modificaron sus habilidades en la batalla, convirtiéndose en algo más de lo que eran antes. Llamándose a sí mismos la Orden del Mutante, estos cazadores de sangre ahora se especializan en evaluar las fortalezas y debilidades de sus enemigos, alterando su biología para estar mejor preparados para cualquier conflicto.

Fabricación de Mutágenos

Cuando elijas esta especialización al nivel 3, aprenderás a dominar fórmulas alquímicas prohibidas, conocidas como mutágenos, que pueden alterar temporalmente tus habilidades mentales y físicas.

Como acción adicional, consumes un mutágeno, cuyos efectos y efectos secundarios duran hasta que termines un descanso corto o largo a menos que se especifique lo contrario. Mientras uno o más mutágenos estén afectando a tu cuerpo, puedes usar una acción para concentrarte y eliminar todos los mutágenos de tu sistema, terminando sus efectos y efectos secundarios.

Los mutágenos están diseñados para la biología específica del personaje que los creó, y tus mutágenos no tienen efecto en otras criaturas. También son inestables por naturaleza, pierden su potencia con el tiempo y se vuelven inertes si no se usan antes de que termines tu próximo descanso corto o largo.

Nivel de cazador de sangre	Mutágenos creados	Fórmulas conocidas
3	1	4
7	2	5
11	2	6
15	3	7
18	3	8

Fórmulas

El número de mutágenos que puedes preparar cuando terminas un descanso, y el número de fórmulas que conoces, aumenta a medida que ganas niveles en la clase de cazador de sangre, como se muestra en la tabla de fabricación de mutágenos de arriba. Además, cuando aprendes una nueva fórmula de mutágeno, puedes reemplazar una fórmula que ya conoces con una nueva fórmula de mutágeno. Elige cuatro fórmulas de mutágeno para aprender de las opciones detalladas al final de esta descripción de subclase, y puedes preparar un mutágeno cuando terminas un descanso corto o largo.

Metabolismo singular

Cuando alcanzas el nivel 7, tu cuerpo comienza a adaptarse a las toxinas y venenos, ignorando sus efectos corruptores. Obtienes inmunidad al daño por veneno y a la condición de envenenamiento.

Además, puedes desencadenar una explosión de adrenalina que te permite resistir temporalmente los efectos negativos de un mutágeno. Como acción de bonificación, puedes ignorar el efecto secundario negativo de un mutágeno que te afecte durante 1 minuto. Una vez que lo haces, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo.

Marca del axioma

En el nivel 11, tu Magia de sangre mutágena permite que tu Marca de castigo revele la verdadera naturaleza de un enemigo. Cualquier ilusión o invisibilidad que posea una criatura termina cuando la marcas, y la criatura no puede beneficiarse de efectos de invisibilidad o ilusión mientras está marcada por ti.

Si una criatura marcada por ti está en una forma alternativa (por medio del conjuro de polimorfia, la acción de Cambiar de forma o la característica de Cambiador de forma, la función de Forma salvaje y efectos similares), debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o volverá a su verdadera forma y estará aturdida hasta el final de tu próximo turno. Si una criatura marcada intenta alterar su forma, debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría, pero si falla, estará aturdida hasta el final de tu próximo turno.

Maldición de sangre de corrosión

A partir del nivel 15, tu maldición de sangre puede impregnar el cuerpo de una criatura con terribles toxinas. Obtienes la Maldición de sangre de corrosión para tu característica de maldiciones de sangre. Esta no cuenta como una de tus maldiciones de sangre conocidas.

Mutación exaltada

En el nivel 18, tu cuerpo se ha adaptado para producir mutágenos de forma natural en un momento de necesidad. Como acción adicional, elige un mutágeno que te esté afectando actualmente. Sus efectos y efectos secundarios terminan, y puedes inmediatamente hacer que un mutágeno cuya fórmula conoces tenga efecto en su lugar.

Puedes usar esta función un número de veces igual a tu modificador de Magia de sangre (mínimo de una vez). Recuperas todos los usos una vez terminas un descanso largo.

Mutágenos

Los mutágenos que forman parte de tu Magia de sangre se presentan en orden alfabético. Puedes aprender un mutágeno si cumples sus requisitos previos.

Éter (Requisito previo: nivel 11)

Tienes una velocidad de vuelo de 20 pies durante 1 hora. Sin embargo, tienes desventaja en las tiradas de Fuerza y Destreza durante este tiempo.

Seductor

Tu piel y voz se vuelven maleables, lo que te permite mejorar tu apariencia y presencia. Tienes ventaja en las tiradas de Carisma. Sin embargo, tienes desventaja en las tiradas de iniciativa.

Celeridad

Tu puntuación de Destreza aumenta en 3, al igual que tu máximo para esa puntuación. Sin embargo, tienes desventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría. Tu puntuación de Destreza y tu máximo aumentan en 4 si consumes este mutágeno en el nivel 11, y en 5 en el nivel 18.

Versado

Tienes ventaja en las comprobaciones de Inteligencia. Sin embargo, tienes desventaja en las comprobaciones de Sabiduría.

Crueldad (Requisito previo: nivel 11)

Cuando usas la acción de Ataque, puedes realizar un ataque adicional con un arma mediante una acción adicional. Sin embargo, tienes desventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Habilidoso

Tienes ventaja en las tiradas de Destreza. Sin embargo, tienes desventaja en las tiradas de Sabiduría.

Ascuas

Tienes resistencia al daño de fuego y vulnerabilidad al daño de frío.

Gélido

Tienes resistencia al daño de frío y vulnerabilidad al daño de fuego.

Impermeable

Tienes resistencia al daño de perforación y vulnerabilidad al daño de corte.

Esquivo

Tienes inmunidad a las condiciones de agarrado y atrapado. Sin embargo, tienes desventaja en las tiradas de Fuerza. En el nivel 11, también eres inmune a la condición de paralizado.

Ojo nocturno

Tienes visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies. Si ya tienes visión en la oscuridad, su alcance aumenta en 60 pies. Sin embargo, tienes desventaja en tiradas de ataque y en tiradas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista cuando tú, el objetivo de tu ataque o lo que intentas percibir esté bajo la luz directa del sol.

Perceptor

Tienes ventaja en las tiradas de Sabiduría. Sin embargo, tienes desventaja en las tiradas de Carisma.

Potencia

Tu puntuación de Fuerza aumenta en 3, al igual que tu máximo para esa puntuación. Sin embargo, tienes desventaja en las tiradas de salvación de Destreza. Tu puntuación de Fuerza y tu máximo aumentan en 4 si consumes este mutágeno al nivel 11, y en 5 al nivel 18.

Precisión (Requisito previo: nivel 11)

Tus ataques con arma obtienen un impacto crítico con un resultado de 19 o 20. Sin embargo, tienes desventaja en las tiradas de salvación de Fuerza.

Rapidez

Tu velocidad aumenta en 10 pies. Sin embargo, tienes desventaja en las tiradas de Inteligencia. En el nivel 15, tu velocidad aumenta en 5 pies adicionales.

Reconstrucción (Requisito previo: nivel 7)

Durante 1 hora, al inicio de cada uno de tus turnos cuando tienes al menos 1 punto de golpe pero menos puntos de golpe que la mitad de tu máximo de puntos de golpe, recuperas puntos de golpe igual a tu bonificación de competencia. Sin embargo, tu velocidad se reduce en 10 pies durante este tiempo.

Sagacidad

Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 3, al igual que tu máximo para esa puntuación. Sin embargo, tienes desventaja en las tiradas de salvación de Carisma. Tu puntuación de Inteligencia y tu máximo aumentan en 4 si consumes este mutágeno al nivel 11, y en 5 al nivel 18.

Escudado

Tienes resistencia al daño cortante y vulnerabilidad al daño contundente.

Irrrompible

Tienes resistencia al daño contundente y vulnerabilidad al daño perforante.

Bermellón

Obtienes un uso adicional de Maldición de sangre. Sin embargo, tienes desventaja en las tiradas de salvación de muerte.

Orden del Alma Profana

Los cazadores de sangre pertenecientes a la Orden del Alma Profana han llevado los límites de la Magia de sangre al uso contra algunas de las criaturas más aterradoras que corrompen el mundo. Antiguos demonios y crueles usuarios de magia han contado durante mucho tiempo con su habilidad para fundirse en la sombra y escapar de aquellos que los cazan, desapareciendo en las cortes nobles sin dejar rastro, o doblando las mentes de los guerreros más fuertes con solo una mirada. Por lo tanto, los cazadores de sangre que fundaron esta orden confiaron en su resistencia mientras se sumergían en el mismo pozo de conocimiento arcano corrupto, haciendo pactos con los males menores para combatir mejor las amenazas mayores. Y aunque hayan intercambiado una parte de sí mismos por poder, los miembros de esta orden conocen los beneficios de ese poder, que superan con creces el precio.

Patrón Sobrenatural

Cuando alcanzas el nivel 3, haces un trato con un ser sobrenatural de tu elección:

El Archifeérico, el Infernal o el Gran Antiguo, detallados en el Manual del Jugador.

El Inmortal, del Guía del Aventurero de la Costa de la Espada.

El Celestial o el Filo Maldito, de la Guía de Xanathar para Todo.

El Abismal o el Genio, de El Caldero de Todo de Tasha.

El No Muerto, del Guía de Van Richten para Ravenloft.

La elección que hagas aumentará algunas de las características de tu subclase, como se indica a continuación.

Magia de Pacto

También en el nivel 3, mejoras tus técnicas de combate con la habilidad de lanzar conjuros. Consulta el capítulo 10 del Manual del Jugador para las reglas generales del lanzamiento de conjuros y el capítulo 11 del Manual del Jugador para la lista de conjuros del brujo.

Trucos. Aprendes dos trucos de tu elección de la lista de conjuros de brujo. Aprendes un truco de brujo adicional de tu elección en el nivel 10.

Espacios de conjuro. La tabla de Lanzamiento de Conjuros del Alma Profana muestra cuántos espacios de conjuro tienes. La tabla también muestra cuál es el nivel de esos espacios; todos tus espacios de conjuro son del mismo nivel. Para lanzar uno de tus conjuros de brujo de 1er nivel o superior, debes gastar un espacio de conjuro. Recuperas todos los espacios de conjuro gastados cuando terminas un descanso corto o largo.

Por ejemplo, cuando eres nivel 8, tienes dos espacios de conjuro de nivel 2. Para lanzar el conjuro de nivel 1 Descarga de la Bruja, debes gastar uno de esos espacios, y lo lanzas como un conjuro de nivel 2.

Conjuros Conocidos de 1er Nivel y Superior. En el nivel 3, conoces dos conjuros de 1er nivel de tu elección de la lista de conjuros de brujo.

La columna de conjuros Conocidos de la tabla de Lanzamiento de Conjuros del Alma Profana muestra cuándo aprendes más conjuros de Brujo de tu elección de 1er nivel y superior. Un conjuro que elijas debe ser de un nivel no superior al que se muestra en la columna de Nivel de Espacio de la tabla para tu nivel. Cuando alcanzas el nivel 13, por ejemplo, aprendes un nuevo conjuro de Brujo, que puede ser de nivel 1, 2 o 3.

Además, cuando ganas un nivel en esta clase, puedes elegir uno de los conjuros de Brujo que conoces y reemplazarlo por otro conjuro de la lista de conjuros de Brujo, que también debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro.

Característica de Lanzamiento de Conjuros. Tu característica de Magia de sangre elegida (Inteligencia o Sabiduría) es tu atributo de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de Brujo, por lo que usas tu atributo de Magia de sangre cada vez que un conjuro se refiere a tu atributo de lanzamiento de conjuros. Además, usas tu modificador de Magia de sangre al establecer la CD de salvación para un conjuro de Brujo que lanzas y al hacer una tirada de ataque con uno.

CD de Salvación de conjuros = 8 + tu bonificación de competencia + tu modificador de Magia de sangre

Modificador de Ataque de conjuros = tu bonificación de competencia + tu modificador de Magia de sangre

Niveles de cazador de sangre	Trucos conocidos	Conjuros conocidos	Espacios de conjuro	Nivel de espacio de conjuro
3	2	2	1	1
4	2	2	1	1
5	2	3	1	1
6	2	3	2	1
7	2	4	2	2
8	2	4	2	2
9	2	5	2	2
10	3	5	2	2
11	3	6	2	2
12	3	6	2	2
13	3	7	2	3
14	3	7	2	3
15	3	8	2	3

16	3	8	2	3
17	3	9	2	3
18	3	9	2	3
19	3	10	2	4
20	3	11	2	4

Enfoque de Rito

A partir del nivel 3, tu arma se convierte en un conducto para el poder de tu pacto con tu patrón elegido. Mientras tengas un Rito Carmesí activo, puedes usar tu arma como foco para lanzar tus conjuros de brujo y obtienes un beneficio específico según tu pacto elegido.

El Archifeérico. Cuando dañas a una criatura con un arma para la cual tienes un rito carmesí activo, esa criatura brilla con una luz tenue hasta el final de tu próximo turno. Durante la duración, la criatura no obtiene ningún beneficio de ninguna cobertura ni de estar invisible.

El Celestial. Como acción adicional, gastas un uso de tu característica Maldición de Sangre para curar a una criatura que puedas ver a 60 pies de ti. Esa criatura recupera un número de puntos de golpe igual a una tirada de tu dado hemocrático + tu modificador de Magia de sangre (mínimo de +1).

El Abisal. Puedes respirar bajo el agua. Además, una vez por turno, cuando dañas a una criatura con un arma para la cual tienes un rito carmesí activo, puedes reducir la velocidad de esa criatura en 10 pies hasta el inicio de tu próximo turno.

El Infernal. Mientras usas el Rito de la Llama, si sacas un 1 o un 2 en un dado de daño al lanzar el daño extra del rito, puedes volver a tirar el dado y elegir qué tirada usar.

El Genio. Como acción adicional, gastas un uso de tu característica Maldición de Sangre para darte una velocidad de vuelo de 30 pies, que dura un número de rondas igual a tu modificador de Magia de sangre (mínimo de 1 ronda).

El Gran Antiguo. Cuando infliges un golpe crítico contra una criatura, esa criatura y cualquier otra criatura de tu elección dentro de 10 pies de ella se asustan de ti hasta el final de tu próximo turno.

El Filo Maldito. Cuando impactes con éxito a una criatura que esté afectada por una maldición de sangre, la próxima vez que golpees a esa criatura con un ataque mientras la maldición esté en efecto, el ataque inflige daño adicional igual a tu modificador de competencia.

El No-muerto. Cuando recibes daño necrótico, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad ese daño. Además, tu apariencia cambia para reflejar algún aspecto de tu patrón mientras tengas activo cualquier rito carmesí.

El Inmortal. Cuando reduces a cero puntos de golpe a una criatura hostil de al menos amenaza moderada (discreción del DM), recuperas un número de puntos de golpe igual a una tirada de tu dado de Magia de Sangre.

Frenesí Místico

A partir del nivel 7, cuando uses tu acción para lanzar un conjuro de nivel 0, puedes hacer inmediatamente un ataque con arma como acción adicional.

Arcano Revelado

A partir del nivel 7, tu patrón te otorga el uso de un conjuro distintivo basado en tu pacto. Lanzas este conjuro usando cualquier espacio de conjuro de magia de pacto, y no puedes hacerlo de nuevo hasta que termines un descanso largo.

El Archifeérico. Puedes lanzar “Contorno Borroso”.

El Celestial. Puedes lanzar “Restauración Menor”.

El Abisal. Puedes lanzar “Ráfaga de Viento”.

El Infernal. Puedes lanzar “Rayo Abrasador”.

El Genio. Puedes lanzar “Fuerza Fantasmal”.

El Gran Antiguo. Puedes lanzar “Detectar Pensamientos”.

El Filo maldito. Puedes lanzar “Castigo abrasador”.

El No Muerto. Puedes lanzar “Ceguera/Sordera”.

El Inmortal. Puedes lanzar “Silencio”.

Marca de la Cicatriz Drenadora

Al alcanzar el nivel 11, tu función de Marca de Castigo excava cicatrices arcana oscuras en tu objetivo, dejándolos vulnerables a tu magia. Una criatura marcada por ti tiene desventaja en las tiradas de salvación contra tus conjuros de brujo.

Arcano Desvelado

En el nivel 15, tu patrón te otorga el uso de un conjuro adicional basado en tu pacto. Lanzas este conjuro sin gastar un espacio de conjuro, y no puedes hacerlo de nuevo hasta que termines un descanso largo.

El Archifeérico. Puedes lanzar “Ralentizar”.

El Celestial. Puedes lanzar “Revivir”.

El Abisal. Puedes lanzar “Llamar al Relámpago”.

El Infernal. Puedes lanzar “Bola de Fuego”.

El Genio. Puedes lanzar “Protección Contra la Energía”.

El Gran Antiguo. Puedes lanzar “Acelerar”.

El Filo Maldito. Puedes lanzar “Intermitencia (Blink)”.

El No Muerto. Puedes lanzar “Hablar con los muertos”.

El Inmortal. Puedes lanzar “Lanzar Maldición”.

Maldición de Sangre del Devorador de Almas

A partir del nivel 18, aprendes a sustraer la energía vital de tu presa caída. Obtienes la Maldición de Sangre del Devorador de Almas para tu característica de Maldición de sangre. Esta no cuenta como una de tus maldiciones de sangre conocidas.