# Paladino 1-5

## Raças:

Import

Half-Orc

Informações

## Itens:

2x scimitar

5x javelin

Priest's

Chain mail

Holy symbol

## Classe:

### Paladin Nível 1 – 5

**Testes de Resistência:** Sabedoria, Carisma

**Perícias:** Escolha duas dentre **Intimidação**, **Persuasão**

**Dado de Vida:** 1d10 por nível de paladino

**Pontos de Vida no1° Nível:** 10 + seu modificador de Constituição

**Pontos de Vida nos Níveis Seguintes:** 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição por nível de paladino após o 1°

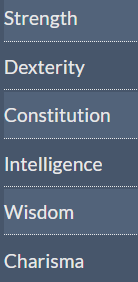
**Cura 5x5=25**

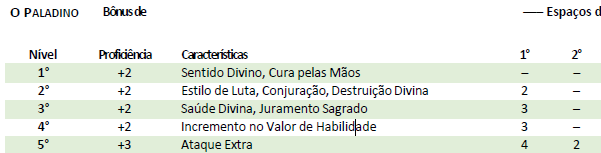
**+1CA**

número de magias = floor {mod cha + (lvl paladino/2)}

Informações

Essas magias devem ser de níveis que você possua espaços de magia.

  +2CHA



### Subclassse

#### **JURAMENTO DE DEVOÇÃO**

**Magia**

3° *proteção contra o bem e mal, santuário*

5° *restauração menor, zona da verdade*

**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.

#### JURAMENTO DOS ANCIÕES

**Magia**

3° *golpe constritor, falar com animais*

5° *raio lunar, passo nebuloso*

**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.

#### JURAMENTO DE VINGANÇA

Magia

3° *perdição, marca do caçador*

5° *imobilizar pessoa, passo nebuloso*

*Canalizar Divindade*

***Abjurar Inimigo****.* Com uma ação, você ergue seu símbolo sagrado e faz uma prece de condenação, usando seu Canalizar Divindade. Escolha uma criatura a até 18 metros de você que você possa ver. A criatura deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, a não ser que seja imune a ser amedrontada. Corruptores e mortos-vivos tem desvantagem nesse teste de resistência. Num fracasso no teste de resistência, a criatura ficará amedrontada por 1 minuto ou até sofrer qualquer dano. Enquanto estiver amedrontada, o deslocamento da criatura será 0 e ela não pode receber qualquer bônus de deslocamento. Em um sucesso, o deslocamento da criatura é reduzido à metade por 1 minuto ou até que ela sofra qualquer dano.

***Voto de Inimizade****.*

Com uma ação bônus, você pode pronunciar um voto de inimizade contra uma criatura que você possa ver a até 3 metros, usando seu Canalizar Divindade. Você ganha vantagem nas jogadas de ataque contra a criatura por 1 minuto ou até ela cair a 0 pontos de vida ou cair inconsciente.

## Magias (5) 1º - 4/ 2º - 2

### Geral

#### 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)

### Filtro 1

**MAGIAS DE PALADINO**

**1° NÍVEL**

Auxílio Divino (evocação)

Bênção (encantamento)

Comando (encantamento)

Destruição Colérica (evocação)

Destruição Lancinante (evocação)

Destruição Trovejante (evocação)

Duelo Compelido (encantamento)

Escudo da Fé (abjuração)

Heroísmo (encantamento)

**2° NÍVEL**

Arma Mágica (transmutação)

Convocar Montaria (conjuração)

Marca da Punição (evocação)

Zona da Verdade (encantamento)

### Filtro 2

#### Magia de subclasse

##### proteção contra o bem e mal 1, Ac, conc, defesa específica

1° nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (água benta ou pó de prata e

ferro, consumidos pela magia)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Até a magia acabar, uma criatura voluntária que você tocar estará protegida contra certos tipos de criaturas: aberrações, celestiais, corruptores, elementais, fadas e mortos-vivos. A proteção garante diversos benefícios. As criaturas desse tipo têm desvantagem nas jogadas de ataque contra o alvo. O alvo não pode ser enfeitiçado, amedrontado ou possuído por elas. Se o alvo já estiver enfeitiçado, amedrontado ou possuído por uma dessas criaturas, o alvo terá vantagem em qualquer novo teste de resistência contra o efeito relevante.

##### restauração menor 2, Act, tira efeito

*2° nível de abjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Você toca uma criatura e pode, ou acabar com uma doença ou uma condição que a esteja afligindo. A condição pode ser cega, surda, paralisada ou envenenada.

##### **santuário 1, Ab, not Conc, defende**

1° nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S, M (um pequeno espelho de prata)

Duração: 1 minuto

Você protege uma criatura, dentro do alcance, contra

ataques. Até a magia acabar, qualquer criatura que

tentar atacar ou usar magias que causem dano contra

criatura protegida deve, primeiro, realizar um teste de

resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, a

criatura deve escolher um novo alvo ou perderá o ataque

ou magia. Essa magia não protege a criatura contra

efeitos de área, como a explosão de uma bola de fogo.

Se a criatura protegida realizar um ataque ou conjurar

uma magia que afete uma criatura inimiga, essa magia

acaba.

##### zona da verdade 2, Act, not conc

*2° nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: 10 minutos

Você cria uma zona mágica protegida contra enganação, numa esfera com 4,5 metros de raio, centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Até a magia acabar, uma criatura que entrar na área da magia pela primeira vez num turno ou começar seu turno nela, deve realizar um teste de resistência de Carisma. Se falhar na resistência, a criatura não poderá mentir deliberadamente enquanto estiver no raio. Você saberá cada criatura que passou ou falhou nesse teste de resistência. Uma criatura afetada está ciente da magia e pode, portanto, evitar responder perguntas as quais ela normalmente responderia com uma mentira. Tais criaturas podem ser evasivas em suas respostas, contanto que permaneçam dentro dos limites da verdade.

#### 1º

##### AUXÍLIO DIVINO Ab, 1min, 1d4

*1° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V, S

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Sua oração fortalece você com radiação divina. Até o fim da magia, seus ataques com arma causam 1d4 de dano radiante extra ao atingirem.

##### COMANDO

*1° nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V

**Duração**: 1 rodada

Você pronuncia uma palavra de comando para uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou seguirá seu comando no próximo turno dele. A magia não tem efeito se o alvo for um morto-vivo, se ele não entender seu idioma ou se o comando for diretamente nocivo a ele.

Alguns comandos típicos e seus efeitos a seguir. Você pode proferir um comando diferente dos descritos aqui. Se ofizer, o Mestre descreve como o alvo reage. Se o alvo nãopuder cumprir o comando, a magia termina.

***Aproxime-se***. O alvo se move para próximo de você o máximo que puder na rota mais direta, terminando seu turno, se ele se mover a até 1,5 metro de você.

***Largue***. O alvo larga o que quer que ele esteja segurando, e termina seu turno.

***Fuja***. O alvo gasta seu turno se movendo para longe de você da forma mais rápida que puder.

***Deite-se***. O alvo deita-se no chão e então, termina seu turno.

***Parado***. O alvo não se move e não realiza nenhuma ação. Uma criatura voadora continua no alto, considerando que ela seja capaz de fazê-lo. Se ela tiver que se mover para continuar no alto, ela voa a mínima distância necessária para permanecer no ar.

***Em Níveis Superiores***. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1°. As criaturas devem estar a 9 metros entre si para serem afetadas.

##### DESTRUIÇÃO COLÉRICA Ab, 1min, 1d6 + fear

*1° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir com um ataque corpo-a-corpo com arma enquanto essa magia durar, seu ataque causará 1d6 de dano psíquico extra. Além disso, se o alvo for uma criatura, ele deve realizar um teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontado por você até a magia acabar. Com uma ação, a criatura pode realizar um teste de resistência de Sabedoria contra a CD da magia para se manter resoluto e terminar a magia.

##### DESTRUIÇÃO LANCINANTE Ab, 1min, 1d6+ Xd6

*1° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma enquanto essa magia durar, sua arma flameja com intensas chamas brancas e o ataque causa 1d6 de dano de fogo extra ao alvo, fazendo-o incendiar pelas chamas. No início de cada turno dele, até a arma acabar, o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, ele sofre 1d6 de dano de fogo. Se passar na resistência, a magia acaba. Se o alvo ou uma criatura a 1,5 metro dele usar uma ação para apagar as chamas ou se algum outro efeito extinguir as chamas (como submergir o alvo em água), a magia acaba.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano extra inicial causado por esse ataque aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

##### DESTRUIÇÃO TROVEJANTE Ab, 1min, 2d6 + push + prone

*1° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Da primeira vez que você atingir um ataque corpo-a-corpo com arma enquanto essa magia durar, sua arma é rodeada por trovões que são audíveis a até 90 metros de você e o ataque causa 2d6 de dano trovejante extra no alvo. Além disso, se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou será empurrado 3 metros para longe de você e cairá no chão.

##### ESCUDO DA FÉ

*1° nível de abjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V, S, M (um pequeno pergaminho com alguns textos sagrados escritos nele)

**Duração**: Concentração, até 10 minutos 244

Um campo cintilante aparece ao redor de uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance, concedendo +2 de bônus na CA pela duração.

#### 2º

##### ARMA MÁGICA Ab, 1h, +1

*2° nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S

**Duração**: Concentração, até 1 hora

Você toca uma arma não-mágica. Até a magia acabar, a arma se torna uma arma mágica com +1 de bônus nas jogadas de ataque e jogadas de dano.

##### MARCA DA PUNIÇÃO Ab, 1min, 2d6

*2° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque com arma, antes do fim da magia, a arma cintilará com radiação astral quando você golpear. O ataque causa 2d6 de dano radiante extra ao alvo, que se torna visível, se estava invisível, e o alvo emite penumbra em um raio de 1,5 metro e não pode ficar invisível até a magia acabar.

### Filtro 3

Inglês

Protection from evil and good

Lesser restoration

Sanctuary

Zone of truth

Command

Searing smite

Thunderous Smite

Shield of Faith

Magic Weapon

#### Magia de subclasse

##### proteção contra o bem e mal 1, Ac, conc, defesa específica

1° nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (água benta ou pó de prata e

ferro, consumidos pela magia)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Até a magia acabar, uma criatura voluntária que você tocar estará protegida contra certos tipos de criaturas: aberrações, celestiais, corruptores, elementais, fadas e mortos-vivos. A proteção garante diversos benefícios. As criaturas desse tipo têm desvantagem nas jogadas de ataque contra o alvo. O alvo não pode ser enfeitiçado, amedrontado ou possuído por elas. Se o alvo já estiver enfeitiçado, amedrontado ou possuído por uma dessas criaturas, o alvo terá vantagem em qualquer novo teste de resistência contra o efeito relevante.

##### restauração menor 2, Act, tira efeito

*2° nível de abjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S

**Duração**: Instantânea

Você toca uma criatura e pode, ou acabar com uma doença ou uma condição que a esteja afligindo. A condição pode ser cega, surda, paralisada ou envenenada.

##### **santuário 1, Ab, not Conc, defende**

1° nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S, M (um pequeno espelho de prata)

Duração: 1 minuto

Você protege uma criatura, dentro do alcance, contra

ataques. Até a magia acabar, qualquer criatura que

tentar atacar ou usar magias que causem dano contra

criatura protegida deve, primeiro, realizar um teste de

resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, a

criatura deve escolher um novo alvo ou perderá o ataque

ou magia. Essa magia não protege a criatura contra

efeitos de área, como a explosão de uma bola de fogo.

Se a criatura protegida realizar um ataque ou conjurar

uma magia que afete uma criatura inimiga, essa magia

acaba.

##### zona da verdade 2, Act, not conc

*2° nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V, S

**Duração**: 10 minutos

Você cria uma zona mágica protegida contra enganação, numa esfera com 4,5 metros de raio, centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Até a magia acabar, uma criatura que entrar na área da magia pela primeira vez num turno ou começar seu turno nela, deve realizar um teste de resistência de Carisma. Se falhar na resistência, a criatura não poderá mentir deliberadamente enquanto estiver no raio. Você saberá cada criatura que passou ou falhou nesse teste de resistência. Uma criatura afetada está ciente da magia e pode, portanto, evitar responder perguntas as quais ela normalmente responderia com uma mentira. Tais criaturas podem ser evasivas em suas respostas, contanto que permaneçam dentro dos limites da verdade.

#### 1º

##### COMANDO

*1° nível de encantamento*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V

**Duração**: 1 rodada

Você pronuncia uma palavra de comando para uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou seguirá seu comando no próximo turno dele. A magia não tem efeito se o alvo for um morto-vivo, se ele não entender seu idioma ou se o comando for diretamente nocivo a ele.

Alguns comandos típicos e seus efeitos a seguir. Você pode proferir um comando diferente dos descritos aqui. Se ofizer, o Mestre descreve como o alvo reage. Se o alvo nãopuder cumprir o comando, a magia termina.

***Aproxime-se***. O alvo se move para próximo de você o máximo que puder na rota mais direta, terminando seu turno, se ele se mover a até 1,5 metro de você.

***Largue***. O alvo larga o que quer que ele esteja segurando, e termina seu turno.

***Fuja***. O alvo gasta seu turno se movendo para longe de você da forma mais rápida que puder.

***Deite-se***. O alvo deita-se no chão e então, termina seu turno.

***Parado***. O alvo não se move e não realiza nenhuma ação. Uma criatura voadora continua no alto, considerando que ela seja capaz de fazê-lo. Se ela tiver que se mover para continuar no alto, ela voa a mínima distância necessária para permanecer no ar.

***Em Níveis Superiores***. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1°. As criaturas devem estar a 9 metros entre si para serem afetadas.

##### DESTRUIÇÃO LANCINANTE Ab, Conc 1min, 1d6+ Xd6

*1° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma enquanto essa magia durar, sua arma flameja com intensas chamas brancas e o ataque causa 1d6 de dano de fogo extra ao alvo, fazendo-o incendiar pelas chamas. No início de cada turno dele, até a arma acabar, o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, ele sofre 1d6 de dano de fogo. Se passar na resistência, a magia acaba. Se o alvo ou uma criatura a 1,5 metro dele usar uma ação para apagar as chamas ou se algum outro efeito extinguir as chamas (como submergir o alvo em água), a magia acaba.

***Em Níveis Superiores***. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano extra inicial causado por esse ataque aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

##### DESTRUIÇÃO TROVEJANTE Ab, Conc 1min, 2d6 + push + prone

*1° nível de evocação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: Pessoal

**Componentes**: V

**Duração**: Concentração, até 1 minuto

Da primeira vez que você atingir um ataque corpo-a-corpo com arma enquanto essa magia durar, sua arma é rodeada por trovões que são audíveis a até 90 metros de você e o ataque causa 2d6 de dano trovejante extra no alvo. Além disso, se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou será empurrado 3 metros para longe de você e cairá no chão.

##### ESCUDO DA FÉ Ab, Conc 10min, +2AC

*1° nível de abjuração*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: 18 metros

**Componentes**: V, S, M (um pequeno pergaminho com alguns textos sagrados escritos nele)

**Duração**: Concentração, até 10 minutos

Um campo cintilante aparece ao redor de uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance, concedendo +2 de bônus na CA pela duração.

#### 2º

##### ARMA MÁGICA Ab, Conc, 1h, +1 atack

*2° nível de transmutação*

**Tempo de Conjuração**: 1 ação bônus

**Alcance**: Toque

**Componentes**: V, S

**Duração**: Concentração, até 1 hora

Você toca uma arma não-mágica. Até a magia acabar, a arma se torna uma arma mágica com +1 de bônus nas jogadas de ataque e jogadas de dano.