



# UNEARTHED ARCANA

**DUNGEONS & DRAGONS**

## Paladino: Juramentos Sagrados

Os Paladinos agora possuem mais duas novas opções de Juramento Sagrado:  
o Juramento da Conquista e o Juramento de Traição.





# Unearthed Arcana: Paladino

## Juramentos Sagrados

No 3º nível, o Paladino ganha a característica Juramento Sagrado. Aqui estão novas opções para esta característica: O Juramento da Conquista e o Juramento da Traição.

### Material de Playtest

O material aqui é apresentado para playtesting e para incentivar a sua imaginação. Esses mecânicos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não completamente balanceados por testes em campanhas. Eles não são oficialmente parte do jogo. Por estas razões, o material desta coluna não é permitido nos eventos da D&D Adventurers League.

## Juramento da Conquista

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

Às vezes chamados de tiranos cavaleiros ou ferreiros, aqueles que juram este juramento reunido em ordens sombrias que servem deuses ou filosofias de guerra e poderio metódico. Alguns desses paladinos chegam tão longe que se ligam aos poderes dos nove infernos.

O Arquidiabo Bel, senhor da guerra de Avernus, conta com muitos destes paladinos - chamados de Cavaleiros Infernais - como seus mais fiéis apoiadores. Cavaleiros Infernais cobrem suas armaduras com troféus obtidos de seus inimigos caídos, um aviso sombrio àqueles que ousam se opor a eles e aos decretos de seus mestres.

### Dogmas de Conquista

Os paladinos que optam por este juramento têm seus dogmas cauterizados na parte superior do braço. O juramento de um Cavaleiro do Inferno é escrito em runas infernais, um lembrete brutal de seus votos aos Senhores do Inferno.

**Extinguir a Chama da Esperança.** Não é suficiente apenas derrotar um inimigo em batalha. Sua vitória deve ser tão esmagadora que a vontade de lutar de seus inimigos estará para sempre estilhaçada. Uma lâmina pode acabar com uma vida. O medo pode acabar com um império.

**Governar com Punho de Ferro.** Uma vez que tenha conquistado, não tolere dissidência. Sua palavra é lei. Aqueles que a obedecerem serão recompensados. Aqueles que a oporem serão punidos como exemplo a todos que tentarem o mesmo.

**Força Acima de Tudo.** Você deve governar até outro mais forte ascender. Então, você deve se tornar mais poderoso e enfrentar o desafio, ou sucumbir à sua própria ruína.

## Magias de Juramento

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

### Magias do Juramento da Conquista

Nível de Paladino	Magias
3º	<i>Armadura de Agathys, Comando</i>
5º	<i>Arma Espiritual, Imobilizar Pessoa</i>
9º	<i>Medo, Rogar Maldição</i>
13º	<i>Dominar Besta, Malogro</i>
17º	<i>Dominar Pessoa, Praga de Insetos</i>

## Canalizar Divindade

A partir do 3º nível, você ganha as seguintes opções de Canalizar Divindade.

**Golpe Conquistador.** Você pode usar sua Canalizar Divindade para quebrar a vontade de um inimigo. Quando você atinge uma criatura com um ataque de arma corpo-a-corpo como parte da ação de ataque, você também pode usar sua Canalizar Divindade para forçar o alvo a fazer um teste de resistência de Sabedoria. Caso falhe, o alvo fica amedrontado por 1 minuto. A criatura amedrontada pode repetir este teste de resistência no final de cada uma de seus turnos, encerrando o efeito caso obtenha um sucesso.

**Golpe Guiado.** Você pode usar seu Canalizar Divindade para atingir com uma precisão sobrenatural. Quando realizar uma jogada de ataque, você pode utilizar seu canalizar divindade para ganhar +10 de bônus na jogada. Você faz esta escolha depois de ver a rolagem, mas antes do Mestre determinar se o ataque acerta ou erra.

## Aura da Conquista

A partir do 7º nível, você emana uma aura ameaçadora enquanto não estiver incapacitado. A aura inclui seu espaço, se expande 3 metros de você em qualquer direção e pode ser bloqueada por cobertura total. Qualquer inimigo dentro do alcance da aura sofre desvantagem em testes para resistir ser Amedrontado.

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

## Espírito Implacável

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

## Conquistador Invencível

A partir do 20º nível, você ganha a habilidade de utilizar uma Destreza Marcial Extraordinária. Com uma ação, você pode magicamente se tornar um Avatar da Conquista, ganhando os seguintes benefícios durante 1 minuto:

- Você tem resistência a todo tipo de dano.
- Quando você realizar uma ação de ataque no seu turno, você pode realizar um ataque adicional como parte desta ação.
- Suas armas corpo-a-corpo têm uma margem de acerto crítico de 19 e 20.

Uma vez que utilizar esta característica, você não pode utilizá-la novamente até realizar um descanso curto ou longo.

## Juramento da Traição

O Juramento da Traição é o caminho seguido por aqueles Paladinos que tenham desistido de outros juramentos ou que se importem apenas com seu próprio poder e sobrevivência. Comumente conhecidos como Sentinela Negro, estes guerreiros profanos são fiéis apenas a eles mesmos. Qualquer um desesperado o suficiente para seguir estes paladinos apenas o faz porque, embora traiçoeiros, eles possuem grande poder. Aqueles que os seguem sem cair em seus truques esperam saciar uma violência lasciva e acumular grandes tesouros.

Muitos destes paladinos prestam homenagens a Lordes Demônios, especialmente Grazz't e Orcus. Até mesmo alguns Senhores do Inferno são aversivos a se unirem com estes campeões do caos, mas algumas vezes Baalzebul e Glasya encontram um espírito de natureza semelhante nas inclinações de um Sentinela Negro, para dupla negociação e traição.

### Paladinos Caídos

O Juramento da Traição é uma opção para paladinos que desviaram de outro Juramento Sagrado ou que rejeitaram o estilo de vida tradicional de um paladino. Essa opção existe juntamente ao Quebrador de Juramento apresentado no Guia do Mestre. Mestres são livres para usar qualquer opção para preparar vilões ou paladinos caídos.

Se você trocar outro juramento por este, substitua todas as características de juramento anteriores com características deste, e se você reneunciar a este juramento, substitua suas características pelas do novo juramento.

### Dogmas da Traição

O paladino que adota o Juramento da Traição não serve a ninguém. Não há dogmas neste juramento, pois nele falta esta característica. Aqueles que são azarados o suficiente a ponto de ter contato de perto com um Sentinela Negro observara, que a esmagadora

preocupação deles é poder e segurança, especialmente se estes puderem ser obtidos às custas de outros.

## Magias de Juramento

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

### Magias do Juramento da Traição

Nível de Paladino	Magias
3º	<i>Enfeitiçar Pessoa, Recuo Acelerado</i>
5º	<i>Invisibilidade, Reflexos</i>
9º	<i>Forma Gasosa, Velocidade</i>
13º	<i>Confusão, Invisibilidade Maior</i>
17º	<i>Dominar Pessoa, Criar Passagem</i>

## Canalizar Divindade

A partir do 3º nível, você ganha as seguintes opções de Canalizar Divindade.

**Conjurar Duplicata.** Com uma ação, você cria uma ilusão visual de você mesmo que dura 1 minuto, ou até você perder a concentração (como se você estivesse se concentrando em uma magia). A ilusão aparece em um espaço vazio que você possa ver até 9 metros, a sua escolha. A ilusão se parece exatamente com você; é silenciosa; é do seu tamanho, imaterial, e não preenche o espaço ocupado; e não é afetada por ataques e por dano. Com uma ação bônus no seu turno, você pode mover a ilusão até 9 metros para um espaço que você possa ver, mas a ilusão deve permanecer até 36 metros de você.

Pela duração, você pode conjurar magias como se estivesse no espaço da ilusão, mas deve utilizar de seus próprios sentidos. Além do mais, quando você e a ilusão estiverem a uma distância de 1,5 metros de uma criatura que possa ver a ilusão, você tem vantagem nas jogadas de ataque contra aquela criatura, dado o quão misteriosa é a ilusão.

**Golpe Venenoso.** Você pode usar seu Canalizar Divindade para tornar sua arma mais mortífera. Com uma ação bônus, você toca uma arma ou munição e conjura um veneno especial sobre ela. O veneno dura 1 minuto. A próxima vez que você acertar um alvo com um ataque utilizando esta arma ou munição, o alvo sofre dano de veneno imediatamente após o ataque. O dano do veneno equivale a 2d10 + seu nível de paladino, ou 20 + seu nível de paladino se você tinha vantagem na jogada de ataque.

## Aura da Traição

A partir do 7º nível, você emana uma aura de discórdia, que garante os seguintes benefícios.

**Abater o Rebanho.** Você possui vantagem nas jogadas de ataque corpo-acorpo contra criaturas que estejam a 1,5 metros de seus aliados.

**Golpe Traíçoeiro.** Se uma criatura a 1,5 metros de você errar um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para forçar o atacante a testar novamente aquele ataque contra uma criatura de sua escolha que também esteja a 1,5 metros do atacante. A habilidade automaticamente falha se o atacante for imune a ser enfeitiçado.

Você pode usar esta habilidade três vezes. Você ganha usos gastos quando termina um descanso curto ou longo.

## Fuga do Sentinela Negro

A partir do 15º nível, você ganha a habilidade de escapar de seus inimigos. Imediatamente após você ser atingido por um ataque, você pode usar sua reação para se tornar invisível e se teletransportar para até 18 metros em um espaço que você possa enxergar. Você permanece invisível até o final do seu próximo turno ou até que você ataque, cause dano ou force uma criatura a realizar um teste de resistência. Uma vez que você utilize esta característica, você deve terminar um descanso curto ou longo antes de poder utilizá-la novamente.

## Ícone da Enganação

A partir do 20º nível, você ganha a habilidade de emanar sentimentos de traição. Com uma ação, você pode magicamente se tornar um Avatar da Enganação, ganhando os seguintes benefícios por 1 minuto:

- Você é invisível.
- Se uma criatura causar dano a você no turno dela, ela deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria (CD igual às de suas magias) ou você controlará suas próximas ações, contanto que você não esteja incapacitado quando ela realizar a ação. A criatura passa automaticamente no teste de resistência se ela for imune a ser enfeitiçada.
- Se você possuir vantagem em uma jogada de ataque, você pode ganhar um bônus no dano igual ao seu nível de paladino.

Uma vez que utilizar esta característica, você não pode utilizá-la novamente até completar um descanso curto ou longo.

