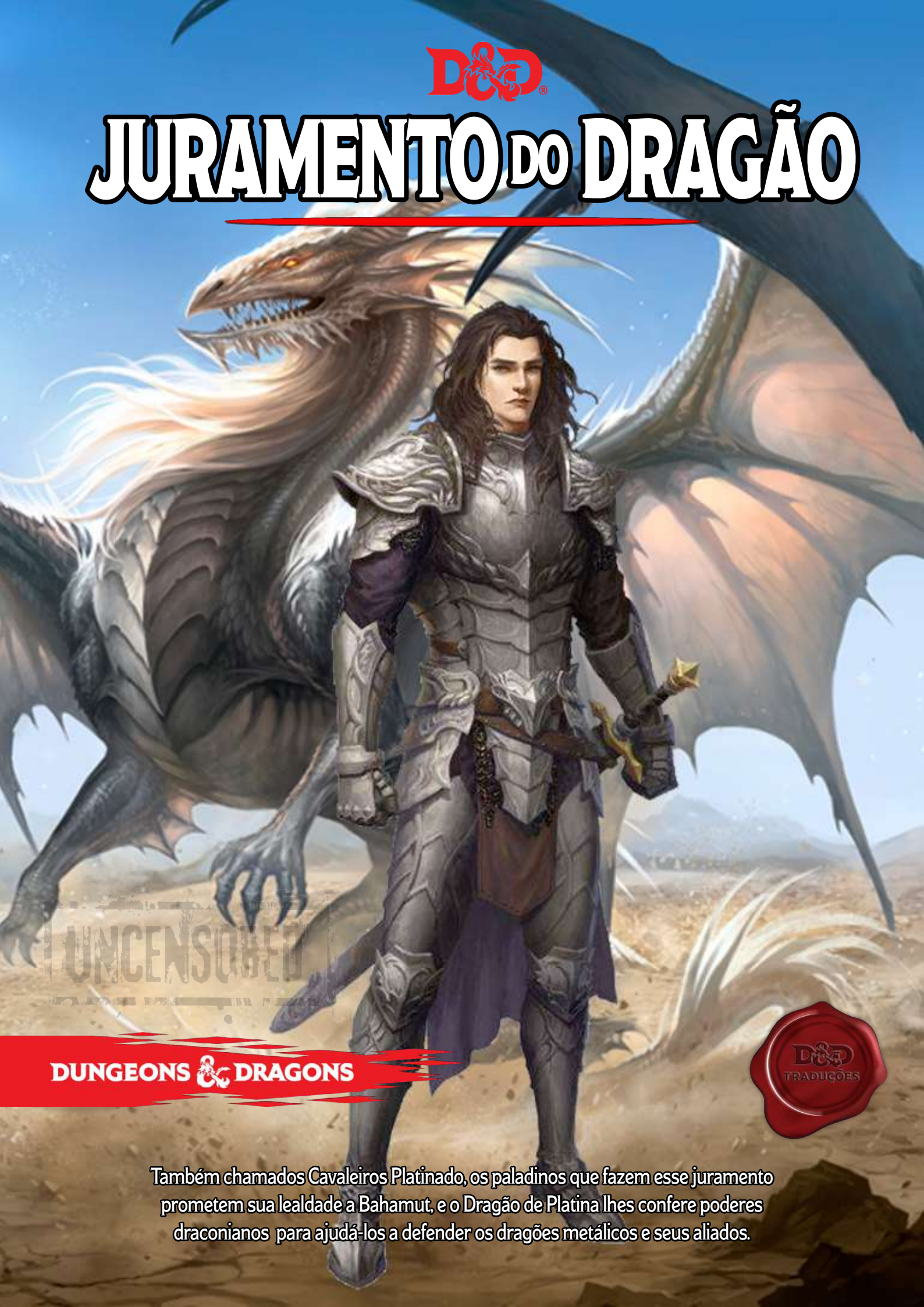




JURAMENTO DO DRAGÃO



DUNGEONS & DRAGONS



Também chamados Cavaleiros Platinado, os paladinos que fazem esse juramento prometem sua lealdade a Bahamut, e o Dragão de Platina lhes confere poderes draconianos para ajudá-los a defender os dragões metálicos e seus aliados.

JURAMENTO DO DRAGÃO

O Juramento do Dragão é um voto para o grande dragão de platina, Bahamut. Também chamados Cavaleiros Platinado, os paladinos que juram esse juramento prometem sua lealdade a Bahamut, e o Dragão de Platina lhes confere poderes draconianos para ajudá-los a defender os dragões metálicos e seus aliados.

DOGMAS DO DRAGÃO

Os princípios do Juramento do Dragão mostram a dedicação do paladino para proteger os dragões metálicos, e vencer os cromáticos, e aqueles dedicados à Tiamat.

Sem Medo. Proteja os dragões metálicos, bem como seus aliados.

Sem Perdão. Não mostre nenhuma piedade para os dragões cromáticos e aqueles que prometem sua fidelidade a eles.

Sem Desculpas. Seja corajoso e abnegado, ou arrisque a rejeição do Dragão de Platina.

MAGIAS DE JURAMENTO

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino listados.

MAGIAS DO JURAMENTO DO DRAGÃO DE PLATINA

Nível de Paladino	Magia
3º	<i>órbe cromática, sono</i>
5º	<i>flecha ácida de melf, raio ardente</i>
9º	<i>convocar relâmpagos, bola de fogo</i>
13º	<i>tempestade de gelo, muralha de fogo</i>
17º	<i>cone de frio, coluna de chamas</i>

CANALIZAR DIVINDADE

Quando você adquire este juramento no 3º nível, você ganha as duas opções de Canalizar Divindade a seguir:

Arma de Sopro. Como uma ação, você expeli energia de sua boca determinada pelo tipo de dano que você escolher. Quando usar sua Arma de Sopro, escolha o tipo de dano que deseja usar na Tabela de Armas de Sopro. Cada criatura na área da expiração deve fazer um teste de resistência, cujo tipo é determinado na Tabela de Arma de Sopro. O CD para este teste de resistência é igual a 8 + seu modificador de Carisma + seu bônus de proficiência. Uma criatura recebe 2d6 de dano em caso de falha no teste, e metade de dano em um teste bem sucedido. O dano aumenta para 3d6 no 7º nível, 4d6 no 14º, 6d6 no 20º.

TABELA DE ARMA DE SOPRO

Tipo de Dano	Arma de Sopro
Ácido	1,5 a 9 metros em linha (Resistência/Des)
Frio	4,5 metros em cone (Resistência/Con)
Fogo	4,5 metros em cone (Resistência/Des)
Elétrico	1,5 a 9 metros em linha (Resistência/Des)

Volta do Dragão. Você pode usar seu Canalizar Divindade para pronunciar palavras antigas que trazem o medo às criaturas draconianas. Como uma ação, você apresenta seu símbolo sagrado, e cada dragão dentro de 9 metros que possa ouvi-lo, deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Em caso de falha no teste, a criatura é amedrontada por 1 minuto ou até sofrer danos.

Uma criatura amedrontada deve gastar seus turnos tentando se afastar o máximo possível, e não pode mover-se por vontade própria para um espaço dentro de 9 metros de você. Também não pode tomar reações. Durante sua ação, ele pode apenas realizar Disparada ou tentar escapar de algum efeito que o impeça de se mover. Se não houver para onde se mover, a criatura pode usar Esquiva. Se a verdadeira forma da criatura estiver escondida por uma ilusão, uma mudança de formas ou outro efeito, essa forma é revelada enquanto ela é amedrontada.

AURA DE ENERGIA ELEMENTAL

A partir do 7º nível, você e criaturas amigáveis dentro de 3 metros têm resistência contra um tipo de dano que escolheu (fogo, frio, elétrico, ácido ou veneno). Você pode alternar entre os tipos de dano como uma ação bônus.

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

ASAS DRACÔNICAS

No 15º nível, você ganha a capacidade de brotar um par de asas de dragão em suas costas, ganhando um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento atual. Você pode criar essas asas como uma ação bônus no seu turno. Elas duram até que as descarte como uma ação bônus no seu turno.

Você não pode manifestar suas asas ao usar armaduras, a menos que a armadura seja feita para acomodá-las, e roupas não feitas para acomodar suas asas podem ser destruídas quando as manifesta.

CAVALEIRO PLATINADO

No 20º nível, você se torna um farol cintilante do Dragão de Platina. Com uma ação, sua pele endurece, e a sua presença provoca medo nos corações dos seus inimigos. Por 1 minuto, você obtém os seguintes efeitos:

- Você emana uma aura de ameaça em um raio de 9 metros. A primeira vez que qualquer criatura inimiga entrar na aura ou iniciar seu turno dentro da área durante uma batalha, a criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontada por 1 minuto ou até sofrer algum dano. Os golpes de ataque contra a criatura amedrontada têm vantagem.
- Após a ativação, escolha um tipo de dano (fogo, frio, raio, ácido ou veneno). Você tem imunidade ao tipo de dano escolhido.
- Após a ativação, escolha um tipo de dano (fogo, frio, raio ou ácido). Quando você atinge uma criatura com uma Arma de Sopro, a criatura sofre 2d8 de dano adicional do tipo escolhido.

Depois de usar esta característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

TIAMAT

Alternativamente, você pode mudar esse juramento para se ajustar a Tiamat (ou a outra divindade de dragão) ao invés de Bahamut. A maioria dos recursos permanecem os mesmos, com exceção dos princípios, que podem simplesmente ser alterados para o contrário dos fornecidos acima. Você também pode, se desejar, alterar os nomes de alguns recursos. Por exemplo, o recurso "Cavaleiro Platinado" pode ser renomeado.