


NOME	ATQ	DANO/TIPO

ATAQUES & CONJURAÇÃO

CP	SP	EP	GP	PP

EQUIPAMENTO

Total: _____	Total: _____
Total: _____	Total: _____
Total: _____	Total: _____



SPELLCASTING CLASS

CARISMA

SPELLCASTING ABILITY

13

SPELL SAVE DC

5

SPELL ATTACK BONUS

0

TRUQUES

3

0

6

0

SPELL LEVEL

1

SLOTS TOTAL

0

SLOTS EXPENDED

4

0

7

0

2

0

5

0

8

0

9

0

# CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS

## Tipo de criatura.

Você é um humanoíde. Você também é considerado um goblinóide para qualquer pré-requisito ou efeito que exija que você seja um goblinóide.

## Visão no escuro.

Você pode ver na penumbra a até 18 metros de você como se fosse luz plena e na escuridão como se fosse penumbra. Você discerne as cores nessa escuridão apenas como tons de cinza.

## Ancestral Fey.

Você tem vantagem nos testes de resistência que fizer para evitar ou acabar com a condição enfeitiçada em si mesmo.

## Presente feérico.

Presente feérico. Você pode usar essa característica para realizar a ação Ajudar como uma ação bônus, e pode fazê-lo um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência. Você recupera todos os usos gastos quando termina um descanso longo. A partir do 3º nível, escolha uma das opções abaixo toda vez que realizar a ação Ajudar com este traço: Despeito. Até o início do seu próximo turno, a primeira vez que a criatura que você ajudou atingir um alvo com uma jogada de ataque, esse alvo tem desvantagem na próxima jogada de ataque que fizer no próximo minuto.

## Ajuda

Você pode ajudar outra criatura na conclusão de uma tarefa. Quando você realiza a ação Ajudar, a criatura que você ajuda ganha vantagem no próximo teste de habilidade que fizer para realizar a tarefa na qual você está ajudando, desde que faça o teste antes do início do seu próximo turno. Alternativamente, você pode ajudar uma criatura aliada a atacar uma criatura a até 1,5 metro de você. Você finta, distrai o alvo ou de alguma outra forma se une para tornar o ataque de seu aliado mais eficaz. Se seu aliado atacar o alvo antes de seu próximo turno, a primeira jogada de ataque é feita com vantagem.

## Fortuna de Muitos.

Se você errar em uma jogada de ataque ou falhar em um teste de habilidade ou teste de resistência, você pode utilizar seus laços de reciprocidade para ganhar um bônus na jogada igual ao número de aliados que você pode ver a até 9 metros de você (bônus máximo de +3). Você pode usar esta característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os usos gastos quando terminar um descanso longo.

## Sentido Divino

A presença do mal forte é registrada em seus sentidos como um odor nocivo, e o bem poderoso soa como música celestial em seus ouvidos. Com uma ação, você pode abrir sua consciência para detectar tais forças. Até o final do seu próximo turno, você sabe a localização de qualquer celestial, demônio ou morto-vivo a até 18 metros de você que não esteja atrás de cobertura total. Você conhece o tipo (celestial, demoníaco ou morto-vivo) de qualquer ser cuja presença você sente, mas não sua identidade (o vampiro Conde Strahd von Zarovich, por exemplo). Dentro do mesmo raio, você também detecta a presença de qualquer lugar ou objeto que tenha sido consagrado ou profanado, como acontece com a magia santificar . Você pode usar esta característica um número de vezes igual a 1 + seu modificador de Carisma. Ao terminar um descanso longo, você recupera todos os usos gastos.

## Impondo as Mãos

Seu toque abençoado pode curar feridas. Você tem uma reserva de poder de cura que é reabastecida quando você faz um descanso longo. Com essa reserva, você pode restaurar um número total de pontos de vida igual ao seu nível de paladino × 5. Como uma ação, você pode tocar uma criatura e extrair poder da reserva para restaurar um número de pontos de vida daquela criatura, até o máximo restante em sua reserva. Alternativamente, você pode gastar 5 pontos de vida de sua reserva de cura para curar o alvo de uma doença ou neutralizar um veneno que o esteja afetando. Você pode curar várias doenças e neutralizar vários venenos com um único uso de Imposição de mãos, gastando pontos de vida separadamente para cada um. Este recurso não tem efeito em mortos-vivos e construtos.

## Punição Divina

Começando no 2º nível, quando você acerta uma criatura com um ataque de arma corpo a corpo, você pode gastar um espaço de magia para causar dano radiante ao alvo, além do dano da arma. O dano extra é de 2d8 para um espaço de magia de 1º nível, mais 1d8 para cada nível de magia maior que 1º, até um máximo de 5d8 . O dano aumenta em 1d8 se o alvo for um morto-vivo ou um demônio, até um máximo de 6d8 .

## Interceptação 2level

Quando uma criatura que você pode ver atinge um alvo, que não seja você, a até 1,5 metros de você com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir o dano que o alvo recebe em 1d10 + seu bônus de proficiência (para um mínimo de 0 de dano ) . Você deve estar empunhando um escudo ou uma arma simples ou marcial para usar esta reação.

## Conhecimento de Spell

Ao fazer isso, escolha um número de magias de paladino igual ao seu modificador de Carisma + metade do seu nível de paladino, arredondado para baixo (mínimo de uma magia). As magias devem ser de um nível para o qual você tenha espaços de magia.

## Difícil

Seu máximo de pontos de vida aumenta em uma quantidade igual ao dobro do seu nível quando você ganha esse talento. Sempre que você ganha um nível depois disso, seu máximo de pontos de vida aumenta em 2 pontos de vida adicionais.

## Adaptação Wildspace

Além disso, você aprendeu a se adaptar à gravidade zero. Estar sem peso não lhe dá desvantagem em nenhuma de suas jogadas de ataque corpo-a-corpo

## Encontro Proximo

Você teve um encontro angustiante com um dos muitos terrores de Wildspace. Você escapou com vida, mas o encontro o deixou com uma cicatriz ou duas, ou talvez um pesadelo recorrente encontro com vampirate

## Pacote Explorador

a backpack a bedroll a mess kit a tinderbox 10 torches 10 days of rations a waterskin 50 feet of hempen rope

# FEITIÇOS