

Unearthed Arcana: Domínio da Ordem

Este documento apresenta uma opção em teste para o clérigo: o Domínio da Ordem.

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para testes e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão na forma de rascunho, podendo ser utilizadas nas suas campanhas, mas não foram refinados por iterações de design ou desenvolvimento total de games. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Se nós decidirmos oficializar esse material, ele será aprimorado de acordo com os seus comentários e, então, aparecerá em um livro do D&D.

Domínio Divino

No 1º nível, o clérigo ganha a característica Domínio Divino. A critério do Mestre de Jogo, a opção de domínio a seguir está disponível para um clérigo, além daqueles já oferecidos no *Player's Handbook*.

Domínio da Ordem

O domínio da Ordem representa disciplina e serviço para uma sociedade ou instituição, seja esse serviço feito através de obediência ou pela força da lei – civil, religiosa, ou ambas. Deuses em diversos mundos oferecem acesso a esse domínio, incluindo Bane, Tyr, Majere, Erathis, Pholtus, Wee Jas, Aureon, Maglubiyet, Nuada, Athena, Anubis, Forseti, e Asmodeus.

O ideal da ordem é a obediência à lei acima de tudo, ao invés de a um específico indivíduo ou a uma influência passageira de emoções ou decisões populares. Clérigos da ordem são, normalmente, preocupados em como as coisas são feitas e não se os resultados da ação são justos. Seguir a lei e obedecer aos seus decretos é fundamental, especialmente quando isso beneficia aos próprios clérigos e suas divindades.

Mais importante é o fato de que leis estabelecem hierarquias. Aqueles escolhidos pela lei para governar devem ser obedecidos. Aqueles que obedecem devem fazê-lo com o melhor de suas habilidades. Dessa maneira, a lei cria uma detalhada rede de obrigações que permite à sociedade forjar ordem e segurança em um multiverso caótico.

Características do Domínio da Ordem

Nível de Clérigo	Característica
1º	Proficiência Bônus, Voz da Autoridade
2º	Canalizar Divindade: Demanda da Ordem
6º	Dominância da Ordem
8º	Ataque Divino
17º	Ira da Ordem

Magias do Domínio

Você ganha magias do seu domínio nos níveis de clérigo listados abaixo na tabela de Magias do Domínio da Ordem. Veja a característica de classe Domínio Divino para mais detalhes sobre como magias de domínio funcionam.

Magias do Domínio da Ordem

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>comando, heroísmo</i>
3º	<i>imobilizar pessoas, melhorar atributo</i>
5º	<i>lentidão, palavra de cura em massa</i>
7º	<i>compulsão, localizar criatura</i>
9º	<i>comunhão, dominar pessoas</i>

Proficiência Bônus

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

Voz da Autoridade

A partir do 1º nível, você pode invocar o poder da lei para levar um aliado a atacar. Imediatamente após você lançar uma magia em um aliado, usando um espaço de magia de 1º nível ou superior, esse aliado pode usar a reação dele para realizar um ataque com arma contra um inimigo de sua escolha que você possa ver. Se a magia tiver mais de um aliado como alvos, você deve escolher qual deles deverá realizar o ataque.

Canalizar Divindade: Demanda da Ordem

A partir do 2º nível, você pode usar o seu Canalizar Divindade para exercer uma presença intimidadora sobre outros.

Como uma ação, você mostra o seu símbolo sagrado e cada criatura de sua escolha que possa lhe ver ou ouvir, dentro de um raio de 9 metros, deverá ter sucesso em um teste de resistência de

Sabedoria ou ficar enfeitiçado por você até o final do seu próximo turno, ou até que a criatura receba algum dano. Você também pode fazer com que qualquer criatura enfeitiçada se deite no chão ao falhar no teste de resistência.

Dominância da Ordem

No 6º nível, você fica extraordinariamente adepto a canalizar sua energia mágica para compelir os outros.

Quando você lança uma magia da escola do encantamentos usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você recupera um espaço de magia gasto. O espaço recuperado tem que ser de um nível abaixo do que a magia que você lançou e não pode ser mais alto do que o 5º nível.

Ataque Divino

No 8º nível, você ganha a habilidade de adicionar energia divina aos seus ataques com arma. Uma vez por turno, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode causar um dano de força adicional de 1d8 ao seu alvo. Quando você alcançar o 14º nível, o dano adicional aumenta para 2d8.

Ira da Ordem

A partir do 17º nível, inimigos que você queira destruir irão ser aniquilados pelos esforços combinados entre você e seus aliados. Se uma criatura sofrer o dano adicional do seu Ataque Divino, ela também irá sofrer 2d8 de dano de força, caso seja acertada por um ataque com arma, no primeiro golpe de cada turno dos seus aliados. Esse benefício dura até o começo do seu próximo turno.

Tradução: Raphael Santos

Revisão e editoração: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/order-domain>