

# Paladino

## Juramento Sagrado

No 3º nível, um paladino recebe a característica Juramento Sagrado. Aqui há novas opções para essa característica: o Juramento da Conquista e o Juramento da Traição.

### Este é um Material de Teste

O material deste artigo é apresentado para ser testado e iluminar sua imaginação. Estas mecânicas de jogo estão em forma de rascunho: elas podem ser usadas em sua campanha, mas não refinadas e desenvolvidas o suficiente no processo de desenvolvimento de jogos. Elas não fazem parte do jogo oficialmente e não são permitidas nos eventos da D&D Adventurers League.

Se nós decidirmos transformar este material em algo oficial, ele será refinado baseado em sua opinião para que, então, apareça em um livro de D&D.

## Juramento da Conquista

O Juramento da Conquista convoca paladinos que buscam glória em batalha e subjugar seus inimigos. Para estes paladinos, estabelecer a ordem não é o suficiente. Eles devem esmagar as forças do caos.

Às vezes chamados de cavaleiros tiranos ou ditadores do ferro, aqueles que fazem votos para este juramento entram em ordens impiedosas que servem deuses e filosofias belicosas e dispostas para o poder. Alguns destes paladinos chegam ao ponto de se atrelar aos poderes dos Nove Infernos.

O arquidiabo Bel, lorde da guerra de Avernus, conta com muitos destes paladinos - chamados de cavaleiros infernais - como os seus apoiadores mais ardentes. Cavaleiros infernais cobrem suas armaduras com troféus tomados de inimigos derrotados, um alerta ameaçador para aqueles que ousam se opor a eles e aos decretos de seus lordes.

## Princípios da Conquista

Um paladino que faz seus votos para este juramento possui os princípios da conquista marcados em seu braço. O juramento de um cavaleiro infernal é escrito em runas Infernais, uma lembrança brutal dos votos feitos para os Lordes Infernais.

**Extinguir as Chamas da Esperança.** Não é o suficiente apenas derrotar um inimigo em batalha. Sua vitória deve ser esmagadora ao ponto de despedaçar a vontade de lutar dos inimigos para

sempre. Um lâmina pode acabar com uma vida. O medo pode acabar com um império.

**Comandar com Punhos de Aço.** A partir do momento em que você conquistou, não tolere opiniões contrárias. Sua palavra é a lei. Aqueles que o obedecerem serão favorecidos. Aqueles que o desafiarem deverão ser punidos como um exemplo que todos devem seguir.

**Força Acima de Tudo.** Você deve comandar até que alguém mais forte surja. Então, torne-se mais poderoso e enfrente o desafio - ou então sucumba em sua própria ruína.

## Magias de Juramento

Você recebe magias de juramento nos níveis de paladino listados abaixo:

### Magias do Juramento da Conquista

| Nível de Paladino | Magias                                  |
|-------------------|-----------------------------------------|
| 3º                | <i>armadura de Agathys, comando</i>     |
| 5º                | <i>arma espiritual, imobilizar</i>      |
| 9º                | <i>medo, rogar maldição</i>             |
| 13º               | <i>dominar fera, malogro</i>            |
| 17º               | <i>dominar pessoa, praga de insetos</i> |

## Canalizar Divindade

*Característica do Paladino da Conquista de 3º nível*

Quando você optar por este juramento no 3º nível, você recebe as duas opções de Canalizar Divindade a seguir:

**Golpe do Conquistador.** Você pode usar seu Canalizar Divindade para quebrar a vontade de seu inimigo. Quando você atingir uma criatura com um ataque com uma arma de combate corpo a corpo, você também pode usar seu Canalizar Divindade para forçá-la a realizar uma salvaguarda de Sabedoria. Em uma falha, o alvo fica amedrontado por você durante 1 minuto. A criatura amedrontada pode repetir essa salvaguarda no final de cada um dos turnos dela, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso.

**Golpe Guiado.** Você pode usar seu Canalizar Divindade para atacar com precisão sobrenatural. Quando você realizar uma jogada de ataque, você pode usar seu Canalizar Divindade para receber um bônus de +10 na jogada. Você pode usar essa característica após realizar a jogada de ataque, mas antes do DM determinar se o ataque foi bem-sucedido ou não.

## Aura da Conquista

*Característica do Paladino da Conquista de 7º nível*

Iniciando no 7º nível, você emana uma aura ameaçadora enquanto não estiver incapacitado. A aura inclui seu espaço e se estende por 3 metros a partir de você em todas as direções, mas é bloqueada por cobertura total. Qualquer inimigo nesta área possui desvantagem em salvaguardas contra ser amedrontado.

No 18º nível, o alcance da aura aumenta para 9 metros.

## Espírito Implacável

*Característica do Paladino da Conquista de 15º nível*

Ao alcançar o 15º nível, você não pode mais ser enfeitiçado.

## Conquistador Invencível

*Característica do Paladino da Conquista de 20º nível*

No 20º nível, você ganha a capacidade de gozar de extraordinária proeza marcial. Com uma ação, você pode magicamente se tornar um avatar da conquista, recebendo os seguintes benefícios por 1 minuto:

- Você se torna resistente a todos os tipos de dano.
- Quando você realizar a ação Atacar em seu turno, você pode realizar um ataque adicional como parte desta ação.
- Seus ataques com uma arma de combate corpo a corpo são considerados acertos críticos ao obter 19 ou 20 no d20.

## Juramento da Traição

O Juramento da Traição é o caminho trilhado por paladinos que renegaram outros juramentos ou que se preocupam apenas com o poder pessoal e sobrevivência. Comumente conhecidos como patifes, estes guerreiros profanos são fiéis apenas consigo mesmos. Qualquer um desesperado em seguir um destes paladinos o faz porque estes seres comandam grandes poderes - embora sejam traiçoeiros. Aqueles que os seguem sem se tornarem presas de sua traição esperam saciar sua sede de sangue e acumular grandes tesouros.

Muitos destes paladinos prestam homenagens a lordes demoníacos, especialmente Grazz't e Orcus. Mesmos os Lordes Diabólicos são relutantes em se aliar com estes campeões do caos, mas, às vezes, Baalzebul e Glásia encontram espíritos inclinados às suas naturezas desonestas.

## Paladinos Caídos

O Juramento da Traição é uma opção para os paladinos que falharam com os princípios de outro Juramento Sagrado ou que rejeitaram a vida tradicional de um paladino. Essa opção coexiste com o Violador presente no *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*. Os DMs são livres para determinar qual das opções utilizar para modelos vilanescos ou paladinos caídos.

Se você adotar este juramento partindo de outro, substitua todas as suas características de juramento pelas características descritas aqui. Da mesma forma, se você renunciar a esse juramento, substitua essas características pelas características de seu novo juramento.

## Princípios da Traição

Um paladino que abraça o Juramento da Traição jura aliança a ninguém. Não há princípios neste juramento, já que ele não possui essência. Aqueles que são azarados o suficiente para ter contato com um patife notam que poder e segurança são suas principais preocupações, especialmente se ambos puderem ser obtidos às custas dos outros.

## Magias de Juramento

Você recebe as seguintes magias de juramento nos níveis de paladino listados abaixo:

### Magias do Juramento da Traição

| Nível de Paladino | Magias                                       |
|-------------------|----------------------------------------------|
| 3º                | <i>enfeitiçar pessoa, retirada acelerada</i> |
| 5º                | <i>invisibilidade, reflexos</i>              |
| 9º                | <i>celeridade, forma gasosa</i>              |
| 13º               | <i>confusão, invisibilidade maior</i>        |
| 17º               | <i>criar passagem, dominar pessoa</i>        |

## Canalizar Divindade

*Característica do Paladino da Traição de 3º nível*

Quando você optar por este juramento no 3º nível, você recebe as duas opções de Canalizar Divindade a seguir:

**Conjurar Duplicata.** Com uma ação, você cria uma ilusão visual de si, que dura 1 minuto ou até que você perca a concentração (como se você estivesse se concentrando em uma magia). A ilusão aparece em um espaço desocupado à sua vista e a até 9 metros de você. A ilusão é visualmente igual a você, é silenciosa, do seu tamanho, não tem substância, não ocupa um espaço e não é afetada por ataques e danos. Com uma ação bônus, você pode mover a ilusão por até 9 metros para um espaço à sua vista, mas a ilusão deve permanecer a até 36 metros de você.

Pela duração, você pode conjurar magias como se estivesse no espaço da ilusão, mas você

deve usar seus próprios sentidos. Ainda, quando você e a sua ilusão estiverem a até 1,5 metro de uma criatura que puder ver a ilusão, você tem vantagem em jogadas de ataque contra a criatura - dado quão inquietante ela é.

**Golpe Envenenado.** Você pode usar seu Canalizar Divindade para tornar uma arma ainda mais mortal. Com uma ação bônus, você pode tocar em uma arma ou uma munição, conjurando um veneno especial sobre ela. O veneno dura por 1 minuto. A próxima vez que você atingir um alvo com um ataque usando tal arma ou munição, o alvo recebe dano venenoso imediatamente após o ataque. O dano venenoso é igual a 2d10 + seu nível de paladino, ou 20 + seu nível de paladino se você possuir vantagem no ataque.

## Aura da Traição

*Característica do Paladino da Traição de 7º nível*

Iniciando no 7º nível, você emana uma aura de discórdia, que lhe concede os benefícios a seguir.

**Abater o Rebanho.** Você tem vantagem em jogadas de ataque corpo a corpo contra qualquer criatura que tenha um ou mais aliados dela a até 1,5 metro.

**Golpe Traíçoeiro.** Se uma criatura a até 1,5 metro de você errar um ataque corpo a corpo desferido contra você, você pode usar sua reação para forçar o atacante a rolar novamente este ataque, mas direcionado em uma criatura de sua escolha que esteja a até 1,5 metro do atacante. Essa habilidade falha automaticamente e tem um de seus usos gastos caso a criatura seja imune a ser enfeitiçada.

Você pode usar essa característica três vezes. Você recupera todos os seus usos após finalizar um descanso curto ou longo.

## Fuga do Patife

*Característica do Paladino da Traição de 15º nível*

A partir do 15º nível, você possui a habilidade de escapar de seus adversários. Imediatamente após ser atingido por um ataque, você pode usar sua reação para ficar invisível e teleportar-se para um espaço à sua vista e a até 18 metros de você. Você permanece invisível até o final de seu próximo turno ou até que você ataque, cause dano ou force uma criatura a fazer uma salvaguarda.

Uma vez que usar essa característica, você deve finalizar um descanso longo antes de usá-la novamente.

## Ícone da Enganação

*Característica do Paladino da Traição de 20º nível*

No 20º nível, você recebe a habilidade de emanar sentimentos de traição. Com uma ação, você pode magicamente se tornar um avatar da enganação, recebendo os seguintes benefícios por 1 minuto.

- Você se torna invisível.
- Se uma criatura lhe causar dano no turno dela, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria (cuja CD é igual ao CD para evitar suas magias) ou você controla sua próxima ação, portanto que você não esteja incapacitado quando ela realizar essa ação. Uma criatura é automaticamente bem-sucedida na salvaguarda se ela for imune a ser enfeitiçada.
- Se você possuir vantagem em sua jogada de ataque, você ganha um bônus em sua jogada de dano. O bônus é igual ao seu nível de paladino.

Uma vez que usar essa característica, você não poderá usá-la novamente até que finalize seu descanso longo.