

Unearthed Arcana: Paladino

Juramentos Sagrados

No 3º Nível, o paladino ganha a característica Juramento Sagrado. Aqui estão novas opções para essa característica: o Juramento da Conquista e o Juramento da Traição.

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão em forma de rascunho para serem jogadas em sua campanha ainda sem terem sido testadas propriamente. Elas não são, oficialmente, parte do jogo. Devido a essas razões, todo material nessa coluna não é permitido nos eventos da *Adventurers League* do D&D.

Juramento da Conquista

O Juramento da Conquista diz respeito aos paladinos que buscam glória pelo combate e a subjugação de seus inimigos. Estabelecer a ordem não é o suficiente para esses paladinos. Eles precisam esmagar as forças do caos.

Algumas vezes chamados de cavaleiros tiranos ou de ditadores de ferro, aqueles que realizaram esse juramento devem executar as impiedosas ordens que dos deuses ou da filosofia da guerra e do poder metódico. Alguns desses paladinos vão tão longe ao ponto de consorciar com os poderes dos Nove Infernos.

O arquidemônio Bel, senhor da guerra de Avernus, conta com diversos desses paladinos – chamados de cavaleiros do inferno – como seus adeptos mais fervorosos. Cavaleiros do inferno cobrem suas armaduras com troféus retirados de inimigos que derrotaram, um aviso sinistro

para qualquer um que ousar cruzar o seu caminho e os decretos de seus lordes.

Princípios da Conquista

O paladino que assumir esse juramento tem os princípios da conquista marcado em seus braços. O juramento do cavaleiro do inferno aparece em runas infernais, um lembrete brutal de seus votos para com os Lordes do Inferno.

Apague as Chamas da Esperança. Não é o suficiente meramente derrotar um inimigo em batalha. Sua vitória precisa ser tão devastadora ao ponto de despedaçar o espírito de luta de seus inimigos por toda eternidade. Uma lâmina pode pôr um fim a uma vida. O medo pode pôr um fim a um império.

Governe com um Punho de Ferro.

Uma vez conquistado, não tolere dissidência. Sua palavra é a lei. Aqueles que a obedecerem serão favorecidos. Aqueles que a desafiarem serão punidos como um exemplo para todos os que poderiam segui-los.

Força Acima de Tudo. Você governará até que um mais forte se levante. Então você deve ficar mais poderoso e enfrentar o desafio, ou cair para a sua própria ruína.

Magias do Juramento

Você ganha as seguintes magias do juramento nos níveis de paladino listados.

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 pessoas, praga de insetos</i>

Canalizar Divindade

Quando você faz esse juramento no 3º nível, você ganha as duas opções de Canalizar Divindade a seguir.

Ataque Conquistador. Você pode utilizar seu Canalizar Divindade para quebrar a vontade de seu oponente. Quando você atingir uma criatura com um ataque de arma corpo a corpo como parte da ação Atacar, você pode utilizar o seu Canalizar Divindade para forçar o alvo a realizar um teste de Sabedoria. Caso a criatura falhe, ela ficará amedrontada com você por um minuto. A criatura amedrontada pode repetir o teste de resistência no final de cada turno dela, encerrando o efeito caso obtenha um sucesso.

Acerto Guiado. Você pode utilizar seu Canalizar Divindade para acertar com uma precisão sobrenatural. Quando você realizar uma jogada de ataque, você pode utilizar seu Canalizar Divindade para ganhar um bônus de +10 na jogada. Você faz essa escolha depois de ver o resultado do dado, mas antes do Mestre de jogo dizer se o ataque acertou ou não.

Aura da Conquista

A partir do 7º nível, você emana uma aura ameaçadora enquanto não estiver incapacitado. A aura tem origem no seu espaço e tem um raio de 3 metros. Ela é bloqueada por cobertura total. Qualquer inimigo no espaço da aura tem desvantagem em testes de resistência contra efeitos que o deixariam amedrontado.

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

Espírito Implacável

No 15º nível você não pode mais ser enfeitiçado.

Conquistador Invencível

No 20º nível, você ganha a habilidade de ativar uma extraordinária proeza marcial. Como uma ação, você pode magicamente se tornar o avatar da conquista, ganhando os seguintes benefícios por um minuto:

- Você tem resistência para todos os danos.
- Quando você realizar a ação Atacar no seu turno, você pode fazer um ataque adicional como parte dessa ação.
- Seus ataques com arma de corpo a corpo realizam um acerto crítico quando o dado resultar em 19 ou 20.

Depois que você usar essa característica, você só poderá utilizá-la novamente após um descanso longo.

Juramento da Traição

O Juramento da Traição é o caminho seguido por paladinos que renunciaram a outros juramentos ou para aqueles que só se importam com sua própria sobrevivência e poder. Conhecidos como guardas sombrios, esses guerreiros profanos são fiéis apenas a eles mesmos. Qualquer pessoa desesperada o suficiente para seguir um desses paladinos o faz porque, embora enganadores, eles controlam um grande poder. Aqueles que os seguem sem cair em suas manipulações esperam entregar-se à violência indiscriminada e acumular grandes tesouros.

Muitos desses paladinos prestam homenagem a lordes demoníacos, especialmente a Grazz't e Orcus. Até mesmo os Lordes do Inferno são relutantes em se aliar com esses campeões do caos, mas por vezes Baalzebul e Glasya se reconhecem nas inclinações de um guarda sombrio para serem agentes duplos e para traições.

Paladinos Caídos

O Juramento da Traição é uma opção para os paladinos que se desviaram de outro Juramento Sagrado ou que rejeitaram a vida tradicional de um paladino. Essa opção existe ao lado do Quebrador de Juramento do *Dungeon Master's Guide*. Os Mestres de Jogo estão livres para utilizar qualquer uma das opções como modelo de vilões ou de paladinos caídos.

Se você trocar de outro juramento para este, substitua todas as características do antigo pelas características do Juramento da Traição, e se você renunciar a ele, substitua todas as características deste pelas características da nova escolha.

Princípios da Traição

Um paladino que abraça o Juramento da Traição não deve lealdade a ninguém. Não há princípios este juramento, pois ele carece de qualquer substância. Aqueles que foram infelizes o bastante para terem contato próximo com guardas sombrios observaram que a preocupação principal deles é por poder e segurança, especialmente se ambos forem obtidos às custas dos outros.

Magias do Juramento

Você ganha as seguintes magias do juramento nos níveis de paladino listados.

Magias do Juramento da Traição

Nível de Paladino	Magias
3º	<i>enfeitiçar pessoas, recuo acelerado</i>
5º	<i>invisibilidade, reflexos</i>
9º	<i>forma gasosa, velocidade</i>
13º	<i>confusão, invisibilidade maior</i>
17º	<i>criar passagem, dominar pessoas</i>

Canalizar Divindade

Quando você faz esse juramento no 3º nível, você ganha as duas opções de Canalizar Divindade a seguir.

Conjurar Duplicata. Como uma ação, você cria uma ilusão de você mesmo que dura por um minuto ou até você perder a sua concentração (como se você estivesse concentrando uma magia). A ilusão aparece em um espaço não ocupado de sua escolha que você consiga ver, a até 9 metros de distância. A ilusão é exatamente como você; é silenciosa; é do seu tamanho, é insubstancial e não ocupa o espaço que está; e não é afetada por ataques e dano. Como uma ação bônus no seu turno, você pode mover a ilusão em até 9 metros para um espaço que consiga ver, mas a ilusão deve se manter a até 36 metros de você. Durante o tempo da duplicata, você pode utilizar magias como se você estivesse no espaço da ilusão, com a condição de você utilizar os seus próprios sentidos. Adicionalmente, quando você e a sua ilusão estiverem a 1,5 metro de uma criatura que possa ver a ilusão, você tem vantagem ao realizar jogadas de ataque contra essa criatura, devido ao quanto a ilusão é assombrosa.

Golpe Venenoso. Você pode usar a característica Canalizar Divindade para tornar sua arma mais mortífera. Como uma ação bônus, você toca uma arma ou munição e conjura um veneno especial no objeto. O veneno dura por um minuto. A próxima vez que você atingir um alvo com um ataque utilizando esse objeto, o alvo toma o dano de veneno imediatamente após o ataque. O dano do veneno é igual a 2d10 + o seu nível de paladino. Caso tenha vantagem na jogada de ataque, o dano se torna 20 + o seu nível de paladino.

Aura de Traição

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

Abater o Rebanho. Você tem vantagem em jogadas de ataque corpo a corpo contra qualquer criatura que tiver um ou mais aliados a 1,5 metro dela.

Ataque Traíçoeiro. Se uma criatura a 1,5 metro de distância errar um ataque corpo a corpo contra você, você pode usar a sua reação para forçá-la a jogar novamente o ataque contra uma outra criatura de sua escolha que também esteja a 1,5 metro do atacante. A habilidade falha e é gasta caso o atacante seja imune a efeitos que o deixem enfeitiçado. Você pode utilizar essa habilidade três vezes, e restaura os usos que foram gastos após um descanso curto ou longo.

Fuga de Guarda Sombrio

No 15º nível, você tem a habilidade escapar de seus inimigos. Imediatamente após você ser atingido por um ataque, você pode utilizar sua reação para se tornar invisível e teleportar-se para um lugar a até 18 metros que você possa ver. Você permanece invisível até o final do seu próximo turno ou até você atacar, infligir dano ou forçar uma criatura a fazer um teste de resistência. Depois que você usar essa característica, você deve realizar um descanso curto ou longo antes de poder utilizá-la novamente.

Ícone da Enganação

No 20º nível, você ganha a habilidade de emanar sentimentos de traição. Como uma ação, você pode magicamente se tornar o avatar da enganação, ganhando os seguintes benefícios por um minuto:

- Você fica invisível.
- Se durante o turno de uma criatura ela causar dano em você, a criatura deve realizar um teste de Sabedoria (CD igual à de suas magias). Caso ela falhe, você controlará a próxima ação dela, desde que você não esteja incapacitado quando a criatura realizar a ação dela. A criatura automaticamente obtém sucesso no teste se ela for imune a efeitos que a deixariam enfeitiçada.
- Se você tiver vantagem em uma jogada de ataque, você ganha um bônus na jogada de dano igual ao seu nível de paladino.

Depois que você usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que termine um descanso longo.

Tradução: Gabriel Nascimento Novaes

Revisão: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/paladin-sacred-oaths>