

ARMA ABENÇOADA

1º círculo, evocação

TEMPO DE CON. 1 ação bônus	ALCANCE Toque
COMPONENTES V, S	DURAÇÃO Concentração, até 1 minuto

Efeito: Sua arma é imbuída de energia divina. Enquanto a magia durar, seus ataques com essa arma causam 1d4 de dano radiante adicional.

PALADINO

BÊNÇÃO

1º círculo, encantamento

TEMPO DE CON. 1 ação	ALCANCE 9 metros
COMPONENTES V, S, M (pequena runa)	DURAÇÃO Concentração, até 1 minuto

Efeito: Até três criaturas à sua escolha dentro do alcance podem adicionar 1d4 a jogadas de ataque e testes de resistência durante a duração da magia.

PALADINO

COMANDO

1º círculo, encantamento

TEMPO DE CON. 1 ação	ALCANCE 18 metros
COMPONENTES V	DURAÇÃO 1 rodada

Efeito: Você fala uma palavra de comando para uma criatura. Se ela falhar em um teste de Sabedoria, obedecerá ao comando no próximo turno. Ex: 'Ajoelhe-se', 'Fuja', etc.

PALADINO

COMPELIR DUELO

1º círculo, encantamento

TEMPO DE CON. 1 ação bônus	ALCANCE 9 metros
COMPONENTES V	DURAÇÃO Concentração, até 1 minuto

Efeito: Você desafia uma criatura a um duelo. Ela tem desvantagem em ataques contra alvos que não sejam você enquanto estiver dentro de 9 metros.

PALADINO

DEF. CONTRA BEM E MAL

1º círculo, abjuração

TEMPO DE CON. 1 ação	ALCANCE Toque
COMPONENTES V, S, M (água benta ou prata)	DURAÇÃO Concentração, até 10 minutos

Efeito: Aberrações, celestiais, elementais, fadas, demônios e mortos-vivos têm desvantagem para atacar o alvo e não podem encantá-lo, amedrontá-lo ou possuí-lo.

PALADINO

DETECTAR MAGIA

1º círculo, adivinhação

TEMPO DE CON. 1 ação	ALCANCE Pessoal
COMPONENTES V, S	DURAÇÃO Concentração, até 10 minutos

Efeito: Você percebe a presença de magia dentro de 9 metros e pode ver uma aura ao redor de criaturas ou objetos mágicos.

PALADINO

DETECTAR O BEM E O MAL

1º círculo, adivinhação

TEMPO DE CON. 1 ação	ALCANCE Pessoal (18 m)
COMPONENTES V, S	DURAÇÃO Concentração, até 10 minutos

Efeito: Você sente a presença de aberrações, celestiais, elementais, fadas, demônios e mortos-vivos dentro de um raio de 18 metros.

PALADINO

DETECTAR VENENO E DOENÇA

1º círculo, adivinhação

TEMPO DE CON. 1 ação	ALCANCE 9 metros
COMPONENTES V, S, M (folha de sabugueiro)	DURAÇÃO Concentração, até 10 minutos

Efeito: Você detecta a presença e localização de venenos, criaturas venenosas e doenças naturais dentro do alcance.

PALADINO

ESCUDO DA FÉ

1º círculo, abjuração

TEMPO DE CON. 1 ação bônus	ALCANCE 18 metros
COMPONENTES V, S, M (um pequeno símbolo sagrado)	DURAÇÃO Concentração, até 10 minutos

Efeito: Uma criatura à sua escolha recebe +2 de bônus na Classe de Armadura enquanto a magia durar.

PALADINO

FAVOR DIVINO

1º círculo, evocação

TEMPO DE CON. 1 ação bônus	ALCANCE Pessoal
COMPONENTES V, S	DURAÇÃO Concentração, até 1 minuto

Efeito: Enquanto durar, seus ataques corpo a corpo causam 1d4 de dano radiante adicional.

PALADINO

GOLPE ARDENTE

1º círculo, evocação

TEMPO DE CON. 1 ação bônus	ALCANCE Pessoal
COMPONENTES V	DURAÇÃO Concentração, até 1 minuto

Efeito: Seu próximo ataque causa +1d6 de dano ígneo. O alvo pega fogo e sofre 1d6 de dano ígneo no início de cada turno até passar num teste de Constituição.

PALADINO

GOLPE FURIOSO

1º círculo, evocação

TEMPO DE CON. 1 ação bônus	ALCANCE Pessoal
COMPONENTES V	DURAÇÃO Concentração, até 1 minuto

Efeito: Seu próximo ataque causa +1d6 de dano psíquico e o alvo deve passar em um teste de Sabedoria ou ficará amedrontado até o fim da magia.

PALADINO

GOLPE TROVEJANTE

1º círculo, evocação

TEMPO DE CON. 1 ação bônus	ALCANCE Pessoal
COMPONENTES V	DURAÇÃO Concentração, até 1 minuto

Efeito: Seu próximo ataque causa +2d6 de dano trovejante e empurra o alvo 3 metros se ele falhar no teste de Força.

PALADINO

HEROÍSMO

1º círculo, encantamento

TEMPO DE CON. 1 ação	ALCANCE Toque
COMPONENTES V, S	DURAÇÃO Concentração, até 1 minuto

Efeito: O alvo é imune à condição amedrontado e recebe pontos de vida temporários iguais ao seu modificador de conjuração a cada turno.

PALADINO

PURIFICAR ALIM.

1º círculo, transmutação

TEMPO DE CON. 1 ação	ALCANCE 3 metros
COMPONENTES V, S	DURAÇÃO Instantânea

Efeito: Todos os alimentos e bebidas num raio de 1,5 metro se tornam livres de veneno e doenças.

PALADINO

RESTABELECER VITALIDADE

1º círculo, evocação

TEMPO DE CON. 1 ação	ALCANCE Toque
COMPONENTES V, S	DURAÇÃO Instantânea

Efeito: Recupera 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração em pontos de vida. Não tem efeito sobre mortos-vivos ou constructos.

PALADINO