

O BÁSICO DO PALADINO

UM GUIA PARA O INICIANTE À JUSTIÇA DIVINA

Por James Haeck, publicado originalmente em 08 de agosto de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/292-paladin-101-a-beginners-guide-to-divine-justice>)

Traduzido e editado por Daniel Bartolomei Vieira



A PALADINO AJOELHOU-SE NO MEIO DO CAMPO DE batalha. Os sons de orcs e humanos em guerra foram reduzidos a um murmúrio abafado para além das bordas de sua aura sagrada. Um jovem estava deitado na lama diante do cavaleiro sagrado; ele não deveria ter mais do que oito anos de idade. O paladino limpou o sangue e a sujeira do rosto do garoto com sua manopla de placas de aço e tirou o elmo para olhar melhor. O cabelo do garoto era negro como azeviche, e seus olhos eram estreitos e com poucos cílios, assim como os dele próprio. A tristeza enrugou os cantos da boca do paladino. O pesar não era estranho para ele, mas ver uma criança apanhada por uma guerra cruel... isso o fazia lembrar de um campo de batalha quarenta anos atrás. Um do qual ele se lembrava muito bem. Um que ele sempre se recordava ao dormir e ao acordar.

O paladino colocou seus dois primeiros dedos sobre a testa do garoto e seu dedão na têmpora. "Ó, Tyr", sussurrou o paladino. Sua palavras foram completamente engolidas pelos sons das lâminas se chocando, carne rasgando e dos berros que o cercavam, mas ele sabia que suas preces seriam ouvidas. "Eu lhe apresento uma vida que está por um fio. Por sua justiça divina, não deixes que ela seja prematuramente extirpada".

Uma luz dourada brilhou da mão do paladino e fluuiu tal qual um líquido dourado a partir das pontas de seus dedos por todo o corpo do garoto. Ela atravessou-lhe os ferimentos ensanguentados e os fechou em um instante. O cavaleiro afastou sua mão trêmula, lágrimas marejando de seus olhos. "Estes ferimentos irão curar, filho", disse ele. O garoto estremeceu e tossiu conforme a vida retornava ao seu pequeno corpo. "Estes ferimentos vão".

Um rugido interrompeu o devaneio do paladino. Um orc, maior do que os outros neste campo de batalha e vestindo um traje cheio de cravos, ergueu um machado serrilhado e avançou contra o cavaleiro, golpeando tanto orcs quanto humanos para abrir caminho diante de sua fúria. O paladino voltou a olhar para o garoto e levantou-se. Ele encaixou seu elmo uma vez mais e sacou sua espada e ergueu seu escudo. Ele ergueu o queixo e começou a andar antes que o garoto despertasse totalmente. Esta vida não terminaria assim. Este inocente não sofreria injustamente no dia de

hoje. E até mesmo se somente uma vida pudesse ser salva, isso mudaria o mundo para melhor.

Você é um paladino. Você é um combatente que luta contra o mal em nome de um juramento sagrado que prometeu seguir e manter. Os paladinos mais icônicos são devotados ao serviço da justiça e da proteção daqueles que não conseguem se defender por si só, mas alguns paladinos são devotados a se vingar dos inimigos de seu deus ou a proteger a ordem natural do mundo. Seu juramento garante a você poderes além da percepção mundana, o que lhe permite lutar tanto com uma lâmina quanto com magias sagradas. Embora guerreiros e bárbaros podem superar você em termos de proeza de combate, sua habilidade de curar, punir e manipular magicamente o campo de batalha torna você um combatente de verdadeiro poder épico e versatilidade.

Este guia irá acompanhá-lo através das decisões que você terá que tomar em seus primeiros cinco níveis jogando como paladino, e oferece sugestões sobre como fazer as melhores escolhas para o tipo de paladino com o qual você quer jogar. Quando estiver interpretando seu combatente sagrado, você descobrirá que cada paladino tem uma personalidade e um senso de decoro diferente. Da mesma forma, todos os paladinos lutam de um jeito que é único de cada um, usando diferentes armas, magias e até mesmo táticas baseadas em seu juramento sagrado. Este guia também lhe mostrará algumas opções icônicas que fazem o paladino se destacar das outras classes de D&D, ao mesmo tempo que mostra alguns locais onde você pode fazer escolhas que tornarão o seu paladino um personagem único.

CRIAÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA: CRIANDO O SEU PALADINO

Este não é um guia de otimização de personagem, porém o primeiro passo para se jogar com sua classe com eficiência é construí-la de forma eficaz. As diretrizes de Criação Rápida no *Player's Handbook: Livro do Jogador* são um bom começo, mas elas não se aprofundam o suficiente para a maioria dos novos jogadores. Aqui é apre-

sentado um guia expandido de Criação Rápida.

- Escolha a sua Raça. Embora personagens de qualquer raça podem ser um bom paladino, a maioria dos paladinos costumam ser de raças naturalmente fortes e carismáticas. Força e Carisma são os valores de atributo mais úteis para você, já que o primeiro permite que você cause mais dano com seus ataques enquanto o Carisma aumenta o poder de suas habilidades divinas. Isto também ajuda você a viver a fantasia de ser o típico cavaleiro de armadura reluzente, deslumbrando lordes e damas, ou de ser o guerreiro sagrado doutrinador, arrebanhando as pessoas comuns à sua causa divina.
 - Os draconatos são os paladinos ideais, já que eles ganham bônus tanto na Força quanto no Carisma. Sua ligação primordial com as divindades dracônicas Bahamut e Tiamat evoca uma história poderosa do bem contra o mal que qualquer paladino gostaria de explorar.
 - Os humanos também podem ser paladinos icônicos, especialmente considerando os Doze Pares da França, os lendários Cavaleiros de Carlos Magno, que foram os primeiros paladinos da história. Seus valores de atributo equilibrados e o acesso prévio a um talento (se estiver usando o Humano Variante) são úteis a qualquer paladino.
 - Os aasimar (encontrados no *Guia do Volo para Monstros*) também podem ser excelentes paladinos, especialmente se você estiver focado em cura e suporte geral ao grupo graças ao seu bônus no Carisma e nos seus poderosos traços raciais. Sua herança celestial também beneficia a escolha de classe como paladino.
 - Qualquer raça com um bônus inerente na Força ou na Constituição, como os anões ou meio-orcs, também podem ser bons paladinos. Como tais, pode lhes faltar Carisma, mas seu poderio físico mais que compensará esse fato.
- Escolha paladino como sua classe (obviamente).
- Escolha perícias que se encaixem no personagem que você quer jogar. Muitos paladinos são o cartão de visitas do grupo graças ao seu valor alto no Carisma, e investir nas perícias Persuasão ou Intimidação o ajudará a passar pelos desafios de interações sociais.
- Considere que papel você quer ter no grupo. Vamos ver isto mais de perto.

QUE TIPO DE PALADINO VOCÊ É?

Quando está criando seu paladino, você deveria pensar em como ele irá contribuir para o seu grupo. Se você quer destruir o mal e se concentrar mais em causar dano, você vai querer criar um paladino focado no Ataque. Se em vez disso você prefere causar menos dano,

porém ter mais capacidade de resistir, considere criar um paladino de Defesa. Por último, se a sua missão é proteger seus aliados de sofrer dano, sua melhor escolha é optar por habilidades que o tornem um Tanque eficiente.



Imagem da Wizards of the Coast

Mesmo que você não escolha seu Juramento Sagrado (daqui em diante chamado de subclasse) até o 3º nível, seus Estilos de Luta, escolha de armas e escolha de magias ainda lhe oferecem um caminho para encontrar um nicho no grupo nos níveis mais baixos. Uma vez que você escolha uma subclasse, seu papel no grupo se tornará cada vez mais bem definida. Dito isso, você pode usar seus primeiros dois níveis de jogo para decidir que caminho quer seguir pelo restante da campanha.

(Note que eu estou usando Ataque, Defesa e Tanque como uma referência. Os livros de regras de D&D nunca se referem a personagens usando estes termos, mas eles são uma maneira fácil de discutir os diferentes papéis que os personagens ocupam no grupo).

ATAQUE

Paladinos que procuram se concentrar em entregar julgamento divino fariam bem em usar armas de duas mãos, como espadas grandes, escolher o estilo de luta Combate com Armas Grandes no 2º nível e seguir ou o **Juramento da Vingança** ou o **Juramento da Conquista** (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*) no 3º nível. Este último é mais adequado para paladinos de alinhamento ordeiro e mau ou ordeiro e neutro, já que este juramento exige que eles fomentem a guerra e eliminem seus inimigos de forma brutal.

DEFESA

Paladinos que buscam proteger-se no campo de batalha seriam sábios em usar uma arma de combate corpo a corpo de uma mão e um escudo, escolher o estilo de luta Defensivo no 2º nível e seguir ou o **Juramento da Devocão** ou o **Juramento dos Anciãos** no 3º nível. O primeiro juramento é fácil de interpretar como o icônico cavaleiro trajando armadura reluzente, enquanto o último permite que você interprete facilmente um cavaleiro verde ou um combatente tocado pelas fadas.

TANQUE

Paladinos que valorizam a segurança de outros mais que a sua própria concentram-se não apenas nas táticas defensivas, mas também em garantir que monstros os ataquem em vez dos alvos menos resistentes. Se quer ser

um Tanque para seus aliados, você deveria escolher uma arma de combate corpo a corpo de uma mão e um escudo, escolha e estilo de luta Protetivo no 2º nível e siga ou o **Juramento da Coroa** (do *Guia do Aventureiro Para a Costa da Espada*) ou o **Juramento da Redenção** (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*) no 3º nível. O primeiro juramento torna você um cavaleiro juramentado a serviço de um senhor ou lorde enquanto o último é perfeito para interpretar um defensor idealista que preferiria atingir o coração de um oponente com palavras em vez de perfurá-lo com uma lâmina.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA (PARTE 2)

- Coloque seu maior valor de atributo na Força. Seu próximo maior valor de atributo deve ir no Carisma. Geralmente, paladinos precisam ser fortes de braço em primeiro lugar e fortes de magia em segundo lugar, mas se você quer se concentrar em conjuração em vez de nas espadas, inverta esta ordem.
- Escolha qualquer antecedente que se encaixe no seu conceito de personagem. Esta é uma oportunidade de ser criativo! Como você se tornou um paladino? Você era um acólito treinado desde o nascimento como parte de uma ordem religiosa? Você era um eremita que ouviu um deus dizer em seu ouvido um segredo enquanto meditava? Ou você era um herói do povo levado a buscar vingança por causa de um grave crime cometido no vilarejo que estava protegendo?
- Por fim, determine o seu equipamento.
 - Considerando a escolha entre **uma arma marcial e um escudo** ou **duas armas marciais**, um paladino de Defesa ou Tanque deveria escolher a arma e o escudo, enquanto um paladino de Ataque deveria pegar duas armas marciais, de preferência uma arma de duas mãos e uma arma à distância, como uma besta pesada. Um paladino que quer mais flexibilidade pode pegar um escudo e uma espada longa, pois a propriedade Versátil da espada longa permite que você a use com uma ou duas mãos, dependendo da situação.
 - Considerando a escolha entre **cinco azagaias** e **uma arma simples**, as azagaias são quase sempre a melhor escolha, a menos que você queira

escolher uma arma simples que se encaixe no seu conceito de personagem.

- Paladinos que se concentram em sua natureza religiosa ou que gastam boa parte de seu tempo em cidades podem querer um **kit de sacerdote**, enquanto paladinos com uma missão de combatente ou viajante preferem o **kit de aventureiro**.
- O formato de seu símbolo sagrado é uma oportunidade para que você tome uma decisão com relação ao personagem! Como você usa o símbolo de seu deus, e como ele se parece? Lembre-se da cena final em *Indiana Jones e a Última Cruzada*: você escolhe o humilde símbolo de madeira ou o ornamentado e dourado?

UM PALADINO EM COMBATE

Como combatentes vestidos dos pés à cabeça com uma armadura brilhante e armados com uma poderosa lâmina, os paladinos são primeiramente a vanguarda do combate, mas que também podem usar seus poderes para distrair inimigos e curar aliados quando necessário. Semelhante a um clérigo, os paladinos conhecem todas as magias de sua lista de magias, mas podem preparar somente uma certa quantidade delas por dia. Você pode mudar suas magias preparadas sempre que completar um descanso longo, mas isso ajuda você a ter uma renovação das magias com as quais pode recorrer quando não quer perder tempo e energia refazendo uma lista de magias para os desconhecidos desafios do dia.



Imagem da Wizards of the Coast

Você só pode preparar uma quantidade de magias equivalente ao seu modificador de Carisma mais seu nível nesta classe (veja a seção "Conjuração" da classe clérigo no *Player's Handbook: Livro do Jogador* caso precise de mais informações). Esta planilha de seleção de magias presume que você tem um modificador de Carisma de +2 no 1º nível. Se em vez disso for +3, você pode preparar uma magia adicional de sua escolha (ou mais se o modificador for ainda maior!).

Por fim, fique ciente das Magias de Juramento que lhe são garantidas por sua subclasse no 3º nível. Essas magias estão *sempre* preparadas e podem ajudar a completar seu arsenal. Se este guia sugerir que você prepare uma magia que já possui como Magia de Juramento, apenas escolha outra magia para preparar.

TODOS OS PALADINOS

No 1º nível você ganha as características Sentido Divino e Mãos Consagradas. A primeira permite que você detecte o bem e o mal sobrenaturais, o que pode ajudá-lo a se preparar com eficiência para a batalha e revela a verdadeira natureza de criaturas dúbias – como um vampiro fingindo ser um humano comum. Mãos Consagradas é uma característica poderosa e fragmentável que permite que você cure aliados feridos com um toque. Vale sempre a pena contar com alguns pontos de cura de Mãos Consagradas caso o principal curandeiro do seu grupo esteja inconsciente ou no meio de uma luta.

No 2º nível você pode escolher um Estilo de Luta e ganha a capacidade de conjurar magias. Mais detalhes sobre essas magias são discutidos nos papéis específicos no qual se encaixam. Você também ganha a capacidade de usar sua Destruição Divina, invocando a ira de seu deus sobre seus inimigos, aumentando o dano quando acerta com seu ataque armado corpo a corpo, principalmente contra íferos e mortos-vivos.

No 3º nível você escolhe seu Juramento Sagrado! Mais detalhes sobre os benefícios deste juramento, abaixo, nos papéis onde eles se encaixam. Você também ganha a característica Saúde Divina, que o torna imune a doenças.

No 4º nível você ganha um Aumento no Valor de Atributo ou um talento! A maioria dos paladinos quer maximizar seu valor de Força ou Carisma o mais rápido possível para serem melhores combatentes ou conjuradores, mas você pode querer escolher um talento baseado em seu papel no grupo.

No 5º nível você ganha Ataque Extra, que permite que você ataque duas vezes sempre que realizar a ação Atacar. Isso significa um aumento expressivo em seu potencial de causar dano, especialmente quando combinado com Destruição Divina.

ATAQUE

As magias de paladino são primariamente orientadas tanto para causar dano quanto para mitigar dano. Uma vez que você tem poucos espaços de magia (e a capacidade de preparar tão poucas magias), normalmente é melhor voltar-se para o seu papel ofensivo em vez perder-se com tantos poderes e acabar ficando com um personagem superficial. Contudo, você é o árbitro final de sua escolha de magias, e deveria escolher magias que o ajudam levando em conta o conteúdo da campanha ao qual está participando!

No 2º nível, escolha o estilo Combate com Armas Grandes. Isto permite que você jogue novamente seus dados de dano, facilitando a imposição de um dano maior com uma arma grande.

Também no 2º nível, você pode preparar uma quantidade de magias do 1º círculo equivalente ao seu modificador de Carisma mais metade de seu nível de paladino,

arredondado para baixo (mínimo de um). Se o seu modificador de Carisma é +2, isso significa que você pode preparar três magias diferentes no 2º nível. Três magias ofensivas incluem *auxílio divino*, *destruição cauterizante* e *destruição estrondosa*. Se você pode preparar mais do que três magias neste nível, considere complementar seu arsenal com magias utilitárias de sua preferência.



Imagem da Wizards of the Coast

No 3º nível você promete seguir seu Juramento Sagrado, escolhendo entre o **Juramento da Vingança** e o **Juramento da Conquista** [Oath of Conquest] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*). Estes juramentos tanto lhe garantem Magias de Juramento quanto duas opções de Canalizar Divindade no 3º nível; você pode usar qualquer opção de Canalizar Divindade apenas uma vez por descanso curto.

Se você segue o **Juramento da Vingança**, pode usar seu Canalizar Divindade para usar Repudiar Inimigo, que permite que você amedronte uma única criatura de sua escolha com uma ação, se ela falhar na salvaguarda. Enquanto amedrontada desta forma, ela está imobilizada pelo medo; esta é uma excelente opção para impedir que um inimigo fuja! Você também pode usá-la para declarar um Voto de Inimizade, que lhe garante vantagem em jogadas de ataque contra uma única criatura durante 1 minuto. A última opção é normalmente mais forte, mas ter as duas opções é melhor.

Se segue o **Juramento da Conquista**, você pode usar seu Canalizar Divindade para usar Presença Conquistadora, que permite que você force criaturas de sua escolha à sua vista a até 9 metros a fazer uma salvaguarda ou será amedrontada por você. Se isto lhe parecer como uma melhoria direta da característica Repudiar Inimigo do **Juramento da Vingança**, note que estas criaturas têm que repetir a salvaguarda ao final de seus turnos, e elas não ficam imobilizadas enquanto amedrontadas. Você também pode usá-la para fazer um Ataque Guiado, que lhe garante um bônus de +10 para acertar em sua próxima jogada de ataque. Isto é excelente se você precisa usar Destruição Divina para colocar fim em um oponente difícil de pegar.

No 4º nível você deve pegar o Aumento no Valor de Atributo ou escolher o talento Mestre em Armas Grandes. Este talento permite que você cause muito dano ao custo de precisão, mas esta troca normalmente vale a pena.

Também no 4º nível, você pode preparar uma magia adicional por dia. Se aumentar seu valor de Carisma com

o Aumento no Valor de Atributo neste nível, você pode preparar duas magias adicionais! Pode valer a pena completar sua lista de magias ao escolher uma magia utilitária ou uma magia de cura como *curar ferimentos*, no caso das coisas saírem mal durante uma luta.

No 5º nível você ganha a capacidade de conjurar magias de 2º círculo. Você pode querer parar para revisar algumas de suas magias menos úteis de 1º círculo (com base em sua experiência durante a campanha até agora) e escolher uma ou duas poderosas magias de 2º círculo, como *arma mágica* e *encontrar montaria*.

DEFESA

Como um paladino defensivo, suas características e magias são voltadas para mantê-lo vivo a todo custo, mesmo que isso signifique sacrificar um pouco do dano potencial causado.

No 2º nível, escolha o estilo Defesa. Isto concede a você um bônus de +1 na CA sempre que estiver usando uma armadura; isto é essencialmente equivalente a um item mágico raro!

Também no 2º nível, você pode preparar uma quantidade de magias do 1º círculo equivalente ao seu modificador de Carisma mais metade de seu nível de paladino, arredondado para baixo (mínimo de um). Se o seu modificador de Carisma é +2, isso significa que você pode preparar três magias diferentes no 2º nível. Três magias defensivas incluem *bênção*, *curar ferimentos* e *escudo da fé*. *Proteção contra o bem e o mal* também é uma escolha poderosa, mas que depende mais da situação do que as outras. Se você pode preparar mais do que três magias neste nível, considere complementar seu arsenal com magias utilitárias de sua preferência.

No 3º nível você promete seguir seu Juramento Sagrado, escolhendo entre o **Juramento da Devoção** e o **Juramento dos Anciãos**. Estes juramentos tanto lhe garantem Magias de Juramento quanto duas opções de Canalizar Divindade no 3º nível; você pode usar qualquer opção de Canalizar Divindade apenas uma vez por descanso curto.

Se segue o **Juramento da Devoção**, você pode usar seu Canalizar Divindade para tornar sua lâmina uma Arma Sagrada, aumentando o dano dela (e fazendo com que ela cause dano mágico!), e também faz com que ela brilhe em um raio ao seu redor. Você também pode usá-la para Expulsar o Profano, que força todos os mortos-

vivos e íferos a até 9 metros a fazer uma salvaguarda, ou fogem de sua presença sagrada. Isto permite a você e a seus aliados um turno para curar ou recuperar suas forças em um combate particularmente desafiador – ou até mesmo que fujam!

Se você segue o **Juramento dos Anciãos**, pode usar seu Canalizar Divindade para invocar a Ira da Natureza, que faz com que vinhas cresçam da terra e prendam criaturas nas proximidades, à sua escolha. Você também pode usá-la para Expulsar os Infiéis, que permite expulsar feéricos e íferos de uma forma não muito diferente da opção Expulsar o Profano do Juramento da Devoção.

No 4º nível você deve pegar um Aumento no Valor de Atributo ou escolher o talento Mestre em Armaduras Pesadas. Este talento reduz o dano que você sofre de ataques não mágicos, o que lhe permite sobreviver mais tempo no campo de batalha, especialmente contra fúrias de criaturas fracas.

Também no 4º nível, você pode preparar uma magia adicional por dia. Se aumentar seu valor de Carisma com o Aumento no Valor de Atributo neste nível, você pode preparar duas magias adicionais! Pode valer a pena completar sua lista de magias ao escolher uma magia ofensiva para aumentar seu dano potencial, só para garantir. Boas magias ofensivas incluem *destruição cauterizante* e *destruição estrondosa*.

No 5º nível você ganha a capacidade de conjurar magias de 2º círculo. Você pode querer parar para revisar algumas de suas magias menos úteis de 1º círculo (com base em sua experiência durante a campanha até agora) e escolher uma ou duas poderosas magias de 2º círculo, como *encontrar montaria* e *restauração menor*.

TANQUE

Paladinos que ocupam o papel de Tanque concentram suas opções no sentido de mitigar o dano que sofrem enquanto impedem que seus aliados sofram dano. Isto geralmente vem ao custo de poder ofensivo, mas você quer manter a presença ameaçadora no campo de batalha, de modo que as criaturas se sintam pressionadas a atacar você em vez de seus aliados.

No 2º nível, escolha o estilo Protetivo. Isto permite que você imponha desvantagem em qualquer ataque contra um aliado a até 1,5 metro com sua reação, con-



Imagem da Wizards of the Coast

tanto que esteja usando um escudo.

Também no 2º nível, você pode preparar uma quantidade de magias do 1º círculo equivalente ao seu modificador de Carisma mais metade de seu nível de paladino, arredondado para baixo (mínimo de um). Se o seu modificador de Carisma é +2, isso significa que você pode preparar três magias diferentes no 2º nível. Três boas magias de tanque incluem *bênção*, *duelo compelido* e *heroísmo*. *Curar ferimentos* é sempre uma boa opção, mas por sorte você terá um curandeiro dedicado em seu grupo que o ajudará manter-se vivo. Se você pode preparar mais do que três magias neste nível, considere complementar seu arsenal com magias utilitárias de sua preferência.

No 3º nível você promete seguir seu Juramento Sagrado, escolhendo entre o **Juramento da Coroa** [Oath of the Crown] (do *Guia do Aventureiro Para a Costa da Espada*) e o **Juramento da Redenção** [Oath of Redemption] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*). Estes juramentos tanto lhe garantem Magias de Juramento quanto duas opções de Canalizar Divindade no 3º nível; você pode usar qualquer opção de Canalizar Divindade apenas uma vez por descanso curto.

Se segue o **Juramento da Coroa**, você pode usar seu Canalizar Divindade para aplicar um Desafio do Campeão, que compele criaturas à sua escolha a até 9 metros de você a permanecer dentro destes 9 metros. Isso permite que seus aliados mais fracos fujam para um lugar mais seguro, ou que continuem atacando de longe. Você também pode usar Virar o Jogo, que lhe permite usar sua presença sagrada para curar aliados na proximidades e que estejam com menos da metade dos pontos de vida.

Se segue o **Juramento da Redenção**, você pode usar seu Canalizar Divindade para tornar-se um Emissário da Paz, que lhe garante um bônus de +5 nos testes de Carisma (Persuasão) por 10 minutos. Você também pode usá-la para Repreender aos Violentos, causando dano radiante a um inimigo que fira um de seus aliados.

No 4º nível você deve pegar um Aumento no Valor de Atributo ou escolher o talento Conjurador Bélico. O talento Conjurador Bélico permite que você mantenha mais facilmente sua concentração em suas poderosas magias de suporte, mesmo que esteja sofrendo dano.

Também no 4º nível, você pode preparar uma magia adicional por dia. Se aumentar seu valor de Carisma com o Aumento no Valor de Atributo neste nível, você pode preparar duas magias adicionais! Pode valer a pena completar sua lista de magias ao escolher uma magia ofensiva para que se torne uma ameaça maior. Boas magias ofensivas incluem *destruição cauterizante* e *destruição estrondosa*.

No 5º nível você ganha a capacidade de conjurar magias de 2º círculo. Você pode querer parar para revisar algumas de suas magias menos úteis de 1º círculo (com

base em sua experiência durante a campanha até agora) e escolher uma ou duas poderosas magias de 2º círculo, como *auxílio* e *encontrar montaria*.

TORNANDO O SEU PALADINO SÓ SEU

Paladinos são uma classe exclusivamente ligada a um código de honra (ou desonra) e carrega consigo uma bagagem de décadas de dilemas morais. Dependendo da campanha que estão jogando, você e seu DM deveriam conversar a sós e descobrir se você quer que seu paladino tenha morais estritamente pautada no preto no branco ou se ele se encaixa em uma visão de mundo com mais nuances. Esta discussão irá ajudá-lo a definir o tom de sua campanha e impor um pouco mais de autenticidade dentro de seu mundo de jogo – ou seja, ter mais diversão enquanto interpreta seu personagem.

Os paladinos são minha classe favorita. Eles mesclam perfeitamente interpretação e combate, e já vêm com várias opções de personagem bem interessantes. A versatilidade deles em combate rivaliza apenas com sua diversidade de códigos de ética, apresentados aqui por seis juramentos sagrados. Não importa quantos paladinos diferentes eu faça, sempre posso encontrar algo completamente único no personagem que criar. E isso porque eu nem toquei no assunto do paladino Violador, uma opção para personagens malignos apresentado no *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*, que pode ser usado se o DM assim o desejar. Se você trair seu voto sagrado no meio da campanha, esta decisão poderia mudar completamente o destino de seu personagem!

Não importa quais escolhas você faça como paladino, certifique-se de que elas sejam grandes e ousadas. Paladinos são muitas coisas, mas sutis certamente que não.

James Haeck é o principal escritor do *D&D Beyond*, o co-autor do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei*, da *Critical Role*, e um escritor freelancer para *Wizards of the Coast*, para a *D&D Adventurers League* e para a *Kobold Press*. Ele mora em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah e suas duas combatentes divinas de Bastet, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck.



Imagem da Wizards of the Coast

