

Unearthed Arcana: Clérigo: Domínios Divinos

No 1º nível, um clérigo ganha a característica Domínio Divino. Estas são as novas opções de domínio para esta característica: Forja, Sepultura e Proteção.

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.

Domínio da Forja

Os deuses da forja são patronos de artesãos que trabalham com metal, do ferreiro humilde que mantém as ferraduras e arados da vila, ao grande elfo artesão cujas flechas de mitral com ponta de diamante abateram lordes demoníacos. Os deuses da forja ensinam, que com paciência e trabalho duro, mesmo o metal mais intratável pode ser transformado de um pedaço de minério para um objeto lindamente trabalhado. Clérigos destas divindades buscam objetos perdidos às forças da escuridão, resgatam minas ocupadas por orcs e recuperam os materiais raros e maravilhosos necessários para criar itens mágicos potentes. Seguidores destes deuses têm muito orgulho de seu trabalho e estão dispostos a criar, usar armaduras pesadas e armas poderosas para protegê-lo. Divindades deste domínio incluem Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaestus e Goibhniu.

Magias do Domínio da Forja

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>destruição abrasadora, escudo arcano</i>
3º	<i>esquentar metal, arma mágica</i>
5º	<i>arma elemental, proteção contra elementos</i>
7º	<i>compor, muralha de fogo</i>
9º	<i>animar objetos, criação</i>

Proficiência Bônus

Quando você escolhe este domínio no 1º nível, você ganha proficiência com armaduras pesadas.

Benção da Forja

No 1º nível, você ganha a habilidade de imbuir magia em uma arma ou armadura. Após um descanso longo, toque um objeto não mágico que seja uma armadura ou uma arma simples ou comum. Até o fim do seu próximo descanso longo o objeto se torna um item mágico, dando um bônus de +1 para a CA se for uma armadura ou um bônus de +1 para jogadas de ataque e dano se for uma arma.

Quando você usa esta característica, você não pode usá-la novamente até que termine um descanso longo.

Canalizar Divindade: Benção do Artesão

A partir do 2º nível, você pode usar Canalizar Divindade para criar itens simples. A partir do início de um descanso curto, você conduz um ritual que lhe dá a habilidade de criar um item final que seja pelo menos parcialmente metálico. Este item é completado ao final do descanso.

O objeto não pode exceder um valor de 100 PO e, como parte do ritual, você

deve gastar metais, tais como moedas ou outros itens fabricados, em um valor igual ao item que você quer criar.

Este item pode ser uma cópia exata de um item não mágico, tal como a cópia de uma chave, se você possui o original durante o seu descanso curto.

Alma da Forja

A partir do 6º nível, a sua maestria da forja lhe concede as seguintes habilidades especiais:

- Você ganha um bônus de +1 na CA quando usa armadura média ou pesada.
- Você ganha resistência a dano flamejante.
- Quando atinge um construto com um ataque, você adiciona dano de força igual ao seu nível de clérigo.

Ataque Divino

No 8º nível, você ganha a habilidade de infundir seus ataques com arma com o poder ardente da forja. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com ataque com arma, você pode fazer com que o ataque cause mais 1d8 de dano flamejante no alvo. Quando você alcançar o 14º nível, o dano extra, aumenta para 2d8.

Santo da Forja e do Fogo

No 17º nível, a sua afinidade com fogo e metal se torna mais poderosa devido à benção de sua divindade. Você ganha imunidade a dano flamejante e quando está usando armadura pesada, você tem resistência a dano de concussão, cortante ou perfurante de ataques não mágicos.

Domínio da Sepultura

Deuses da Sepultura guardam a linha entre vida e morte. Para estas divindades, morte e o pós-vida são uma parte fundamental do

funcionamento do multiverso. Resistir à morte ou profanar o repouso dos mortos é uma abominação. Divindades da Sepultura incluem Kelemvor, Wee Jas, os espíritos ancestrais da Corte Imortal, Hades, Anúbis e Osíris. Estas divindades ensinam os seus seguidores a respeitar os mortos e lhes conceder a devida homenagem. Seguidores destas divindades buscam por espíritos inquietos a descansar, destroem os mortos-vivos estejam onde estiverem e aliviam o sofrimento de criaturas moribundas. A sua magia também lhes permite que retardem a morte de uma criatura, embora eles se recusem a usar tal poder para estender o tempo de vida de uma criatura além de seus limites mortais.

Magias do Domínio da Sepultura

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>maldição menor, vitalidade ilusória</i>
3º	<i>descanso tranquilo, raio do enfraquecimento</i>
5º	<i>reviver, toque vampírico</i>
7º	<i>definhar, proteção contra a morte</i>
9º	<i>campo de antvida, reviver os mortos</i>

Proficiência Bônus

Quando você escolhe este domínio no 1º nível, você ganha proficiência com armaduras pesadas.

Círculo da Mortalidade

No 1º nível, você ganha a habilidade de manipular a linha entre vida e morte. Quando você lança uma magia que restaura pontos de vida de uma criatura atualmente com 0, trate quaisquer dados rolados para determinar a cura da magia como se tivessem rolado o resultado máximo. Além disso, se você tem o truque *poupar os mortos*, você pode lançá-lo como uma ação bônus.

Olhos da Sepultura

A partir do 1º nível, você ganha um senso inato de criaturas cuja existência é um insulto ao ciclo natural da vida. Se você gastar 1 minuto em contemplação ininterrupta, pode determinar a presença e natureza de criaturas mortas-vivas a até 1,5 km em todas as direções. Você passa a saber o número de mortos-vivos, assim como a direção e distância que estão de você. Além disso, você também passa a saber o tipo do morto-vivo nesta área que tem o maior nível de desafio.

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

Canalizar Divindade: Caminho para a Sepultura

A partir do 2º nível, você pode usar o seu Canalizar Divindade para marcar o fim da força vital de outra criatura.

Como uma ação, você toca uma criatura. A próxima vez que a mesma receber dano de uma magia ou de um ataque seu ou de um aliado, a criatura fica vulnerável ao dano desta magia ou ataque. Se a fonte de dano tiver múltiplos tipos de dano, a criatura fica vulnerável a todos eles. A vulnerabilidade vale apenas para a primeira vez que a fonte infligir dano e então acaba.

Se a criatura tem resistência ou imunidade ao dano, ela então perde a sua resistência ou imunidade para o primeiro dano aplicado pela magia ou ataque.

Sentinela do Portão da Morte

A partir do 6º nível, você ganha a habilidade de impedir o progresso da morte. Como uma reação, você pode transformar um acerto crítico em você ou em um aliado a até 9 metros, em um ataque normal.

Quaisquer efeitos decorrentes de um acerto crítico são cancelados.

Após usar esta característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Ataque Divino

No 8º nível, você ganha a habilidade de infundir seus ataques com arma com energia divina. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com ataque com arma, você pode fazer com que o ataque cause mais 1d8 de dano necrótico no alvo. Quando você alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

Guardião das Almas

No 17º nível, você ganha a habilidade de manipular a fronteira entre vida e morte. Quando você vê um inimigo morrer a até 9 metros de você, você ou um aliado a até esta distância recuperam um número de pontos de vida iguais ao número de dados de vida do inimigo. Você pode usar esta característica enquanto não estiver incapacitado, mas não mais do que uma vez por rodada.

Domínio da Proteção

O domínio da proteção é de divindades que encarregam os seus seguidores de proteger os fracos dos fortes. Os fiéis habitam vilas e cidades fronteiriças, onde eles reforçam defesas e buscam maldades para derrotar. Estes deuses acreditam que um escudo forte e uma armadura é a melhor defesa contra o mal, seguido de uma maça robusta na mão para responder a ataques de qualquer tipo. Divindades que concedem este domínio incluem Helm, Ilmater, Torm, Tyr, Heironeous, St. Cuthbert, Paladine, Dol Dorn, a Chama de Prata, Bahamut, Yondalla, Athena, e Odin.

Magias do Domínio da Proteção

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>compelir duelo, proteção contra o bem e o mal</i>
3º	<i>ajuda, proteção contra venenos</i>
5º	<i>proteção contra elementos, lentidão</i>
7º	<i>guardião da fé, esfera resiliente de Otiluke</i>
9º	<i>campo de antívida, muralha de força</i>

Proficiência Bônus

Quando você escolhe este domínio no 1º nível, você ganha proficiência com armaduras pesadas.

Escudo do Fiel

A partir do 1º nível, você ganha a habilidade de impedir ataques dirigidos a outros. Quando uma criatura ataca um alvo que não seja você e que esteja a até 1,5 metro de você, você pode usar a sua reação para impor uma desvantagem na rolagem de ataque. Para fazê-lo, deve ser capaz de ver tanto o atacante quanto o alvo. Você interpõe um braço, escudo ou alguma outra parte de si mesmo para tentar desviar o ataque.

Canalizar Divindade: Defesa Radiante

A partir do 2º nível, você pode usar o seu Canalizar Divindade para envolver os seus aliados em armadura radiante.

Como uma ação, você canaliza energia abençoada em um aliado que possa ver a até 9 metros. A primeira vez que esse aliado é atingido por um ataque no próximo minuto, o atacante leva dano radiante igual a 2d10 + o seu nível de clérigo.

Curandeiro Abençoado

Começando no 6º nível, as magias de cura que você lança em outros também podem curar você. Quando você lança uma magia

com um espaço de magia e esta restaura pontos de vida em qualquer criatura que não seja você neste turno, você recupera pontos de vida iguais a 2 + o nível da magia.

Ataque Divino

No 8º nível, você ganha a habilidade de infundir seus ataques com arma com energia divina. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com ataque com arma, você pode fazer com que o ataque cause mais 1d8 de dano radiante no alvo. Quando você alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

Defesa Indômita

No 17º nível, você ganha resistência a dois tipos de dano à sua escolha, entre concussão, cortante, necrótico, perfurante e radiante. Quando você termina um descanso curto ou longo, pode mudar os tipos de dano escolhidos.

Como uma ação, você pode temporariamente perder esta resistência e transferi-la a uma criatura que você toque. A mesma mantém a resistência até o fim do seu próximo descanso curto ou longo ou até você transferir de volta para si mesmo como uma ação bônus.

Tradução: Bruno Kopte

Revisão: Luciana Fortuna

Equipe REDERPG

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcanac/ cleric-divine-domains>