



## Características da Classe

**Tendência:** qualquer Bondosa.

**Pontos de Vida:** um paladino começa com 20 pontos de vida (+ mod. de Constituição) e ganha 5 PV (+mod de Constituição) por nível seguinte.

**Perícias Treinadas:** 2 + modificador de Inteligência.

**Perícias de Classe:** Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Ofício (Int).

**Talentos Adicionais:** Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos, Fortitude Maior.

### Paladino

Nível	BBA	Habilidades de Classe	Magias
1º	+1	Código de conduta, destruir o mal 1/dia, detectar o mal	
2º	+2	Cura pelas mãos 1d8+1, graça divina	
3º	+3	Aura de coragem, saúde divina	
4º	+4	Destruir o mal 2/dia, remover condição	
5º	+5	Benção da justiça, cura pelas mãos 2d8+2, vínculo divino	1º
6º	+6		
7º	+7	Destruir o mal 3/dia, canalizar divindade	
8º	+8	Cura pelas mãos 3d8+3, remover condição	2º
9º	+9		
10º	+10	Destruir o mal 4/dia	
11º	+11	Cura pelas mãos 4d8+4	3º
12º	+12	Remover condição	
13º	+13	Destruir o mal 5/dia	
14º	+14	Cura pelas mãos 5d8+5	4º
15º	+15		
16º	+16	Destruir o mal 6/dia, remover condição	
17º	+17	Cura pelas mãos 6d8+6	5º

18°	+18	
19°	+19	Destruir o mal 7/dia
20°	+20	Cura pelas mãos 7d8+7, remover condição, paladino entre os paladinos

## Habilidades de Classe

**Código de Conduta:** um paladino é um guerreiro dos deuses e sua força vem não apenas de sua devoção mas de um estrito código de conduta que eleva o seu espírito e endurece sua vontade. O código pode estar ligado a sua religião, sua ordem ou um sentimento íntimo que brota do peito da própria pessoa quando se descobre como um paladino.

No primeiro nível o paladino pode escolher uma divindade padroeira entre aquelas disponíveis para paladinos (Allihanna, Azgher, Hyninn, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Nimb,Oceano, Tanna-Toh, Tauron, Tenebra, Thyatis, Valkaria, Wynna) e atuar como seu devoto seguindo suas obrigações e restrições (veja na pg. 4 do suplemento **Panteão**, na caixa **O Mundo de Arton**). Em contrapartida, um paladino que resolva pertencer a uma causa, ordem ou qualquer outra organização e não deseja ser um devoto deve escolher três ou mais dentre os seguintes votos:

*Honestidade:* Não mentir ou trapacear.

*Coragem:* Nunca recuar diante do perigo quando for necessário.

*Compaixão:* Ajude os necessitados e proteja os fracos.

*Honra:* Trate os outros de maneira honrada e seja um exemplo para aqueles ao seu redor.

*Dever:* Seja responsável por suas ações e suas consequências.

*Obediência:* Obedeça aos seus superiores.

*Misericórdia:* Mostre misericórdia aos seus oponentes e aqueles que desejam mudar.

*Punição:* Destrua aqueles que praticam o mal.

*Redenção:* Se esforce para mostrar novos caminhos e oportunidades àqueles que cometem o mal.

*Justiça:* Seja justo em todos os seus atos.

*Liberdade:* Lute pela liberdade de cada indivíduo.

*Tradição:* Obedeça as tradições, honre e obedeça aos mais velhos e experientes.

Caso o paladino quebre o seu código de conduta (seja este definido por sua divindade ou pelos votos feitos) perde todos os poderes fornecidos pela classe até que seja feita uma *penitência*.

Esta habilidade substitui a habilidade de classe devoto.

**Destruir o Mal:** você canaliza sua força de vontade e determinação e transforma em energia bruta para desferir um golpe destruidor. Como uma ação livre, pode anunciar o uso desta habilidade antes de rolar um ataque.

Se o alvo é Maligno, você soma seu bônus de Carisma à jogada de ataque, e seu nível de paladino ao dano. Contra um alvo não Maligno você soma apenas metade do nível de paladino ao dano. Este dano adicional é considerado sagrado (não pode ser reduzido por nenhum efeito).

Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia. A cada três níveis seguintes, você recebe um uso diário adicional; seu uso é gasto apenas caso acerte o inimigo.

**Detectar o Mal:** você pode lançar a magia *detectar o mal* à vontade, sem gastar PM.

**Cura pelas Mãos:** no 2º nível, você recebe a habilidade de curar 1d8+1 pontos de vida de uma criatura viva com um toque e uma ação padrão. A cada três níveis, esse valor aumenta em 1d8+1. Esta habilidade também pode causar dano a mortos-vivos, exigindo um ataque de toque. Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 2 + seu modificador de Carisma + nível de paladino.

Opcionalmente, você pode gastar dois usos diários desta habilidade para emanar uma onda de energia positiva que alcança até 9m a partir de você, curando criaturas vivas ou causando dano em mortos-vivos, à sua escolha. Se utilizada para causar dano, os alvos podem fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade de nível de paladino + mod. Car) para reduzir o dano à metade.

**Graça Divina:** no 2º nível, você soma seu bônus de Carisma ou o seu nível de paladino (o que for menor) a todos os testes de resistência.

**Aura de Coragem:** no 3º nível, você se torna imune a medo. Além disso, todos seus aliados a até 3m recebem +4 em testes de resistência contra medo.

**Saúde Divina:** no 3º nível, você se torna imune a todas as doenças, mundanas e mágicas .

**Remover Condição:** no 4º nível, seu toque faz mais que apenas curar ferimentos. Escolha uma das condições a seguir: abalado, apavorado, atordoado, cego, doente, exausto, fatigado, amaldiçoado ou surdo. Quando você usa cura pelas mãos, além de curar PV, também remove essa condição da criatura curada (um alvo apavorado fica abalado; um alvo exausto fica fatigado). No 8º nível, e a cada quatro níveis seguintes, você pode escolher outra condição. Você cura todas as condições a cada uso de cura pelas mãos.

**Bênção da Justiça:** no 5º nível, escolha entre ter magias ou poderes de paladino. Uma vez feita, essa escolha não pode mais ser mudada.

**Magias:** você pode lançar magias. Suas regras são descritas no Capítulo 9: Magia.

- *Tipo e níveis de magia:* você pode lançar magias divinas de 1º nível. A cada três níveis seguintes de paladino após o 5º nível, você pode lançar magias de um nível acima: no 8º nível você pode lançar magias de 2º nível, no 11º nível você pode lançar magias de 3º nível, no 14º nível você pode lançar magias de 4º nível, no 17º nível você pode lançar magias de 5º nível.
- *Habilidade-chave:* sua habilidade para lançar magias é Carisma.
- *Magias Conhecidas:* você conhece um número de magias igual a 1 + modificador de Carisma. Cada vez que avança de nível, você aprende uma nova magia de qualquer nível que possa lançar.
- *Pontos de Magia:* você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 2 + modificador de Carisma. Cada vez que você avança de nível, recebe 2 PM.

- *Preparação de Magia*: você precisa preparar suas magias com antecedência. A cada dia, deve passar uma hora rezando para sua divindade. Durante esse tempo, deve gastar seus PM com as magias que vai querer disponíveis durante o dia.

**Poderes de Paladino**: você recebe as seguintes habilidades.

- *Arma da Fé*: a partir do 5º nível, seus ataques corpo-a-corpo são considerados armas mágicas e Bondosas para efeito de redução de dano. Como uma ação de movimento você pode gastar um uso de destruir o mal para deixar sua arma sob o efeito do poder *sagrada* (*Tormenta RPG*, pg. 254) por 1 minuto.
- *Armadura da Fé*: no 8º nível, você adiciona o seu modificador de Carisma à sua CA. Caso já adicione o Carisma na CA por outra fonte, o efeito não é cumulativo, em vez disso você recebe um bônus +2 em sua CA.
- *Poder Sagrado*: a partir do 11º nível, você pode canalizar energia divina para melhorar sua capacidade de combate. Você pode gastar dois usos de cura pelas mãos e uma ação de movimento para receber +4 nas jogadas de ataque e dano por 10 minutos.
- *Campeão do Bem*: a partir do 14º nível, você se torna mais determinado, o que o torna praticamente invencível em batalha. Você recebe redução de dano 10/Maligna.
- *Benção do Panteão*: a partir do 17º nível, a energia divina encobre o seu corpo e transborda. A redução de dano provinda de campeão do bem aumenta para 20/Maligna, além disso o paladino recebe um bônus de +2 em todas as suas resistências e CA.

**Vínculo Divino**: no 5º nível, escolha entre ter um elo com as forças divinas ou com um animal. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

Se escolher um elo com as forças divinas, você recebe um talento de combate ou poder concedido. No 10º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você recebe outro talento de combate ou de poder concedido.

Se escolher um elo com um animal, você recebe uma montaria sagrada. No 10º e a cada 5 níveis você recebe um talento de montaria extra. Veja o quadro abaixo para mais detalhes.

**Canalizar Divindade**: a partir do 7º nível o paladino consegue usar sua capacidade de curar para gerar novos efeitos. Ao gastar um uso de cura pelas mãos o paladino pode escolher dentre os seguintes efeitos:

*Renovar o Espírito*: todos os aliados a até 6m são curados de uma condição que o paladino possa remover com a habilidade remover condição. Usar esta habilidade exige uma ação completa.

*Dissipar Magia*: com uma ação padrão, o paladino pode gerar o efeito de *dissipar magia* (*Tormenta RPG*, pg. 178).

*Determinado*: role normalmente os dados de cura pelas mãos, oferecendo uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao resultado. Esta habilidade gasta dois usos.

**Paladino entre os Paladinos:** o paladino finalmente atinge um grau de conhecimento máximo de suas capacidades e sua devoção faz com que ele possa quebrar os limites normais de outros paladinos. Escolha uma das seguintes habilidades de paladino, que se torna uma versão aprimorada.

*Destruir o Mal:* você pode utilizar esta habilidade livremente, sem limite de usos.

*Graça Divina:* o paladino recebe um bônus de +2 em suas resistências e todos os aliados a até 3m recebem um bônus em suas resistências igual ao modificador de Carisma do paladino.

*Aura da Coragem:* inimigos que entrem em sua aura recebem uma penalidade em sua CA igual ao seu modificador de Carisma.

*Saúde Divina:* você se torna imune a venenos, paralisia, metamorfose, dano de habilidade, acertos críticos e golpes de misericórdia.

*Cura pelas Mãos:* seu dado de cura aumenta para d10.

*Benção da Justiça:* caso tenha escolhido magias, você ganha acesso a magias de 6º nível e aprende uma magia deste nível. Caso tenha escolhido poderes de paladino, você está sempre sob o efeito de poder sagrado e sua redução de dano não pode ser reduzida por nada.

**Ex-Paladinos:** um paladino que abandona a tendência Bondosa perde todas as suas habilidades de classe e não pode mais ganhar níveis nesta classe até que realize uma *penitência* (*Tormenta RPG*, pg. 201).

## Montaria Sagrada

Um paladino de 5º nível pode escolher receber uma montaria sagrada, designada pelos deuses. Este animal vai atuar como um fiel companheiro de batalhas. Normalmente será um cavalo de guerra para paladinos de tamanho Médio, ou um cão de guarda para paladinos de tamanho Pequeno — mas outros animais de mesmo nível também podem existir como montarias sagradas e é clássica a imagem de um paladino cavalgando um grifo. A montaria sagrada pode ser qualquer criatura que possa ser cavalgada (uma categoria acima da sua e comprida) e seja um nível abaixo do nível de paladino.

O paladino e sua montaria têm um vínculo mental, sendo sempre capazes de entender um ao outro (não é preciso fazer testes de Adestrar Animais). Uma montaria cumpre qualquer ordem do paladino, mesmo que signifique arriscar a vida. Se a montaria sagrada morre, o paladino fica atordoado por 1d4 rodadas. Ele pode invocar uma nova montaria após um dia inteiro de prece e meditação.

**Cavalo de guerra:** animal 4, N; Grande, desl. 15m; PV 28; CA 14 (+2 nível, -1 tamanho, +1 Des, +2 natural); corpo-a-corpo: cascos +6 (1d8+6); Fort +7, Ref +5, Von +3; For 18, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6. Perícias & Talentos: Percepção +8; Corrida, Tolerância.

**Cão de guarda:** animal 3, N; Médio, desl. 12m; PV 21; CA 15 (+1 nível, +2 Des, +2 natural); corpo-a-corpo: mordida +5 (1d6+3); Fort +5, Ref +5, Von +2; For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6. Perícias & Talentos: Percepção +7; Foco em Arma (mordida), Vitalidade.

**Trobo:** animal 4, N; Grande, desl. 12m; PV 24; CA 17 (+2 nível, -1 tamanho, +1 Des, +4 natural); corpo-a-corpo: mordida+6 (1d8+6); Fort +6, Ref +5, Von +5, resistência a magia

+4; For 19, Des 12, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 4. Perícias & Talentos: Percepção +8, visão no escuro; Tolerância, Armadura Natural Aprimorada.

**Grifo Filhote:** monstro 3, N; Médio, desl. 9m voo 18m. PV 24; CA 17 (+1 nível, +4 Des, +2 natural); corpo-a-corpo: mordida +7 (1d6+4); Fort +5, Ref +7, Von +2; For 16, Des 18, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 8. Perícias & Talentos: Percepção +7, Iniciativa +10, visão no escuro; Foco em Arma(mordida) Treino em Perícia(iniciativa).

**Selako:** animal 7, N; Grande, natação 18m. PV 35. CA 16 (+3 nível, +2 Des, +2 natural, -1 tamanho); corpo-a-corpo +8 (1d12+6); Fort +6, Ref +7, Von +4; For 17, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2. Perícias & Talentos: Iniciativa +12, Percepção +15, faro, percepção às cegas 9m, visão na penumbra. Foco em Perícia (percepção), Arma Natural Aprimorada, Treino em Perícia (iniciativa)

Sempre que o paladino sobe de nível, sua montaria sagrada também sobe. O animal ganha bônus base de ataque e pontos de vida como se fosse um clérigo (BBA +3/4 por nível, PV 4 + mod. Con por nível), além de todos os benefícios da tabela “Benefícios por Nível do Personagem” (graduações em perícias, talentos, aumento de habilidades, etc.).

## Novos Talentos

### Talentos de Golpe

Talentos de Golpe são talentos que visam aprimorar e trazer novos efeitos para a habilidade destruir o mal, diminuindo sua dependência na tendência do alvo. Além dos efeitos do talento, você ganha um uso diário adicional de destruir o mal a cada talento de golpe comprado. Todos os talentos de Golpe também são talentos de Combate. Você pode gastar um uso diário adicional de destruir o mal para ativar o efeito normal da habilidade junto com o efeito do talento, mas não pode ativar mais de um benefício dado por Talentos de Golpe diferentes ao mesmo tempo.

### Destruir a Brutalidade

A vontade do paladino é capaz de intimidar a mais feroz das criaturas.

**Pré-requisitos:** paladino 5º nível.

**Benefício:** se o alvo de destruir o mal for uma criatura com Int 2 ou menor, você soma seu bônus de Carisma à jogada de ataque. Além do dano normal o alvo deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + ½ do seu nível + mod. Car). Se falhar, a criatura não pode atacar ou realizar qualquer ação ofensiva em seu próximo turno.

## **Destruir a Injustiça**

Você é capaz de desmoralizar os injustos.

**Pré-requisitos:** paladino 1º nível.

**Benefício:** se o alvo de destruir o mal cometeu alguma injustiça que você tenha presenciado durante a cena, você pode desferir um golpe que quebra a moral do alvo. Você soma seu bônus de Carisma à jogada de ataque, e além do dano normal o alvo sofre uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque, CA e resistências. Esta penalidade muda para -2 no 5º nível e aumenta em 1 a cada 5 níveis seguintes. As penalidades não são cumulativas e duram 10 minutos.

**Especial:** o que é considerado uma injustiça é baseado nas O&R do deus que você segue (ou no próprio código de conduta, caso o paladino não siga um deus).

## **Golpe Aterrorizante**

Seu ataque causa terror no coração de seus oponentes.

**Pré-requisitos:** paladino 1º nível.

**Benefício:** quando usa a habilidade destruir o mal, você pode escolher causar +1d6 de dano sagrado adicional. A criatura atingida então deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 10 + ½ nível + mod. Car) ou ficará abalada. O dano adicional aumenta em +1d6 no 5º nível de paladino e a cada 5 níveis seguintes.

## **Queimar os Infiéis**

Não basta apenas destruir, é necessário transformar em cinzas.

**Pré-requisitos:** paladino 1º nível.

**Benefício:** quando usa a habilidade destruir o mal, você pode escolher causar +1d6 de dano de fogo adicional. Este dano aumenta em +1d6 no 5º nível de paladino e a cada 5 níveis seguintes. Se a criatura for atingida pega fogo, sofrendo 1d6 de dano de fogo por rodada e deve gastar uma ação completa para apagar as chamas (ou uma ação padrão e um teste de Reflexos CD 15).

## **Marcar a Ferro e Fogo**

**Pré-requisitos:** paladino 1º nível.

**Benefício:** quando usa a habilidade destruir o mal, você pode escolher causar +2d6 de dano sagrado adicional. A criatura atingida e qualquer inimigo a até 3m dela ficam envoltas em um leve brilho. O efeito dura um minuto; criaturas invisíveis ficam visíveis e não podem se tornar invisíveis durante este tempo.

## **Golpe Trovejante**

**Pré-requisitos:** paladino 5º nível.

**Benefício:** quando usa a habilidade destruir o mal você pode escolher causar +2d6 de dano sônico adicional. A criatura atingida então deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + ½ nível + mod. Car) ou é empurrada 3m em uma direção à sua escolha e fica caída.



## **Cegar os Impuros**

**Pré-requisitos:** paladino 5º nível.

**Benefício:** quando usa a habilidade destruir o mal, você pode escolher causar +2d6 de dano sagrado adicional. A criatura atingida deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 +  $\frac{1}{2}$  nível + mod. Car) ou fica cega por 1d4 rodadas. Um paladino de 10º nível ou maior causa +2d8 de dano e a criatura fica cega por 1d4+2 rodadas.

## **Golpe Titânico**

**Pré-requisitos:** paladino 15º nível.

**Benefício:** quando usa a habilidade destruir o mal, você pode escolher causar +5d6 de dano sagrado adicional. A criatura atingida então deve fazer um teste de Vontade (CD 10 +  $\frac{1}{2}$  nível + mod. Car) ou sofre uma penalidade de -4 em todas suas jogadas de ataque e testes de resistência por 1d4 rodadas.

## **Martelo da Realidade**

**Pré-requisitos:** paladino 17º nível.

**Benefício:** quando usa a habilidade destruir o mal, você pode escolher causar +8d6 de dano de essência adicional. Caso a criatura tenha sido reduzida para 50 ou menos pontos de vida com este golpe, ela é enviada automaticamente ao seu plano (ou realidade) de origem. Se a criatura já estiver em seu plano de origem, ela é enviada para um semi-plano, onde fica presa por 1 minuto, incapaz de fazer ações.

# Talentos de Montaria

## Montaria Animal

Você e sua montaria já possuíam um vínculo anterior ao momento em que você se tornou um paladino.

**Pré-requisitos:** vínculo divino (montaria), companheiro animal.

**Benefício:** você deixa de receber os benefícios da habilidade montaria sagrada. Porém, pode somar seus níveis de paladino para definir o nível de seu companheiro animal.

## Montaria Inteligente

Sua montaria é mais inteligente e capaz de truques impossíveis para um animal comum.

**Pré-requisitos:** vínculo divino (montaria) ou Vínculo com Cavalo.

**Benefício:** o valor de Inteligência de sua montaria se torna 6; caso já seja maior ela recebe um bônus permanente de Int +2. Além disso, a montaria recebe o talento Treino em Perícia para duas perícias à sua escolha.

## Montaria Aprimorada

Seu vínculo com sua montaria não apenas lhe permite se comunicar, mas a torna mais forte.

**Pré-requisitos:** vínculo divino (montaria) ou Vínculo com Cavalo.

**Benefício:** você é considerado dois níveis acima para definir o nível de sua montaria.

## Cavalgar os Ventos

Quando você e sua montaria estão juntos, vocês competem com o vento.

**Pré-requisitos:** vínculo divino (montaria) ou Vínculo com Cavalo.

**Benefício:** enquanto estiver montado em sua montaria ela recebe os benefícios da magia *velocidade*.

## Cavalgar o Relâmpago

Você e sua montaria são rápidos como um relâmpago.

**Pré-requisitos:** vínculo divino (montaria) ou Vínculo com Cavalo, Cavalgar os Ventos.

**Benefício:** sua montaria recebe deslocamento de voo igual ao dobro do seu deslocamento em terra.

## Coração de Pedra

Você já aprendeu a lidar com perdas no campo de batalha, independente da intimidade.

**Pré-requisitos:** vínculo divino (montaria).

**Benefício:** caso sua montaria sagrada morra, você não fica atordoado.

## **Amigos Não se Abandonam**

É difícil separar você de sua montaria.

**Pré-requisitos:** vínculo divino (montaria).

**Benefício:** caso sua montaria sagrada tenha morrido, você pode trazê-la de volta à vida como na magia *ressurreição verdadeira* após passar 1 hora em oração e meditação, sem gastar PM ou componentes materiais.

## **Sempre Juntos**

Você sempre carrega consigo uma recordação de sua montaria.

**Pré-requisitos:** vínculo divino (montaria).

**Benefício:** você pode gastar uma ação completa para enviar sua montaria sagrada para um lugar seguro no reino de sua divindade, ou para um semi-plano seguro caso você siga apenas um código de conduta. Em seu lugar, você recebe uma insígnia, estandarte, capa, anel ou até mesmo uma pequena esfera. Se estiver segurando o objeto, pode gastar uma ação completa para trazer a montaria de volta.

## **Montaria Dracônica**

Sua deusa te ama de coração, e resolveu agraciar sua montaria com poderes dracônicos.

**Pré-requisitos:** vínculo divino (montaria), devoto de Wynna.

**Benefício:** sua Montaria Sagrada recebe o modelo meio-dragão (veja na pg. 11 do suplemento **Panteão**, na caixa **O Mundo de Arton**)

**Fonte Original:** <http://rpgista.com.br/2018/03/05/tormenta-rpg-paladino-retrabalhado/>