

PALADINO

As forças do mal são uma horda interminável de monstros e degenerados que não hesitam em causar sofrimento só porque é o caminho mais fácil. Enquanto isso, o bem conta com um pequeno número de campeões de elite, combatentes sagrados incansáveis que personificam tudo que um herói deve ser. São os paladinos.

O paladino é um soldado a serviço do bem e da justiça. Não há meio termo, não há desculpas: paladinos são falhos como todos os mortais, mas devem defender os inocentes, cumprir as leis, obedecer a seus superiores, servir de exemplo e resistir a todas as tentações. É um caminho de muito sacrifício e poucas recompensas, mas alguém deve trilhá-lo.

Paladinos servem um deus bondoso. Alguns não são devotos de uma divindade específica, mas da bondade divina como um todo. Embora muitos jovens sonhem em ser paladinos e treinem para isto, a maior parte desses heróis é escolhida pelos deuses. São mulheres e homens que lutam pelo bem espontaneamente, que combatem o mal apenas porque isto está em seu caráter e que um dia são iluminados com poderes e bênçãos. Algumas igrejas treinam soldados em estudos religiosos, esperando formar paladinos, mas poucos surgem desta forma. Um candidato a paladino deve fazer o bem sempre que possível e rezar para ser agraciado com o toque divino.

Paladinos têm personalidades diversas, mas muitas vezes são bastante influenciados por seus deuses padroeiros. Podem variar em termos de humor, desejos, interesses etc., mas em certo nível são ferramentas da vontade do deus. Paladinos sentem um ímpeto natural de servir às divindades — assim, quase todos são vistos como certinhos demais. Mas, para um paladino, isto não é um insulto.

Muitos desconfiam de paladinos. Afinal, algumas pessoas fundamentalmente egoístas e mesquinhas não conseguem aceitar a ideia de alguém que faça o bem só porque é o certo a fazer. Todo paladino deve aprender a lidar com estes ataques gratuitos. Um paladino não é intolerante, opressor ou hipócrita. Embora cumpra as leis, não exige que os outros tenham o mesmo comportamento estrito. Paladinos perdoam, ajudam, curam e conversam antes de julgar. E são eles mesmos os maiores alvos de seu próprio julgamento.

A imagem clássica dos paladinos em Arton é a de um combatente montado, trajado em armadura completa. Embora muitos desses heróis sejam ligados a ordens de cavalaria, isto não é obrigatório. Existem inúmeros paladinos de origem humilde, sem linhagem nobre. Às vezes aldeias que nunca viram outro aventureiro contam com um paladino, um protetor escolhido pelos deuses para defender aquele povo simples.

Todo paladino encontra algum grande dilema moral mais cedo ou mais tarde. Talvez precise escolher entre cumprir a lei ou fazer o bem. Talvez precise dar as costas a seus amigos para salvar um grande número de pessoas. Muitas vezes não há solução — o paladino deve conciliar os dois lados e rezar para tomar a decisão certa. Ele pode inclusive ser punido por seu deus, mesmo com a melhor das intenções.

Mas o verdadeiro paladino continua em frente. Porque ele sabe que alguém precisa fazer o bem, custe o que custar.

PALADINOS FAMOSOS.

Gregor Vahn, Lothar Algherulff, o Paladino de Jallar, Titus Lomatubarius.

Lothar Algherulff,
herói da Guerra
Purista



CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA. Um paladino começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

PONTOS DE MANA. 3 PM por nível.

PERÍCIAS. Luta (For) e Vontade (Sab) mais 2 a sua escolha entre Adestramento (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Fortitude (Con), Guerra (Int), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Nobreza (Int), Percepção (Sab) e Religião (Sab).

PROFICIÊNCIAS. Armas marciais, armaduras pesadas e escudos.

HABILIDADES DE CLASSE

ABENÇOADO. Você soma seu bônus de Carisma no seu total de pontos de mana no 1º nível. Além disso, torna-se devoto de uma divindade disponível para paladinos (Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Tanna-Toh, Thyatis, Valkaria). Você deve obedecer às Obrigações & Restrições de seu deus, mas, em troca, ganha os Poderes Concedidos dele.

Como alternativa, você pode ser um paladino do bem, lutando em prol da bondade e da justiça como um todo. Não recebe nenhum Poder Concedido, mas não precisa seguir nenhuma Obrigação & Restrição (além do Código do Herói, abaixo).

CÓDIGO DO HERÓI. Você deve sempre manter sua palavra e nunca pode recusar um pedido de ajuda de alguém inocente. Além disso, nunca pode mentir, trapacear ou roubar. Se violar o código, você perde todos os seus PM e só pode recuperá-los a partir do próximo dia.

GOLPE DIVINO. Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para desferir um golpe destruidor. Você soma seu bônus de Carisma no teste de ataque e +1d8 na rolagem de dano. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d8.

CURA PELAS MÃOS. A partir do 2º nível, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para curar 1d8+1 pontos de vida de um alvo em alcance corpo a corpo (incluindo você). A cada quatro níveis, você pode gastar +1 PM para aumentar os PV curados em +1d8+1.

A partir do 6º nível, você pode gastar +1 PM quando usa Cura pelas Mãos para anular uma condição afetando o alvo, entre abalado, apavorado, atordoado, cego, doente, exausto, fatigado ou surdo.

Esta habilidade também pode causar dano a mortos-vivos, exigindo um ataque desarmado.

PODER DE PALADINO. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Arma Sagrada.* Se estiver empunhando a arma preferida de seu deus, o dado de dano que você rola por Golpe Divino aumenta para d12. *Pré-requisito:* devoto de uma divindade (exceto Lena).

- *Aumento de Atributo.* Você recebe +2 em um atributo a sua escolha. Você pode escolher este poder várias vezes. A partir da segunda vez que escolhê-lo para o mesmo atributo, o bônus diminui para +1.

- *Aura Antimagia.* Enquanto sua aura estiver ativa, você e os aliados dentro da aura podem rolar novamente qualquer teste de resistência contra magia recém realizado. *Pré-requisito:* 14º nível de paladino.

- *Aura Ardente.* Enquanto sua aura estiver ativa, no início de cada um de seus turnos, espíritos e mortos-vivos a sua escolha dentro dela sofrem dano igual a 5 + seu bônus de Carisma. *Pré-requisito:* 10º nível de paladino.

- *Aura de Cura.* Enquanto sua aura estiver ativa, no início de cada um de seus turnos, você e os aliados dentro dela recuperam um número de PV igual a 5 + seu bônus de Carisma. *Pré-requisito:* 6º nível de paladino.

- *Aura de Invencibilidade.* Enquanto sua aura estiver ativa, você ignora o primeiro dano que sofrer na cena. O mesmo se aplica a seus aliados. *Pré-requisito:* 18º nível de paladino.

- *Aura Poderosa.* O alcance da sua aura aumenta para médio. *Pré-requisito:* 6º nível de paladino.

- *Fulgor Divino.* Quando usa Golpe Divino, todos os inimigos em alcance curto ficam ofuscados até o início do seu próximo turno.

- *Julgamento Divino: Arrependimento.* Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Na próxima vez que esse inimigo acertar um ataque em você ou em um de seus aliados, deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, fica atordoado no próximo turno dele. Você só pode proferir este julgamento contra a mesma criatura uma vez por cena.

- *Julgamento Divino: Autoridade.* Você pode gastar 1 PM para comandar uma criatura em alcance curto. Faça um teste de Diplomacia oposto pelo teste de Vontade da criatura. Se você passar, ela obedece a um comando simples como “pare” ou “largue a arma”. Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia.

- *Julgamento Divino: Coragem.* Você pode gastar 2 PM para inspirar coragem em uma criatura em

Julgamentos Divinos

Alguns poderes do paladino são Julgamentos Divinos. Esses poderes compartilham as seguintes regras.

- Proferir um julgamento gasta uma ação de movimento, a menos que a descrição diga o contrário.
- Julgamentos que não têm um efeito instantâneo duram até o fim da cena.
- Uma mesma criatura pode ser alvo de vários julgamentos diferentes, mas efeitos do mesmo julgamento não se acumulam.

alcance curto, incluindo você mesmo. A criatura fica imune a efeitos de medo e ganha +2 em testes de ataque contra alvos de nível maior que o dela.

• *Julgamento Divino: Iluminação.* Você pode marcar um inimigo em alcance curto. Quando acerta um ataque corpo a corpo nesse inimigo, você recebe 2 PM temporários. Você só pode proferir este julgamento uma vez por cena.

• *Julgamento Divino: Justiça.* Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. A próxima vez que esse inimigo causar dano em você ou em um de seus aliados, deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, sofre dano de eletricidade igual à metade do dano que causou.

• *Julgamento Divino: Liberdade.* Você pode gastar 5 PM para cancelar uma condição negativa qualquer (como abalado, paralisado etc.) que esteja afetando uma criatura em alcance curto.

• *Julgamento Divino: Salvação.* Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo em alcance curto. Até o fim da cena, quando você acerta um ataque corpo a corpo nesse inimigo, recupera 5 pontos de vida.

• *Julgamento Divino: Vindicação.* Você pode gastar 2 PM para marcar um inimigo que tenha causado dano a você ou seus aliados nesta cena. Você recebe +1 em testes de ataque e +1d8 em rolagens de dano contra o inimigo escolhido, mas sofre -5 em testes de ataque contra quaisquer outros alvos. Quando profere este julgamento, você pode aumentar esses bônus: para cada PM adicional, o bônus de ataque aumenta em +1 e o bônus de dano em +1d8. O efeito termina caso o alvo fique inconsciente.

• *Julgamento Divino: Zelo.* Você pode gastar 1 PM para marcar um alvo em alcance longo. Pelo restante da cena, sempre que se mover na direção desse alvo, você se move com o dobro de seu deslocamento.

TABELA 1-17: O PALADINO

NÍVEL	HABILIDADES DE CLASSE
1º	Abençoado, código do herói, golpe divino (+1d8)
2º	Cura pelas mãos (1d8+1 PV), poder de paladino
3º	Aura sagrada, poder de paladino
4º	Poder de paladino
5º	Bênção da justiça, golpe divino (+2d8), poder de paladino
6º	Cura pelas mãos (2d8+2 PV), poder de paladino
7º	Poder de paladino
8º	Poder de paladino
9º	Golpe divino (+3d8), poder de paladino
10º	Cura pelas mãos (3d8+3 PV), poder de paladino
11º	Poder de paladino
12º	Poder de paladino
13º	Golpe divino (+4d8), poder de paladino
14º	Cura pelas mãos (4d8+4 PV), poder de paladino
15º	Poder de paladino
16º	Poder de paladino
17º	Golpe divino (+5d8), poder de paladino
18º	Cura pelas mãos (5d8+5 PV), poder de paladino
19º	Poder de paladino
20º	Vingador sagrado, poder de paladino

• *Orar.* Você aprende e pode lançar uma magia divina de 1º círculo a sua escolha. Seu atributo-chave para esta magia é Sabedoria. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser.

• *Virtude Paladinesca: Caridade.* O custo de suas habilidades de paladino que tenham um aliado como alvo é reduzido em 1 PM.

• *Virtude Paladinesca: Castidade.* Você se torna imune a efeitos de encantamento e recebe +5 em testes de Intuição para perceber blefes.

• *Virtude Paladinesca: Compaixão.* Você pode usar Cura pelas Mãos em alcance curto e, para cada PM que gastar, cura 2d6+1 (em vez de 1d8+1).

• *Virtude Paladinesca: Humildade.* Na primeira rodada de um combate, você pode gastar uma ação completa para rezar e pedir orientação. Você recebe

Virtudes Paladinescas

Este conjunto de poderes representa obediência veemente a um comportamento específico. Você recebe um bônus progressivo em seu total de pontos de mana de acordo com a quantidade de poderes desse tipo que possui: +1 PM para uma Virtude, +3 PM para duas, +6 PM para três, +10 PM para quatro e +15 PM para cinco Virtudes.

Virtudes Paladinescas são poderosas, mas possuem uma contrapartida — você deve se comportar de acordo com quaisquer Virtudes que possuir. Um paladino caridoso, por exemplo, deve sempre ajudar os necessitados, enquanto um casto nunca pode cair em tentação. Não seguir uma Virtude Paladinesca que você possua conta como uma violação do Código do Herói. O mestre tem a palavra final sobre o que exatamente constitui uma violação.

uma quantidade de PM temporários igual ao seu bônus de Carisma.

- *Virtude Paladinesca: Temperança.* Quando ingere um alimento, item alquímico ou poção, você consome apenas metade do item. Na prática, cada item desses rende duas “doses” para você.

AURA SAGRADA. No 3º nível, você pode gastar 1 PM para gerar uma aura com alcance curto a partir

de você. A aura emite uma luz dourada e agradável, que ilumina como uma tocha. Além disso, você e os aliados dentro da aura recebem um bônus igual ao seu bônus de Carisma nos testes de resistência. Manter a aura custa 1 PM por turno.

BÊNÇÃO DA JUSTIÇA. No 5º nível, escolha entre égide sagrada e montaria sagrada. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

- *Égide Sagrada.* Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para recobrir de energia seu escudo ou símbolo sagrado. Até o fim da cena, você e todos os aliados adjacentes recebem um bônus na Defesa igual ao seu bônus de Carisma. A partir do 11º nível, você pode gastar 5 PM para receber o mesmo bônus num teste de resistência contra uma magia recém lançada contra você. Se você passar no teste de resistência e a magia tiver você como único alvo, ela é revertida de volta ao conjurador (que se torna o novo alvo da magia; todas as demais características da magia, incluindo CD do teste de resistência, se mantêm).

- *Montaria Sagrada.* Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar uma montaria sagrada. Veja o quadro para mais detalhes.

VINGADOR SAGRADO. No 20º nível, você pode gastar uma ação completa e 10 PM para se cobrir de energia divina, assumindo a forma de um vingador sagrado até o fim da cena. Nesta forma, você recebe deslocamento de voo 18m, resistência a dano 20 e soma seu modificador de Carisma em seus testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo.

Montaria Sagrada

Um paladino de 5º nível pode 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 pônei para paladinos Pequenos, mas suplementos futuros trarão outras opções de montarias sagradas.

Para invocar sua montaria você gasta uma ação de movimento e 2 PM. Ela aparece com um brilho de luz dourada ao seu lado e fica até o fim da cena, quando

desaparece de volta para o Reino Divino de onde vem.

Como opção para campanhas mais realistas, a montaria sagrada pode ser um animal mundano, em vez de invocado. Neste caso, você nunca precisará gastar uma ação ou PM para ter a montaria — que já estará com você. Por outro lado, o animal pode não ser capaz de acompanhá-lo em todos os lugares (um cavalo, por exemplo, não conseguirá entrar num túnel apertado ou escalar uma montanha).

Você e sua montaria têm um vínculo mental, sendo sempre

capazes de entender um ao outro (não é preciso fazer testes de Adestramento). Ela fornece os benefícios de um aliado montaria iniciante de seu tipo. No 11º nível, passa a fornecer os benefícios de um aliado veterano e, no 17º nível, de um aliado mestre. Veja a lista de aliados no **CAPÍTULO 8: RECOMPENSAS**. Uma montaria cumpre qualquer ordem sua, mesmo que signifique arriscar a vida. Se a montaria sagrada morrer, você fica atordoado por uma rodada. Você pode invocar uma nova montaria após um dia inteiro de prece e meditação.