**Tudo – Anotações para char lvl 7**

**Itens**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spell Scroll Level 6 | 1280 | 200 |
| Eversmoking Bottle | 1000 | 168 |
| Elemental Gem | 960 | 167 |
| Necklace of Fireballs (Three beads) | 960 | 182 | C Rare |
| Bead of Force | 960 | 154 | C Rare |
| Spell Scroll Level 5 | 640 | 200 |
| Goldean Lion (each) | 600 | 169 |
| Helm of Comprehend Languages | 500 | 173 |
| Oil of Slipperiness | 480 | 184 |
| Dust of Sneezing and Choking | 480 | 166 |
| Ivory Goat (Travail) | 400 | 169 |
| Dust of Disappearance | 300 | 166 |
| Potion of Diminution | 270 | 187 |
| Potion of Growth | 270 | 187 |
| Nolzur's Marvelous Pigments | 200 | 183 |
| Keoghtom's Ointment (Per dose) | 120 | 179 |
| Philter of Love | 90 | 184 |

**Magias**

**MAGIAS DE BARDO – 2 truques 6**

**TRUQUES (NÍVEL 0)**

Amizade (encantamento)

Ataque Certeiro (adivinhação)

Consertar (transmutação)

Globos de Luz (evocação)

Ilusão Menor (ilusão)

Luz (evocação)

Mãos Mágicas (conjuração)

Mensagem (transmutação)

Prestidigitação (transmutação)

Proteção contra Lâminas (abjuração)

Zombaria Viciosa (encantamento)

**1° NÍVEL**

Amizade animal (encantamento)

Compreender Idiomas (adivinhação, ritual)

Curar Ferimentos (evocação)

Detectar Magia (adivinhação, ritual)

Disfarçar-se (ilusão)

Enfeitiçar Pessoa (encantamento)

Escrita Ilusória (ilusão, ritual)

Falar com Animais (adivinhação, ritual)

Fogo das Fadas (evocação)

Heroísmo (encantamento)

Identificação (adivinhação, ritual)

Imagem Silenciosa (ilusão)

Onda Trovejante (evocação)

Queda Suave (transmutação)

Palavra Curativa (evocação)

Passos Longos (transmutação)

Perdição (encantamento)

Riso Histérico de Tasha (encantamento)

Servo Invisível (conjuração, ritual)

Sono (encantamento)

Sussurros Dissonantes (encantamento)

**2° NÍVEL**

Acalmar Emoções (encantamento)

Aprimorar Habilidade (transmutação)

Arrombar (transmutação)

Boca Encantada (ilusão, ritual)

Cativar (encantamento)

Cegueira/Surdez (necromancia)

Coroa da Loucura (encantamento)

Esquentar Metal (transmutação)

Despedaçar (evocação)

Força Fantasmagórica (ilusão)

Detectar Pensamentos (adivinhação)

Imobilizar Pessoa (encantamento)

Invisibilidade (ilusão)

Localizar Animais ou Plantas

(adivinhação, ritual)

Localizar Objeto (adivinhação)

Mensageiro Animal (encantamento, ritual)

Nuvem de Adagas (conjuração)

Restauração Menor (abjuração)

Silêncio (ilusão, ritual)

Sugestão (encantamento)

Ver o Invisível (adivinhação)

Zona da Verdade (encantamento)

**3° NÍVEL**

Ampliar Plantas (transmutação)

Clarividência (adivinhação)

Dificultar Detecção (abjuração)

Dissipar Magia (abjuração)

Enviar Mensagem (evocação)

Falar com os Mortos (necromancia)

Falar com Plantas (transmutação)

Forjar Morte (necromancia, ritual)

Glifo de Vigilância (abjuração)

Idiomas (adivinhação)

Imagem Maior (ilusão)

Medo (ilusão)

Névoa Fétida (conjuração)

Padrão Hipnótico (ilusão)

Pequena Cabana de Leomund

(evocação, ritual)

Rogar Maldição (necromancia)

**MAGIAS DE BARDO – Filtro 1**

**TRUQUES (NÍVEL 0)**

Ilusão Menor (ilusão) minor illusion

Mãos Mágicas (conjuração) mage hands

**1° NÍVEL**

**Perdição (encantamento) bane**

**Servo Invisível (conjuração, ritual) unseen servant**

**2° NÍVEL**

Esquentar Metal (transmutação) heat metal

**Força Fantasmagórica (ilusão) weird**

Sugestão (encantamento) suggestion

**3° NÍVEL**

Pequena Cabana de Leomund (evocação, ritual) tiny hut

**MAGIAS DE PALADINO - 5**

**1° NÍVEL**

Auxílio Divino (evocação)

Bênção (encantamento)

Comando (encantamento)

Curar Ferimentos (evocação)

Destruição Colérica (evocação)

Destruição Lancinante (evocação)

Destruição Trovejante (evocação)

Detectar o Bem e Mal (adivinhação)

Detectar Magia (adivinhação, ritual)

Detectar Veneno e Doença (adivinhação, ritual)

Duelo Compelido (encantamento)

Escudo da Fé (abjuração)

Heroísmo (encantamento)

Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)

Purificar Alimentos (transmutação, ritual)

**2° NÍVEL**

Ajuda (abjuração)

Arma Mágica (transmutação)

Convocar Montaria (conjuração)

Localizar Objeto (adivinhação)

Marca da Punição (evocação)

Proteção contra Veneno (abjuração)

Restauração Menor (abjuração)

Zona da Verdade (encantamento)

**3° NÍVEL**

Arma Elemental (transmutação)

Aura de Vitalidade (evocação)

Círculo Mágico (abjuração)

Criar Alimentos (conjuração)

Destruição Cegante (evocação)

Dissipar Magia (abjuração)

Luz do Dia (evocação)

Manto do Cruzado (evocação)

Remover Maldição (abjuração)

Revivificar (necromancia)

**MAGIAS DE PALADINO – Filtro 1**

**1° NÍVEL**

**Comando (encantamento)**

Duelo Compelido (encantamento) compelled duel

Escudo da Fé (abjuração) Shield of faith

**2° NÍVEL**

Ajuda (abjuração) aid

~~Arma Mágica (transmutação)~~

**3° NÍVEL**

Revivificar (necromancia) revivify

**Bardo – lvl 3**

**Tabela**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **O BARDO** | | | | | | | | | | | | | |
| **Nível** | **Bônus de Proficiência** | **Características** | **Truques Conhecidos** | **Magias Conhecidas** | **Espaços de Magia por Nível** | | | | | | | | |
| **1°** | **2°** | **3°** | **4°** | **5°** | **6°** | **7°** | **8°** | **9°** |
| **1°** | 2 | Conjuração, Inspiração de Bardo (d6) | 2 | 4 | 2 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| **2°** | 2 | Versatilidade, Canção do Descanso (d6) | 2 | 5 | 3 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| **3°** | 2 | Colégio de Bardo, Aptidão | 2 | 6 | 4 | 2 | – | – | – | – | – | – | – |
| **4°** | 2 | Incremento no Valor de Habilidade | 3 | 7 | 4 | 3 | – | – | – | – | – | – | – |
| **5°** | 3 | Inspiração de Bardo (d8), Fonte de Inspiração | 3 | 8 | 4 | 3 | 2 | – | – | – | – | – | – |
| **6°** | 3 | Habilidade de Colégio de Bardo, Canção de Proteção | 3 | 9 | 4 | 3 | 3 | – | – | – | – | – | – |
| **7°** | 3 | – | 3 | 10 | 4 | 3 | 3 | 1 | – | – | – | – | – |

**Níveis**

**INSPIRAÇÃO DE BARDO (1)**

Você pode inspirar os outros através de palavras animadoras ou música. Para tanto, você usa uma ação bônus no seu turno para escolher uma outra criatura, que não seja você mesmo, a até 18 metros de você que possa ouvi-lo. Essa criatura ganha um dado de Inspiração de Bardo, um d6.

Uma vez, nos próximos 10 minutos, a criatura poderá rolar o dado e adicionar o valor rolado a um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência que ela fizer. A criatura pode esperar até rolar o d20 antes de decidir usar o dado de Inspiração de Bardo, mas deve decidir antes do Mestre dizer se a rolagem foi bem ou mal sucedida. Quando o dado de Inspiração de Bardo for rolado, ele é gasto. Uma criatura pode ter apenas um dado de Inspiração de Bardo por vez. 54

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma vez). Você recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

Seu dado de Inspiração de Bardo muda quando você atinge certos níveis na classe. O dado se torna um d8 no 5° nível, um d10 no 10° nível e um d12 no 15° nível.

**VERSATILIDADE (2)**

A partir do 2° nível, você pode adicionar metade do seu bônus de proficiência, arredondado para baixo, em qualquer teste de habilidade que você fizer que ainda não possua seu bônus de proficiência.

**CANÇÃO DE DESCANSO (2)**

A partir do 2° nível, você pode usar música ou oração calmantes para ajudar a revitalizar seus aliados feridos durante um descanso curto. Se você ou qualquer criatura amigável que puder ouvir sua atuação recuperar pontos de vida no fim do descanso curto ao gastar um ou mais Dados de Vida, cada uma dessas criaturas recupera 1d6 pontos de vida adicionais.

Os pontos de vida adicionais aumentam quando você alcança determinados níveis na classe: para 1d8 no 9° nível, para 1d10 no 13° nível e para 1d12 no 17° nível.

**COLÉGIO DE BARDO (3) - hmmm**

No 3° nível, você investiga as técnicas avançadas de um colégio de bardo, à sua escolha: o Colégio do Conhecimento ou o Colégio da Bravura, ambos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe concede características no 3° nível e novamente no 6° e 14° nível.

**COLÉGIOS DE BARDO**

O caminho de um bardo é gregário. Bardos buscam uns aos outros para trocar canções e histórias, gabando-se de suas realizações e partilhando seus conhecimentos. Bardos formam associações esporádicas, que eles chamam de colégios, para facilitar sua coleta e preservar suas tradições.

**COLÉGIO DO CONHECIMENTO**

Bardos do Colégio do Conhecimento conhecem algo sobre a maioria das coisas, coletando pedaços de conhecimento de fontes tão diversas quanto tomos eruditos ou contos de camponeses. Quer seja cantando baladas populares em taverna, quer seja elaborando composições para cortes reais, esses bardos usam seus dons para manter a audiência enfeitiçada. Quando os aplausos acabam, os membros da audiência vão estar se questionando se tudo que eles creem é verdade, desde sua crença no sacerdócio do templo local até sua lealdade ao rei.

A fidelidade desses bardos reside na busca pela beleza e verdade, não na lealdade a um monarca ou em seguir os dogmas de uma divindade. Um nobre que mantem um bardo desses como seu arauto ou conselheiro, sabe que o bardo prefere ser honesto que político.

Os membros do colégio se reúnem em bibliotecas e, as vezes, em faculdades de verdade, completas com salas de aula e dormitórios, para partilhar seu conhecimento uns com os outros. Eles também se encontram em festivais ou em assuntos de estado, onde eles podem expor corrupção, desvendar mentiras e zombar da superestima de figuras de autoridade.

**PROFICIÊNCIA ADICIONAL**

Quando você se junta ao Colégio do Conhecimento no 3° nível, você ganha proficiência em três perícias, à sua escolha.

**PALAVRAS DE INTERRUPÇÃO**

Também no 3° nível, você aprende como usar sua perspicácia para distrair, confundir e, de outras formas, atrapalhar a confiança e competência de outros. Quando uma criatura que você pode ver a até 18 metros de você realizar uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou uma jogada de dano, você pode usar sua reação para gastar um uso de Inspiração de Bardo, rolando o dado de Inspiração de Bardo e subtraindo o número rolado da rolagem da criatura. Você escolhe usar essa característica depois da criatura fazer a rolagem, mas antes do Mestre determinar se a jogada de ataque ou teste de habilidade foi bem ou mal sucedido, ou antes da criatura causar dano. A criatura será imune se não puder ouvir ou se não puder ser enfeitiçada.

**~~SEGREDOS MÁGICOS ADICIONAIS~~**

~~No 6° nível, você aprende duas magias, à sua escolha, de qualquer classe. As magias que você escolher devem ser de um nível que você possa conjurar, como mostrado na tabela O Bardo, ou um truque. As magias escolhidas contam como magias de bardo pra você, mas não contam no número de magias de bardo que você conhece.~~

**COLÉGIO DA BRAVURA**

Os bardos do Colégio da Bravura são escaldos destemidos de quem os contos mantem viva a memória dos grandes heróis do passado, dessa forma inspirando uma nova geração de heróis. Esses bardos se reúnem em salões de hidromel ou ao redor de fogueiras para cantar os feitos dos grandiosos, tanto do passado quanto do presente. Eles viajam pelos lugares para testemunhar grandes eventos em primeira mão e para garantir que a memória desses eventos não se perca nesse mundo. Com suas canções, eles inspiram outros a alcançar o mesmo patamar de realizações dos antigos heróis.

**PROFICIÊNCIA ADICIONAL**

Quando você se junta ao Colégio da Bravura no 3° nível, você adquire proficiência com armadura médias, escudos e armas marciais.

**INSPIRAÇÃO EM COMBATE**

Também no 3° nível, você aprende a inspirar os outros em batalha. Uma criatura que possuir um dado de Inspiração de Bardo seu, pode rolar esse dado e adicionar o número rolado a uma jogada de dano que ele tenha acabado de fazer. Alternativamente, quando uma jogada de ataque for realizada contra essa criatura, ela pode usar sua reação para rolar o dado de Inspiração de Bardo e adicionar o número rolado a sua CA contra esse ataque, depois da rolagem ser feita, mas antes de saber se errou ou acertou.

**ATAQUE EXTRA**

A partir do 6° nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

**APTIDÃO (3) - meh**

No 3° nível, escolha duas das perícias em que você é proficiente. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de habilidade que você fizer que utilize qualquer das perícias escolhidas.

No 10° nível, você escolhe mais duas perícias em que é proficiente para ganhar esse benefício.

**INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE (4) - meh**

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

**FONTE DE INSPIRAÇÃO (5) - Rejeito**

Começando no momento em que você atinge o 5° nível, você recupera todas as utilizações gastas da sua Inspiração de Bardo quando você termina um descanso curto ou longo.

**CANÇÃO DE PROTEÇÃO (6) - Rejeitável**

No 6° nível, você adquire a habilidade de usar notas musicais ou palavras de poder para interromper efeito de influência mental. Com uma ação, você pode começar uma atuação que dura até o fim do seu próximo turno. Durante esse tempo, você e qualquer criatura amigável a até 9 metros de você terá vantagem em testes de resistência para não ser amedrontado ou enfeitiçado. Uma criatura deve ser capaz de ouvir você para receber esse benefício. A atuação termina prematuramente se você for incapacitado ou silenciado ou se você terminá-la voluntariamente (não requer ação).

**Paladino – lvl 4**

**Tabela**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **O Paladino** | | | | | | | |
| Nível | Bônus de Proficiência | Características | Espaços de Magia por Nível | | | | |
| 1º | 2º | 3º | 4º | 5º |
| 1º | 2 | Sentido Divino, Cura pelas Mãos | - | - | - | - | - |
| 2º | 2 | Estilo de Luta, Conjuração, Destruição Divina | 2 | - | - | - | - |
| 3º | 2 | Saúde Divina, Juramento Sagrado | 3 | - | - | - | - |
| 4º | 2 | Incremento no Valor de Habilidade | 3 | - | - | - | - |
| 5º | 3 | Ataque Extra | 4 | 2 | - | - | - |
| 6º | 3 | Aura de Proteção | 4 | 2 | - | - | - |
| 7º | 3 | Característica de Juramento Sagrado | 4 | 3 | - | - | - |

**Níveis**

**SENTIDO DIVINO (1) - nhe**

A presença de um mal poderoso é registrada nos seus sentidos como um odor nocivo e o bem poderoso badala como música celestial nos seus ouvidos. Com uma ação, você pode expandir sua consciência para detectar tais forças. Até o final do seu próximo turno, você sabe a localização de qualquer celestial, corruptor ou morto-vivo a 18 metros de você que não esteja com cobertura total. Você sabe o tipo (celestial, corruptor ou morto-vivo) de qualquer ser cuja presença você sentiu, mas não sua identidade (o vampiro Conde Strahd von Zarovish, por exemplo). Dentro do mesmo raio, você também detecta a presença de qualquer lugar ou objeto que tenha sido consagrado ou conspurcado, como pela magia *consagrar*. Você pode usar essa característica um número de vezes igual a 1 + seu modificador de Carisma. Quando você concluir um descanso longo, você recupera todos os usos gastos.

**CURA PELAS MÃOS (1) – mt bom**

Seu toque abençoado pode curar ferimentos. Você tem uma reserva de poder curativo que se enche quando você realiza um descanso longo. Com essa reserva, você pode restaurar um número total de pontos de vida igual ao seu nível de paladino x 5. Com uma ação, você pode tocar uma criatura e sugar poder da sua reserva para restaurar um número de pontos de vida da criatura, até o máximo de pontos restantes na reserva. Alternativamente, você pode gastar 5 pontos de cura da sua reserva de cura para curar o alvo de uma doença ou neutralizar um veneno que o esteja afetando. Você pode curar múltiplas doenças e neutralizar múltiplos venenos com um único uso de Cura pelas Mãos, gastando pontos de vida separadamente para cada um. Essa característica não gera nenhum efeito em mortos-vivos e constructos.

**ESTILO DE LUTA (2) – bom pra melee**

No 2° nível, você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo. **COMBATE COM ARMAS GRANDES** Quando você rolar um 1 ou um 2 num dado de dano de um ataque com arma corpo-a-corpo que você esteja empunhando com duas mãos, você pode rolar o dado novamente e usar a nova rolagem, mesmo que resulte em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício. **DEFESA** Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA. **DUELISMO** Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a- corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma. **PROTEÇÃO** Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura. Você deve estar empunhando um escudo.

**CONJURAÇÃO (2)**

No 2° nível, você aprende a extrair magia divina através de meditação e oração para conjurar magias, como um clérigo faz. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de paladino. PREPARANDO E CONJURANDO MAGIAS A tabela O Paladino mostra quantos espaços de magia você têm para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você precisa gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo. Você prepara a lista de magias disponíveis selecionando-as da lista de magias de paladino. Você seleciona um número de magias igual ao seu modificador de Carisma + metade do seu nível de paladino, arredondado para baixo (mínimo de uma magia). Essas magias devem ser de níveis que você possua espaços de magia. Por exemplo, se você é um paladino de 5º nível, você possui quatro espaços de magia de 1º nível e dois de 2º nível. Com Carisma de 14, sua lista de magias preparadas pode incluir quatro magias, combinando as de 1º e 2º nível em qualquer ordem. Se você preparar a magia de 1º nível *curar ferimentos*, você pode conjurá-la com um espaço de magia de 1º ou de 2º nível. Ao conjurar a magia, você não a retira de sua lista de magias preparadas, podendo conjurá-la de novo se tiver espaços de magia disponíveis. Você pode modificar a sua lista de magias preparadas quando termina um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de paladino requer tempo gasto em preces e meditação: no mínimo 1 minuto por nível de magia para cada magia preparada. HABILIDADE DE CONJURAÇÃO Carisma é a sua habilidade para você conjurar suas magias de paladino, já que seu poder deriva da força das suas convicções. Você usa seu Carisma sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar 111 magias. Além disso, você usa o seu modificador de Carisma para definir a CD dos testes de resistência para as magias de paladino que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia. **CD para suas magias** = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Carisma **Modificador de ataque de magia** = seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma FOCO DE CONJURAÇÃO Você pode usar um símbolo sagrado (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de paladino.

**DESTRUIÇÃO DIVINA (2) – bom pra melee**

A partir do 2° nível, quando você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar um espaço de magia de qualquer classe para causar dano radiante no alvo, além do dano normal da arma. O dano extra é de 2d8 para um espaço de magia de 1° nível, mais 1d8 para cada espaço de magia acima do 1°, até o máximo de 5d8. O dano aumenta em 1d8 se o alvo for um corruptor ou um morto-vivo.

**SAÚDE DIVINA (3) -**

No 3° nível, a magia divina flui através de você tornando você imune a doenças.

**JURAMENTO SAGRADO (3) -**

Quando você alcança o 3° nível, você faz um juramento que torna-o um paladino para sempre. Até então, você estava em um estágio preparatório, guiado pelo caminho, mas ainda não jurado a ele. Agora você escolhe o Juramento de Devoção, o Juramento dos Anciões ou o Juramento de Vingança, todos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe confere características no 3° nível e novamente no 7°, 15° e 20° nível. Tais características incluem as magias de juramento e a característica Canalizar Divindade.

**MAGIAS DE JURAMENTO**

Cada juramento possui uma lista de magias associada a ele. Você ganha acesso a essas magias nos níveis especificados na descrição do juramento. Uma vez que você tenha ganhado acesso a uma magia de juramento, você sempre a terá preparada. Magias de juramento não contam no número de magias que você pode preparar a cada dia. Se você ganhar uma magia de juramento que não apareça na lista de magias de paladino, a magia será, no entanto, uma magia de paladino para você.

**CANALIZAR DIVINDADE**

Seu juramento permite que você canalize energia divina para abastecer efeitos mágicos. Cada opção de Canalizar Divindade concedida por um juramento explica como usála. Quando você usa o seu Canalizar Divindade, você escolhe qual opção usar. Você deve terminar um descanso curto ou longo para pode usar seu Canalizar Divindade novamente. Alguns efeitos de Canalizar Divindade requerem um teste de resistência. Quando você usar tais efeitos dessa classe, a CD será igual a CD das suas magias de paladino.

**Juramentos**

**JURAMENTO DE DEVOÇÃO**

O Juramento de Devoção vincula um paladino aos mais sublimes ideias de justiça, virtude e ordem. Algumas vezes chamados de campeões, cavaleiros brancos ou guerreiros sagrados, esses paladinos atendem o ideal do cavaleiro na armadura brilhante, agindo com honra em busca de justiça e do bem maior. Eles se agarram aos mais altos padrões de conduta, e alguns, para o melhor ou para o pior, consideram que o resto do mundo deve ter os mesmos padrões. Muitos dos que fazem esse juramento são devotados aos deuses da lei e do bem e usam os dogmas de seus deuses como medida de sua devoção. Eles consideram os anjos – os perfeitos servos do bem – como seus ideais e incorporam imagens de asas angelicais em seus elmos ou brasões. **DOGMAS DE DEVOÇÃO**

Embora as palavras exatas e restrições do Juramento de Devoção variem, os paladinos que fazem esse juramento partilha desses dogmas. ***Honestidade.*** Não minta nem trapaceie. Deixe sua palavra ser sua garantia. ***Coragem.*** Nunca tenha medo de agir, apesar de a cautela ser sensata. ***Compaixão.*** Ajude os outros, proteja os fracos, puna aqueles que os ameaçarem. Mostre misericórdia aos seus adversários, mas tempere isso com sabedoria. ***Honra.*** Trate os outros com equidade e deixe seus feitos honoráveis serem exemplos para eles. Faça o máximo de bem possível causando a menor quantidade de mazelas. ***Dever.*** Seja responsável pelos seus atos e por suas consequências, proteja aqueles confiados aos vossos cuidados e obedeça aqueles que tiverem autoridade sobre você.

**MAGIAS DE JURAMENTO**

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

**MAGIAS DE JURAMENTO DE DEVOÇÃO Nível de Paladino Magias** 3° *proteção contra o bem e mal, santuário* 5° *restauração menor, zona da verdade* 9° *sinal de esperança, dissipar magia* 13° *movimentação livre, guardião da fé* 17° *comunhão, coluna de chamas*

**CANALIZAR DIVINDADE**

Quando você faz esse juramento, no 3° nível, você ganha as duas opções seguintes de Canalizar Divindade. ***Arma Sagrada.*** Com uma ação, você pode imbuir uma arma que você esteja empunhando com energia positiva, usando seu Canalizar Divindade. Por 1 minuto, você adiciona seu modificador de Carisma as jogadas de ataque feitas com essa arma (bônus mínimo de +1). A arma também emite luz plena num raio de 6 metros e penumbra mais 6 metros além. Se a arma ainda não for mágica, ela se torna mágica por essa duração. Você pode terminar o efeito no seu turno, como parte de qualquer ação. Se você não estiver mais segurando ou portando a arma, ou estiver inconsciente, esse efeito termina.

***Expulsar o Profano.*** Com uma ação, você apresenta seu símbolo sagrado e faz uma oração censurando corruptores e mortos-vivos, usando seu Canalizar Divindade. Cada corruptor ou morto-vivo que puder ver ou ouvir você e esteja a até 9 metros, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se a criatura falhar no teste de resistência, ela será expulsa por 1 minuto ou até sofrer dano. Uma criatura expulsa deve gastar seu turno tentando se mover para longe de você da melhor forma possível e não pode, voluntariamente, se mover para um espaço a menos de 9 metros de você. Ela também não pode realizar reações. Nas ações delas, elas só poderão realizar a ação de Disparada ou tentar escapar de um efeito que as impeça de se mover. Se não houver lugar para se mover, a criatura pode usar a ação de Esquivar.

**AURA DE DEVOÇÃO**

A partir do 7° nível, você e as criaturas amistosas a até 3 metros não podem ser enfeitiçadas enquanto você estiver consciente. No 18° nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

**JURAMENTO DOS ANCIÕES Bom**

O Juramento dos Anciões é tão antigo quanto a raça dos elfos e os rituais dos druidas. Algumas vezes chamados de cavaleiros feéricos, cavaleiros verdejantes ou cavaleiros dos chifres, paladinos que fazem esse juramento lançam

sua sorte com o lado da luz na batalha cósmica contra as trevas, porque eles amam as coisas belas e vivificantes do mundo, não necessariamente porque eles acreditam em princípios de honra, coragem e justiça. Eles adornam suas armaduras e roupas com imagens de coisas que crescem – folhas, galhadas ou flores – para refletir seu comprometimento em preservar a vida e a luz no mundo. **DOGMAS DOS ANCIÕES** Os dogmas do Juramento dos Anciões tem sido preservados por incontáveis séculos. Esse juramento enfatiza os princípios do bem acima de qualquer interesse de ordem ou caos. Seus quatro princípios centrais são simples.

***Acenda a Luz.*** Através dos seus atos de misericórdia, gentileza e piedade, acenda a luz da esperança no mundo, afastando o desespero. ***Abrigue a Luz.*** Onde houver bem, beleza, amor e riso no mundo, mantenha-se contra a maldade que pode engolir isso. Onde a vida floresce, mantenha-se contra as forças que podem torná-la estéril. ***Preserve Sua Própria Luz.*** Deleite-se com música e risadas, beleza e arte. Se você permitir que a luz morra em seu coração, você não poderá preservá-la no mundo. ***Seja a Luz.*** Seja uma glorioso guia para todos que vivem em desespero. Deixe a luz da sua alegria e coragem brilhar através de todos os seus feitos.

**MAGIAS DE JURAMENTO**

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos. **MAGIAS DE JURAMENTO DOS ANCIÕES Nível de Paladino Magias** 3° *golpe constritor, falar com animais*

**CANALIZAR DIVINDADE**

Quando você faz esse juramento, no 3° nível, você ganha as duas opções seguintes de Canalizar Divindade.

***Fúria da Natureza*.** Você pode usar seu Canalizar Divindade para invocar forças primitivas para enredar um oponente. Com uma ação, você pode fazer com que vinhas espectrais cresçam e alcancem uma criatura a até 3 metros de você, que você possa ver. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou Destreza (a escolha dela) ou ficará impedida. Enquanto estiver impedida pelas vinhas, a criatura repete o teste de resistência no final de cada turno dela. Se obtiver sucesso, ela se liberta e as vinhas desaparecem.

***Expulsar os Infiéis*.** Você pode usar seu Canalizar Divindade para pronunciar palavras antigas que são dolorosas para fadas e corruptores que as ouvem. Com uma ação, você ergue seu símbolo sagrado e cada fada ou corruptor que puder ver ou ouvir você e esteja a até 9 metros, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se a criatura falhar no teste de resistência, ela será expulsa por 1 minuto ou até sofrer dano. Uma criatura expulsa deve gastar seu turno tentando se mover para longe de você da melhor forma possível e não pode, voluntariamente, se mover para um espaço a menos de 9 metros de você. Ela também não pode realizar reações. Nas ações delas, elas só poderão realizar a ação de Disparada ou tentar escapar de um efeito que as impeça de se mover. Se não houver lugar para se mover, a criatura pode usar a ação de Esquivar.

**AURA DE VIGILÂNCIA**

A partir do 7° nível, a magia antiga fica tão profunda em você que ela forma uma proteção mística. Você e as criaturas amistosas a até 3 metros tem resistência ao dano de magias. No 18° nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

**INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE (4) - meh**

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

**ATAQUE EXTRA (5) – bom pra melee**

A partir do 5° nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

**AURA DE PROTEÇÃO (6) - bonzinho**

A partir do 6° nível, sempre que você ou uma criatura amigável a até 3 metros de você tiver que fazer um teste de resistência, aquela criatura ganha um bônus no seu teste de proteção igual a seu modificador de Carisma (com um bônus mínimo de +1). Você deve estar consciente para garantir esse bônus. No 18° nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.